

# THE OFFICIAL GAMERPLAY GUIDE

The logo for Cyberpunk TCG features the word "Cyberpunk" in a large, stylized, yellow font with a jagged, lightning-bolt-like outline. Below it, "TCG" is written in a smaller, bold, yellow font, and "TRADING CARD GAME" is written in a very small font underneath. The entire logo is set against a dark background with a subtle grid pattern.

**ВАЖЛИВО!** Цей посібник з ігроладу є частиною альфа-версії продукту. Зміст цього посібника та всіх карток у нашому Альфа-наборі не є остаточним і може бути змінений до офіційного випуску продукту.

Ласкаво просимо до офіційної гри *Cyberpunk Trading Card Game (TCG)*. Ви зіграєте роль лідера власної команди, яка змагатиметься з суперниками за звання легенди Найт-Сіті. Приймайте контракти, знищуйте ворогів, підвищуйте свою Вуличну репутацію і увійдіть в історію. Для гри вам знадобиться набір із шести кубиків (d4, d6, d8, d10, d12, d20) і колода карт Cyberpunk TCG.

Мета полягає в тому, щоб ваша команда збрала щонайменше шість кубиків Контрактів і зберегла їх протягом усього ходу, граючи картами, щоб відправити ваших Легенд і Бійців на поле, оснастивши їх Спорядженням для посилення їхніх здібностей, а також задіюючи Програми в стратегічні моменти, щоб забезпечити їхній успіх.

Щоб стати найлегендарнішою командою в Найт-Сіті, ви повинні бути відомі тим, що досягаєте поставлених цілей. Піднімаючись по кар'єрних сходах, ви зароблятимете Вуличну репутацію, яка супроводжується отриманням кубиків Контрактів. Але будьте обережні: ваш супротивник прагне зробити те саме. Захистіть свою команду, щоб зберегти цінний кубик, або націльтеся на супротивника, якщо його винагорода виглядає трохи привабливішою.

Чим вище ви піднімаєтеся в Найт-Сіті, тим важче стає боротьба. Ваша зростаюча репутація надає доступ до більш потужних інструментів і здібностей, але для справжньої слави потрібно більше, ніж кілька перемог у вуличних бійках. Забезпечте себе контрактами, накопичте трохи євдиків і завоюйте славу легенди Найт-Сіті!

---

# УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Мета цієї гри – зібрати більше контрактів, ніж ваш суперник, що представлено кубиками Контрактів, які використовуються в кожній партії. Вам потрібно захищати свої кубики Контрактів і атакувати суперника, щоб вкрати його кубики, але як тільки ви зберете щонайменше шість контрактів, ви виграєте гру.

## ПОЧНІТЬ СВІЙ ХІД З 6 КОНТРАКТАМИ, ЩОБ ВИГРАТИ

Якщо на початку свого ходу гравець має щонайменше шість кубиків Контрактів у своїй зоні Контрактів, він виграє гру.

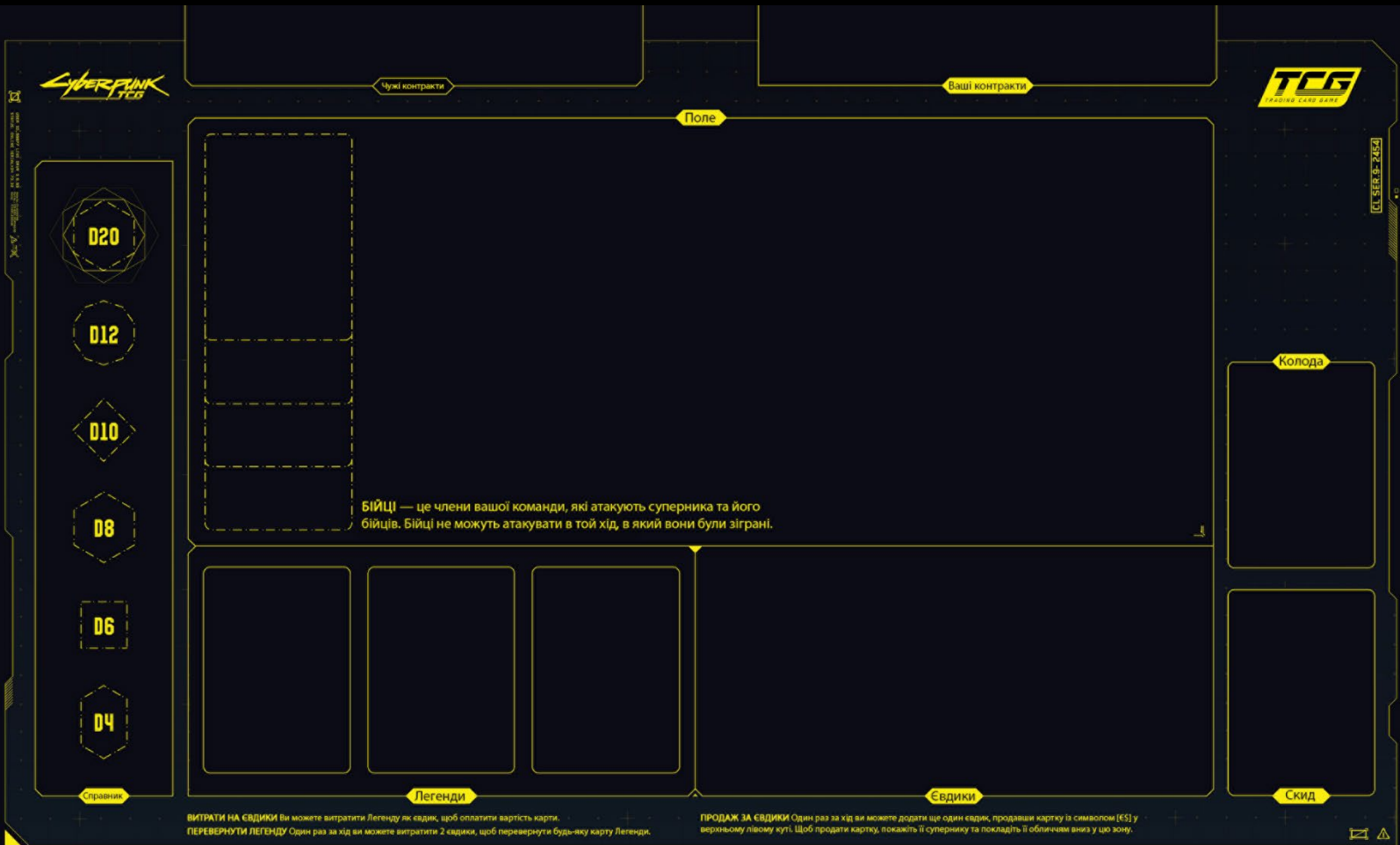
## ОВЕРТАЙМ: ВИГРАЄТЕ, ЯК ТІЛЬКИ НАБЕРЕТЕ 7 КОНТРАКТІВ

