

# CARDIA

## ВАРТОВІ НЕТРІВ

V1



### КОМПОНЕНТИ



12 вартових  
(по 3 для кожної  
фракції)



5 локацій



1 карта-пам'ятка

## ПРИГОТУВАННЯ

- 1 Приготуйтеся до гри як зазвичай (див. правила базової гри, с. 2–3).
- 2 Покладіть карту-пам'ятку з цього доповнення так, щоб усі її бачили.
- 3 Перетасуйте всі 12 карт вартових (ігноруйте їхні звороти).

Покладіть 6 із них долілиць у ряд біля колоди локацій. Залиште місце для 1 карти між колодою локацій і картою вартового, а також між вартовими.

Отже, на кожному парному місці сутички ви розміщуєте вартового.

Тепер розкрийте карту першого вартового (найближчу до колоди локацій).



- 4 Решту карт вартових поверніть у коробку.
- 5 Необов'язково: якщо ви граєте з локацією, виберіть її карту й покладіть горілиць на верх колоди локацій як зазвичай (докладніше на с. 4).

### СТРАТЕГІЧНИЙ ВАРІАНТ

Ви вже зіграли кілька партій з вартовими й тепер хочете планувати свої ходи заздалегідь? У такому разі під час приготувань викладіть усі 6 карт вартових горілиць.

# ВАРТОВІ

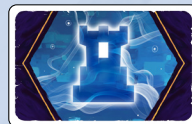
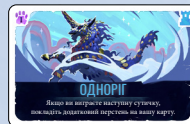
Вартові є лише в парних місцях сутичок.


Якщо сутичка відбувається без вартового, то правила гри не змінюються.

Кожен вартовий належить до однієї фракції    .

Символ фракції зображений на лиці та звороті карт вартових.

Крім того, кожна карта вартового має свій ефект.



Одноріг належить до фракції Династія .

## 1. ЗІГРАТИ КАРТИ

Грайте свою карту так само, як у базовій грі. Байдуже, бере вартовий участь у сутичці чи ні.

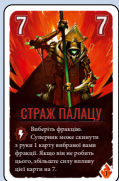
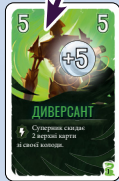
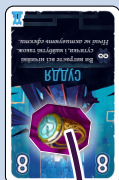
## 2. АКТИВУВАТИ ЕФЕКТ


Активуйте ефекти карти персонажа як зазвичай і застосуйте їхні наслідки до інших карт. Після цього активуйте ефект карти вартового.


Ви активуєте ефект карти вартового тільки тоді, якщо в цій сутичці ви зіграли карту з його фракції.

Ви повинні якнайповніше застосувати ефект вартового.


Якщо ви обоє зіграли по карті з фракції вартового, то кожен з вас активує його ефект. Порядок не має значення.



Ви зіграли карту **СТРАЖА ПАЛАЦУ**, яка належить до фракції Гільдія .

**СЛОН** також належить до фракції Гільдія , тож ви активуєте його ефект: додаєте 5 до сили впливу вашої карти в попередній сутичці.

Ви кладете  на свого **ДИВЕРСАНТА (5)** і тепер виграєте цю сутичку.

Ваш суперник не зіграв карту фракції Гільдія , тому він не активує ефект **СЛОНА**.

**Виняток.** У кожній фракції є вартовий, ефект якого активується лише за умови, що карту його фракції зіграв тільки один гравець. Якщо ви обоє зіграли карту його фракції, то нічого не відбувається.



Ви зіграли карту **СУДДІ**. Це єдина карта фракції **Династія** у цій сутичці, тому ви активуєте ефект **КІШКИ**: «Якщо ваша карта — єдина карта Династії у цій сутичці: переверніть усі модифікатори на будь-якій карті на іншу сторону».

Ви перевертаєте на карті **ВОРОЖКИ (6)** вашого суперника стороною догори. Після цього сила впливу вашого **СТРАЖА ПАЛАЦУ (7)** стає більшою, ніж у **ВОРОЖКИ**, і ви виграєте сутичку.

Якби ви обидва зіграли карту фракції **Династія**, то жоден з вас не активував би ефект **КІШКИ**.

### 3. КІНЕЦЬ РАУНДУ

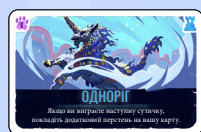
Розкрийте наступного вартового за напрямком гри. Потім переходьте до фази 3 базової гри як зазвичай.

Якщо ви вже розкрили всі карти вартових, то наступні сутички розіграйте без них.

