

ADVENTURE TIME



КАРТОЧНЫЕ ВОЙНЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

HOBBY
WORLD
Играть интересно

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

CN
CARTOON NETWORK

Добро пожаловать на «Карточные войны». Это любимая игра Джейка и многих других, и скоро ты тоже её полюбишь. Впрочем, сначала прочти все эти **КРАЙНЕ ЗАУМНЫЕ** правила.

«Карточные войны» — настольный поединок, в котором у каждого игрока будет собственная колода. Если у тебя есть другие наборы этой игры, можешь собрать свою уникальную колоду из нескольких.

Эпичные баталии развернутся на поле боя из четырёх зон, прямо как в мультфильме. Задача игроков — **снизить жизни соперника с 25 до 0**. Сделаешь это — и ты крутой!

Состав игры

- 2 колоды по 40 карт в каждой
- 8 планшетов земель
- 4 жетона мороза
- 2 больших планшета героев
- Жетоны урона
- Правила игры



Подготовка к игре

Вот пять этапов подготовки:

1. Выбери колоду
2. Разложи свои земли на столе
3. Реши, кто ходит первым
4. Перемешай колоду и возьми из неё 5 карт на руку
5. Если начальная рука не нравится, поменяй

1. Выбери колоду

В коробке с игрой ты найдёшь две колоды по 40 карт. Выбери одну колоду, а сопернику отдай вторую. Также в составе игры есть 8 планшетов земель. К каждой колоде относятся 4 планшета. В колоде Снежного короля используются ледяные земли, а в колоде Марселин — две хорошие земли и два бесполезных болота. Кроме того, каждый игрок получает по планшету героя, а Снежный король — ещё и 4 жетона мороза.

Ещё в игре есть жетоны урона. Каждый игрок получает жетоны на 25 единиц — это его жизни.



2. Разложи свои земли на столе

Четыре земли на твоей стороне поля — это четыре «ячейки» для твоих существ и строений. Одна зона состоит из двух земель, выложенных напротив друг друга.

Так выглядит правильно выложенное поле, состоящее из четырёх зон. Красной рамкой отмечена одна из них.



3. Реши, кто ходит первым

Первым ходит самый крутой из вас. Если это ваша первая игра, выберите первого игрока случайным образом.

Правило первого игрока: если ты первый игрок и это твой первый ход, тебе нельзя флюпать карты и нападать.

4. Перемешай колоду и возьми из неё 5 карт на руку

Перемешай свою колоду и положи её лицевой стороной вниз рядом со своими землями. После этого набери из колоды на руку 5 начальных карт. Вот как выглядит карта:

	Название карты	
Стоимость		Тип земель
		Изображение
Тип карты		Текст карты
Значение атаки	1	Значение защиты

5. Если начальная рука не нравится, поменяй

Если начальная рука тебя не устраивает, можешь сбросить все карты, перемешать колоду и взять 5 новых карт. Это можно сделать **только один раз за игру**.

Совет: обычно, если у тебя в начальной руке нет хотя бы двух существ, лучше сбросить карты и набрать новые.

Теперь ты готов начать игру... только сперва потрать ещё часика четыре на изучение зубодробительных правил!

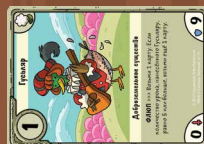
Порядок хода

1. Подготовь все свои карты
2. Возьми карту
3. Реши, на что потратить 2 действия
4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос
5. Взять карту за действие
6. Нападай!
7. Закончи ход

(Пункты 3, 4 и 5 можно выполнять в любом порядке.)

1. Подготовка все свои карты

В начале своего хода верни всех своих существ и строения в **подготовленное положение**. Теперь их снова можно активировать и флюпать.



2. Возьми карту

В начале своего хода возьми из колоды **1 карту**. Да, в первом же ходу у тебя будет 6 карт. В процессе игры количество карт на руке будет меняться, но в начале хода ты всё равно тянешь только 1 карту, а не пытаешься добрать до 6.

3. Реши, на что потратить 2 действия

В начале хода ты получаешь 2 волшебных действия. Они даются автоматически, а не за счёт твоих планшетов земель или чего-то подобного. Чтобы сыграть с руки существ, строения и заклинания, ты должен потратить на это действия. Действия универсальны и тратятся, чтобы разыгрывать карты с руки. Необязательно тратить все доступные действия, чтобы завершить свой ход.

4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос

В текстах некоторых карт существ есть способность «Флюп». Чтобы использовать её, поверни карту набок и **придвинь ближе к названию земли**. Некоторые строения тоже можно флюпать. Флюпая строение, поверни его набок, но не придвигай ближе к названию, а просто оставь там, где оно есть. Сделав это, ты применяешь способность, указанную после слова «Флюп».

Флюпать можно как до траты действий, так и после траты одного из них или обоих (но до того, как начал нападать). Можно флюпнуть существо или строение в тот же ход, в который они вошли в игру. **Флюпать можно только в свой ход**. Флюпнутое существо не может нападать в конце твоего хода, но может защищаться, если нападают на него. Если хочешь напасть на соперника существом, у которого есть способность «Флюп», просто не используй эту способность.

Флюпать своих существ ты не обязан. Но если не флюпнул, существо должно напасть. О нападении расскажем позже.

5. Взять карту за действие

Действия нельзя сберечь на потом: если не потратил все положенные действия в ход, то непотраченные действия сгорают. Но есть выход: можешь тратить действия на то, чтобы добрать карты на руку. **Одно действие — одна карта**.

Если хочешь, можешь потратить оба действия на добор. Если после добора у тебя остались непотраченные действия, можешь даже сыграть карту, которую только что добрал. В игре нет предела руки. И ты не проигрываешь игру, если в колоде не осталось карт.

«Я флюпнул хладную псину»



6. Нападай!

После того как ты потратил все действия и флюпнул все карты, которые хотел, **все твои подготовленные (ещё не повернутые) существа должны нападать**. Ты сам выбираешь, в каком порядке они будут нападать, так что выбирай мудро. Когда существо нападает, оно **активируется** (поверни его набор). Сделав это, придвинь существо **ближе к верхнему краю своего планшета земли**, чтобы не перепутать с флюпнутыми существами.

Не забудь, что первый игрок не флюпует и не нападает в самый первый ход игры.

7. Закончи ход

Как только ты закончишь нападать, твой ход закончен.

Розыгрыш карт

Перед тем как разыграть карту, убедись, что ты контролируешь необходимые для этого земли. «Контролировать» — значит иметь в игре на своей стороне поля. Под твоим контролем находятся существа, строения и земли на твоей стороне поля. Заклинания не входят в игру, поэтому ты их не контролируешь. «Твоё существо» — это существо под твоим контролем, находящееся на твоей стороне поля.

Существа

На каждой карте в левом верхнем углу указана стоимость. Стоимость — это **сколько действий нужно потратить**, чтобы разыграть карту. А ещё стоимость — это **сколько земель указанного типа нужно контролировать**, чтобы разыграть карту. Тип земель указан в правом верхнем углу карты. Если контролируешь больше земель, чем требуется для розыгрыша карты, ты всё равно можешь её разыграть.

Например, чтобы разыграть генерала Мороза, ты должен потратить оба своих действия за ход. При этом ты должен контролировать хотя бы две ледяные земли.

Потратив действия, выбери одну из зон и выложи в неё существо на своей стороне — это существо входит в игру. Можешь выложить существо в любую из зон (можно даже в зону с перевёрнутой землёй). К примеру, необязательно играть ледяное существо в ледяную землю.

После того как ты выложил существо, оно остаётся там до конца игры или же до тех пор, пока его не уничтожат, не передвинут или не заменят. Если земля, на которой находится существо, переворачивается лицевой стороной вниз, на существо это никак не влияет, если только в описании существа не указано обратное.



Хочешь сыграть существо в зону, где уже контролируешь другое существо? Тогда придётся его заменить. Нельзя заменить существо, которое ты уже флюпнул, — **заменить можно только подготовленную карту**. Существо, которое ты заменил, отправляется в сброс своего владельца. Если на существе были жетоны урона, верни их в резерв. Чтобы заменить существо, ты обязан сыграть новое существо в эту зону.

Совет: если у тебя мало жизней и одно из существ сильно ранено — замени его, и, возможно, ты спасёшь свою шкуру! Если потеряешь существо в твой ход, то соперник в свой ход нападёт существом на тебя и лишит тебя драгоценных жизней! А если ты успел заменить существо, у тебя больше шансов выжить.