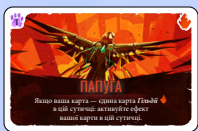
### ОСОБЛИВІ ВИПАДКИ

- Якщо у фазі 2 карти поточної сутички скидають (наприклад, завдяки **НАЙМАНЦЮ (1)**), то вартового в цьому раунді не активують. Натомість ви граєте наступну сутичку на тій самій позиції як зазвичай. Тепер можете ще раз спробувати активувати вартового.
- Якщо карти попередньої сутички скинуто (наприклад, завдяки **СТРАЖУ БОЛІТ (13)**), ви переміщуєте всі сутички на одну позицію, щоб заповнити проміжок (див. правила базової гри на с. 17). Це означає, що вартовий може знову стати «вільним» для поточної сутички і ви зможете ще раз його активувати. Для минулих сутичок (з вартовими чи без них) нічого не змінюється.
- Карту, узятую завдяки ефекту **ЛЯЛЬКАРКИ (10)**, вважають зіграною, і вона активує вартового відповідної фракції.

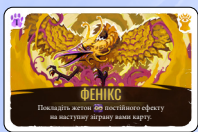
### РОЗ'ЯСНЕННЯ ДО КАРТ ВАРТОВИХ



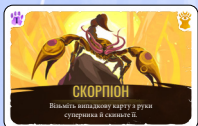
**ОДНОРІГ.** Ви кладете додатковий перстень на свою карту в наступній сутичці, якщо вона виграє свою сутичку. Якщо карту з додатковим перснем скидають, ефект більше не діє. Якщо пізніше в грі ваш суперник виграє цю сутичку, ви повертаєте додатковий перстень в запас.



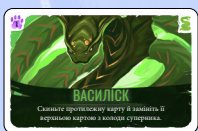
**ПАПУГА.** Ви активуєте ефект карти, яку використали для активації **ПАПУГИ**. Байдуже, активували ви вже ефект зіграної карти, чи ні.



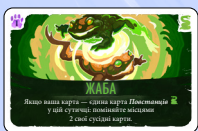
**ФЕНІКС.** Ви можете розмістити жетон постійного ефекту на карті з негайним ефектом (див. ЧАПи, с. 2). Якщо ви зіграєте карту з постійним ефектом й активуєте її у фазі 2, на цій карті буде 2 жетони постійних ефектів.



**СКОРПІОН.** Ви кладете взятую карту на верх скиду суперника.



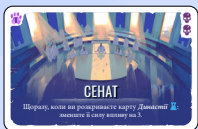
**ВАСИЛІСК.** Якщо в колоді суперника немає карт, він не може грати й негайно зазнає поразки.



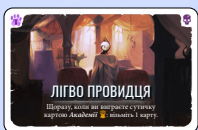
**ЖАБА.** Ви можете поміняти місцями тільки 2 свої карти в послідовних сутичках. Якщо на цих картах є жетони постійних ефектів і модифікатори, то вони переміщуються разом зі своїми картами.

## ЛОКАЦІЇ

Ви можете додати локації з цього доповнення в базову гру.  
Ви також можете використовувати ці локації без вартових.



**СЕНАТ.** Ви кладете модифікатор на карту відразу ж після її розкриття (у фазі 1).



**ЛІГВО ПРОВИДЦЯ.** Байдуже, виграєте ви поточну чи попередню сутичку.

## ІЛЮСТРАЦІЇ

Йонас Шмутцлер: звороти карт, **ОДНОРІГ, ЄНОТ, ФЕНІКС, ЖАБА**

Інґрем Шелл: **КІШКА, ПАПУГА, СКОРПІОН, ВАСИЛІСК**

Кістіна Халіда: **ПАВИЧ, СЛОН, ЛИСИЦЯ, КАЖАН**

Флоріан Герольд: **СЕНАТ, ЗАБУТІ РУЇНИ, ЛІГВО ПРОВИДЦЯ, ЗБРОЙНИЦЯ, ХРАМ ВІДРОДЖЕННЯ**

Автори: Мат'є Рівєро та Фаузі Буїда

Графічний дизайн: Франц-Ґеорґ Штеммеле та Олена Ролінська

Ілюстрації: Йонас Шмутцлер, Інґрем Шелл, Кістіна Халіда, Флоріан Герольд



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnauer Str. 15, 80809 Munich  
Germany  
Contact us: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)  
[www.hans-im-glueck.de/en](http://www.hans-im-glueck.de/en)



Керівник: Олександр Борисенко  
Менеджер проекту: Антон Садика  
Перекладач: Святослав Михаць  
Випускова редакторка: Олена Журба  
Редактор: Сергій Сафулько  
Верстальник: Артур Патрихалко