Строения



Розыгрыш строений во многом похож на розыгрыш существ. У строений тоже есть стоимость и тип земель. Например, чтобы разыграть хрустальный дворец, ты должен потратить одно действие и при этом контролировать хотя бы одну ледяную землю.

Потратив действия, выбери одну из зон (неважно, есть там существо или нет) и выложи строение на своей стороне.

Отличие строения от существа в том, что строение кладётся ниже планшета земли, а не на него (смотри иллюстрацию справа). Необязательно класть ледяное строение ниже ледяной земли. Можно класть любое строение ниже любой земли, даже перевернутой. Строения можно заменять, разыгрывая другие строения в эту же зону.



Заклинания



На иллюстрации слева — пример карты заклинания. Заклинание находится у тебя на руке до тех пор, пока ты не решишь его сыграть. Чтобы сыграть заклинание, ты должен не только контролировать подходящие земли, но и потратить действие. Разыгрывая заклинание, прочти сопернику игровой текст, произведи указанные действия, а затем сбрось карту. Заклинания не выкладываются на земли, строения или существ.

Карты стоимостью 0 могут быть сыграны в любой момент твоего хода до того, как ты начнёшь нападать, и не требуют действий для того, чтобы их сыграть.



Радужные карты

На иллюстрации справа — радужная карта (это обозначено символом в правом верхнем углу и в тексте карты). Чтобы сыграть радужную карту, не нужно контролировать земли конкретного типа — подойдёт любой тип земель или даже их сочетание.

Стоимость ряда существ, строений и заклинаний равна 0, такие карты всегда радужные. Неважно, сколько и каких земель ты контролируешь, ты всё равно можешь разыграть эту карту. Главное — разыгрывай только в свой ход. Например, можешь разыграть «Переливание крови» в любой момент своего хода, даже когда потратил оба действия, и неважно, какого типа у тебя земли.



Сражения

После того как ты потратил все действия и применил все способности, **все твои подготовленные существа должны нападать**. Ты сам выбираешь, в каком порядке.

Активировав (повернув набок) существо, напади им на существо соперника в той же зоне. А если у соперника в зоне нет существа, ты нападаешь на самого соперника и наносишь урон его жизням.

Если ты **напал на соперника**, ты наносишь урон его жизням, равный значению атаки твоего существа. Отслеживай наносимый урон с помощью жетонов урона (помнишь, в начале игры каждый игрок получил жетонов на 25 жизней?). Количество жизней не может быть больше 25.

Если ты **напал на существо**, два существа наносят друг другу урон **одновременно**. Твоё существо наносит существу соперника урон, равный значению своей атаки. Бери жетоны из резерва и отмечай ими урон существ. Существо соперника наносит твоему существу урон, равный значению своей атаки.

После этого, если количество урона, полученного существом, сравнялось с его значением защиты или превысило его, существо погибает — сбрось с него все жетоны урона и отправь в сброс владельца.

Важно: даже если существо погибает, оно всё равно наносит урон существу соперника, так как они наносят урон одновременно.

Независимо от того, погибли существа или нет, переходи к следующему существу и активируй его для нападения.

Как только все твои подготовленные существа напали, твой ход завершается.

Вот несколько примеров сражений:

Снежный король сыграл морозного дракона. Так как это первый ход Снежного короля в игре, он не может флюпнуть дракона (даже будь у него такая способность) и не нападает.

Марселин в свой первый ход играет принцессу банши и мушку-хлопушку. И она уже может напасть обеими.



Но вместо этого Марселин решает флюпнуть мушку-хлопушку, чтобы попробовать заставить Снежного короля сбросить карту. Он сбрасывает заклинание «Холодное сердце» стоимостью 0.

У Марселин не осталось действий или дополнительных флюпов, так что пора нападать!

Мушка-хлопушка не нападает, потому что флюпнута, а значит, и морозный дракон не нанесёт урон в этом ходу, ведь защищающийся наносит урон лишь при атаке на него.

Принцесса банши подготовлена, а значит, должна напасть! Марселин активирует принцессу, и она наносит 2 урона жизням Снежного короля, поскольку напротив принцессы нет существа. Жизни Снежного короля сокращаются до 23.

А Снежному королю уже не терпится нападать!



В свой следующий ход Снежный король играет императорского пингвина. Затем он тратит своё последнее действие на активацию свойства морозного дракона: кладёт жетон мороза на добрую землю в этой же зоне.

Жетон мороза не оказывает эффекта на существо, которое уже есть на этой земле (о морозе ты узнаешь на стр. 11). Однако скоро сработает эффект пингвина, и мы ещё посмотрим...



Снежный король атакует императорским пингвином. Принцесса банши наносит 2 урона пингвину, а пингвин наносит 1 урон принцессе.

Теперь Снежный король активирует морозного дракона. Дракон наносит 2 урона мушке-хлопушке. На земле с мушкой-хлопушкой лежит жетон мороза, поэтому свойство императорского пингвина снижает силу атаки мушки-хлопушки на 1. Получается, мушка-хлопушка не наносит урона в ответ дракону.



Другие способности

Как можно увидеть на примерах принцессы банши и морозного дракона, у карт бывают способности и помимо флюпа. Большинство таких способностей **работают всё время, пока эти карты в игре.**

Если в тексте способности указано «>>>», то всё, что написано до этого символа, — это стоимость применения способности. Такая способность срабатывает только тогда, когда ты оплачиваешь её стоимость.



У некоторых карт указаны способности, которые работают только «в этот ход». Например, ожерелье чёрной дыры становится ещё сильнее, если у соперника под контролем земли нескольких разных типов. Поскольку заклинания можно играть только в свой ход, усиление действует только до конца того хода, в котором ты играл заклинания.

Если в способности существа или строения указано «эта зона», речь о зоне, в которой в данный момент находится карта.

Для применения некоторых способностей нужно тратить действия. Чтобы применить такие способности, необязательно контролировать какие-то определённые типы земель. Если ты потратил действие на применение способности, то уже не сможешь потратить его на что-то другое. Тратить действия на способность тебя никто не обязывает. Но если вдруг останется лишнее действие — почему бы не пустить его в ход?



Большие планшеты героев

В коробке ты найдёшь большие планшеты Снежного короля и Марселин, и они подсыпят перцу игре! Положи планшет героя в открытую рядом со своей колодой и скажи сопернику, что именно умеет твой герой. Свойство планшета героя действует от начала и до конца игры (не забывая про него).

Планшеты Снежного короля и Марселин отлично работают с колодами этого набора. Но когда начнёшь собирать свою уникальную колоду, помни, что можно как угодно сочетать любых героев и любые карты в колоде!



Жетоны мороза



Некоторые карты из колоды Снежного короля позволяют тебе замораживать земли. Когда земля замораживается, положи на неё жетон мороза.

Нельзя играть существ на землю с жетоном мороза. Если на этой земле уже есть существо, когда ты её замораживаешь, то оно, конечно, продрогнет до нитки, но больше ничего с ним не произойдёт. Нельзя заменить существо на замороженной земле.

Чтобы избавиться от жетона мороза на твоей стороне, во время своего хода выбери и сбрось 1 карту. Каждый сброс карты убирает 1 жетон мороза. Как только убрал жетон мороза, можешь снова играть существ на эту землю. Можешь перемещать существ, уже находящихся в игре, на замороженные земли, используя свойства карт. Единственное ограничение жетона мороза — только на розыгрыш новых существ. Если земля с жетоном мороза переворачивается, она остаётся замороженной. Заморозить перевернутую землю тоже можно. Обрати внимание: в этом наборе нет карт, которые бы переворачивали земли.

На земле не может быть больше 1 жетона мороза. Ты можешь замораживать уже замороженную землю, но дополнительного жетона она не получит.

Собери свою колоду

В состав игры входит 2 колоды по 40 карт. В других наборах ты найдёшь другие колоды, которые можно смешивать с этими двумя. Также там есть другие типы земель. Официальный рекомендованный перечень карт ты можешь найти на странице игры на сайте hobbyworld.ru.

В дальнейшем ты сможешь собрать колоду так, как захочешь. Но имей в виду:

- в колоде должно быть **не меньше 40 карт** (зато верхнего предела нет, можешь расширять колоду как угодно);
- каждая карта может встречаться в колоде **не больше трёх раз**. Так, если у тебя в колоде уже есть 3 карты «Морозный дракон», четвертую добавить нельзя.

Кстати, тебе совсем не обязательно использовать 4 одинаковые земли. Например, можешь взять 1 кукурузное поле, 1 ледяную землю, 1 добрую землю и 1 синюю равнину. Не забудь только: чтобы разыграть существо, заклинание или строение стоимостью 2 действия, ты должен контролировать 2 земли соответствующего типа. Зато, если у тебя всего 1 кукурузное поле, ты можешь по очереди в один и тот же ход разыграть двух кукурузных существ стоимостью в 1 действие каждое. Короче говоря,

если у тебя 4 земли разных типов, то и карты в твоей колоде либо должны стоить 1 действие или дешевле, либо должны быть радужными (для радужных неважно, какого типа земли у тебя под контролем).

Словарь

+X к атаке: если у существа +X к атаке, оно дополнительно наносит X урона в сражении.

+X к защите: если у существа +X к защите, оно может выдержать на X урона больше, прежде чем погибнуть.

Выбранный: некоторые заклинания и способности карт позволяют тебе выбрать существо, строение или землю, на которых они будут воздействовать. Если для такой способности есть подходящая цель, ты должен её выбрать, даже если это твоя собственная карта. Если же подходящей цели нет, применить такую способность ты не сможешь. Например: ты не можешь сыграть «Ожерелье чёрной дыры», если под твоим контролем нет подходящего существа.



Перемещение между зонами: существо или строение можно переместить из одной зоны в другую с помощью специальных заклинаний или способностей карт. Нельзя перемещать существо в зону, где под твоим контролем есть другое существо. Точно так же строение нельзя перемещать в зону, где под твоим контролем есть другое строение. Заменять существо или строение можно только тогда, когда ты вводишь в игру новое существо или строение.

Пустая зона: зона считается пустой, если **на твоей стороне этой зоны нет существ**. Если ты контролируешь трёх существ, значит, контролируешь одну пустую зону. Если на твоей стороне зоны нет строения, она считается незастроенной.

Сброс: уничтоженные, заменённые и сброшенные карты отправляются в твой сброс. Сброс лежит лицевой стороной вверх, и оба игрока могут в любой момент его просматривать. Если ты контролируешь карту соперника и она должна уйти в сброс, эта карта уходит в сброс соперника, а не в твой.

Сбросить карту: когда какой-то эффект говорит тебе сбросить карту, ты выбираешь карту с руки (если не сказано иного) и отправляешь в свою стопку сброса.

Соседний: существо в зоне непосредственно слева или справа от другого существа считается для него соседним. Существо в зоне непосредственно слева или справа от какой-либо земли считается для неё соседним. Строение в зоне непосредственно слева или справа от другой зоны считается для неё (и для существа в этой зоне)

соседним. Твои строения, существа или земли могут быть соседними только для карт под твоим контролем, но не для карт соперника. Строение и существо в одной и той же зоне соседними не считаются.

Уничтожить карту: когда существо или строение уничтожается, оно кладётся в сброс его владельца. Владелец — тот игрок, чьей колоде изначально принадлежала карта.

Пояснения к отдельным картам



Принцесса банши, королева банши: они могут убирать жетоны мороза. Жетоны урона лежат не на землях, а на существах, поэтому их убирать нельзя.



Болотный босьяк, жабомба: самый лёгкий способ заставить существо выйти из игры в подготовленном положении — заметить его (см. стр. 6).



Хрустальный дворец: выбранное существо не обязано быть в той же зоне, что и хрустальный дворец.



Лединочная камера: существо, которое не может атаковать, остаётся в подготовленном положении. Под способностями имеются в виду флюпы и любые другие способности с текстом «Стоимость» >>> «Свойство». Если на карте есть только текст, но нет стоимости розыгрыша способности, то такую способность можно продолжать использовать.



Переливание крови: убранный из игры карту кладите в коробку. До конца игры с ней нельзя взаимодействовать, она не является частью стопки сброса. По окончании игры она возвращается в колоду.



Пентапластырь: если существо получило меньше 5 урона, эта карта его не вылечит.



Снежный зайчик: земля, которую ты замораживаешь, не обязана быть в той же зоне, что и зайчик.



Лыжню! и другие: можешь заморозить собственные земли, если хочешь, но на тебя распространяются те же правила по избавлению от них.



Титры

Разработчики: Мэтт Гира и Кори Джонс | Cryptozoic Entertainment

Президент и креативный директор: Кори Джонс

Генеральный директор: Джон Ни | **Исполнительный директор:** Скотт Гита

Директор по продажам и развитию бизнеса: Джон Сепенюк

Команда разработчиков: Фил Кейп, Дэн Кларк, Мэтт Данн,

Кевин Джордан, Эрик Ларсен, Мэтт Гира, Бен Столл, Дрю Уокер, Крис Вудс

Графический дизайн: Ларри Ренак (ведущий дизайнер), Хоуман Хадзибейк, Джон Вайнъярд, Нэнси Вальдес, Сенсия Ким | **Редактор:** Скотт Томас

Руководитель производства: Лейша Камминс | **Бренд-менеджер:** Эдам Сблендорио

Руководитель отдела маркетинга: Кэт Метцен | **Бизнес-координатор:** Руми Асай

Офис-менеджер: Ванесса Хименес | **Маркетологи:** Хавьер Касильяс, Дрю Корф,

Сара Эриксон | **Тестировщики:** Спенсер Бэйтмен, Ричард Брэйди, Том Драйвер,

Расс Гринволд, Кент Хайдельман, Адам Хэнш, Александр Маган, Риччи Рукавина,

Маркус Савино, Джейсон Зила, Натаниэль Ямагути и многие, многие другие

Особые благодарности: Уильяму Бринкмэну, Шону Бёрнсу, Алексу Чарски, Миранде

Чарски, Эрике Конвей, Челси Фасо, Кайлу Хьюеру, Мэтту Хоффману, Майклу

Кирхгоффу, Лэйси Лоудс, Эрин Малафронтье, Джорджу Надье, Мэттиасу Нэги,

Энджеле Сиссон, Лизе Виллэйр, Мэри-Кармен Уилбер, Питеру Эдеру

TM & © Cartoon Network



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством:** Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Юлия Клокова | **Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар | **Корректор:** Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru

**? Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Порядок хода

1. Подготовь все свои карты
2. Возьми карту
3. Реши, на что потратить 2 действия
4. Флюпнуть или не флюпнуть, вот в чём вопрос
5. Взять карту за действие
6. Нападай!
7. Закончи ход

(Пункты 3, 4 и 5 можно выполнять в любом порядке.)

Сражения

Все твои нефлюпнутые существа должны нападать. Если в зоне напротив твоего существа есть другое существо, они наносят друг другу урон, равный значениям их атаки. Если напротив твоего существа нет другого существа, оно наносит урон жизням твоего соперника, равный значению своей атаки.

Цель игры

Снизить жизни соперника до 0. Если ты это сделал, ты крутой! В следующий раз будешь ходить первым.



Кукурузное поле



Добрая земля



Песчаная земля



Синяя равнина



Бесполезное болото



Радуга



Ледяная земля

Официальный перечень карт

Снежный король

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| 2 × Прохладный младенец | 2 × Снежный зайчик |
| 2 × Шипулька | 2 × Хладная псина |
| 2 × Охлаждённый воин | 1 × Хаски на Аляске |
| 2 × Снежный качок | 2 × Зимние выкрутасы |
| 2 × Генерал Мороз | 1 × Лыжню! |
| 1 × Ёлочка-тёлочка | 2 × УЗИ |
| 2 × Королень | 2 × Ледяное касание |
| 2 × Морозный дракон | 2 × Холодное сердце |
| 2 × Бобзлей | 1 × Небесный замок |
| 2 × Отморозенная рыбка | 1 × Лединочная камера |
| 1 × Снежный ангел | 1 × Бизнес-центр «Снежный» |
| 2 × Императорский пингвин | 1 × Хрустальный дворец |

Марселин

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| 2 × Яростная цыпа | 1 × Курвейер |
| 2 × Ожерелье чёрной дыры | 1 × Петушатник |
| 1 × Переливание крови | 2 × Принцесса банши |
| 2 × Яростный петух | 2 × Мушка-хлопушка |
| 2 × Гусьяр | 2 × Болотный босяк |
| 2 × Хлопкомёт | 2 × Моноциклоп |
| 2 × Доктор Мягкенштейн | 2 × Ведьмак |
| 2 × Яростная курочка | 1 × Королева банши |
| 2 × Бумажный тигрик | 1 × Жабомба |
| 1 × Болотный ангел-банши | 2 × Бомбёжка |
| 2 × Пентапластырь | 2 × Кровавая банка |
| | 1 × Мертвополь |
| | 1 × Картонный домик |