Якщо обидва гравці завершують хід, не взявши новий контракт зі своєї зони справника, гра переходить в **ОВЕРТАЙМ**. В овертаймі, як тільки ви отримаєте більшість кубиків Контрактів, ви виграєте.

Кожен окремий кубик відповідає одному контракту. Отже, хоча високі значення на ваших кубиках Контракту можуть дати класні ефекти, два кубики з низькими значеннями дають більше шансів на перемогу, ніж один кубик з високим значенням

До того ж, коли у вашій колоді не залишиться жодної карти, ваш суперник автоматично виграє.

# ІГРОВЕ ПОЛЕ



## ЗОНА СПРАВНИКА

Всі ваші кубики Контрактів починають гру з цього місця; вони представляють пропозиції роботи, яку підготував справник. На початку свого ходу, після того як ви взяли картку, виберіть один кубик Контракту з цієї області. Киньте його, щоб визначити його значення, а потім перенесіть його в свою зону Контрактів. Ви можете вибрати будь-який кубик Контракту, крім двадцятигранного кубика (d20), який завжди залишається останнім.

## ЗОНА КОНТРАКТІВ

Ця зона призначена для контрактів, які ваша команда бере на себе, включаючи ті, що були вкрадені у вашого суперника. Якщо ви починаєте свій хід, маючи в цій зоні шість кубиків Контракту — до того, як взяти один із зони Справника — ви виграєте гру.

Деякі ефекти карт вимагають певної кількості ☆ (Вулична репутація) для активації. Вулична репутація — це сумарне значення ваших кубиків Контрактів. Іншими словами, додайте всі числа на верхніх гранях ваших кубиків, щоб отримати вашу Вуличну репутацію.

## ПОЛЕ

Поле — це місце, де ви розміщуєте бійців і де відбувається вся дія. Бійці представляють членів вашої команди; вони можуть атакувати одного з бійців вашого суперника, щоб вивести його з поля, або безпосередньо атакувати вашого суперника, щоб вкрасти один з його контрактів. Якщо боець атакує, витратьте його (поверніть боком).

Більш детально про атаки та бої ми розповідаємо в розділі [«ФАЗА АТАКИ»](#).

## ЗОНА ЄВДИКІВ

Щоб зіграти кожну карту, потрібно витратити певну кількість євдиків. Ціна карти вказана у верхньому лівому куті. Сплатіть ціну, витративши (перевернувши на бік) відповідну кількість Євдиків. Ця область спочатку порожня, і вам потрібно продати карти зі своєї руки, щоб заробити євдики.

Більш детально про продаж карт за Євдики ми розповідаємо в розділі [«ФАЗА ГРИ»](#).

## ЗОНА ЛЕГЕНД

Три карти тут — це ваші Легенди, видатні члени вашої команди, які мають власну репутацію. Легенди надають унікальні ефекти, які доповнюють вашу колоду, наприклад, посилення атаки для певних типів бійців або спеціальну здатність, яка дозволяє їм виходити на поле як потужні бійці.

Всі Легенди починають гру закритими. Ви можете витратити 2 євдика, щоб викликати Легенду — перевернувши її лицем вгору. Ви можете викликати Легенду таким чином тільки один раз за хід у своїй фазі гри або один раз за хід на етапі захисту під час атаки суперника.

Незалежно від того, лежить карта лицем вгору чи вниз, ви також можете витратити Легенду, щоб заплатити один євдик.

## КОЛОДА

Тут знаходиться ваша колода. На початку свого ходу витягніть верхню карту з колоди та додайте її до своєї руки.

## СКИД

Коли карта скидається або переможена, покладіть її сюди.

# ЧИТАННЯ ВАШИХ КАРТ

**ВАЖЛИВО!** Якщо між текстом картки та цим посібником є розбіжності, дотримуйтесь тексту на картці. Найкраще в правилах — це їх порушувати, чи не так?



## ТИП

Позначає картку як Легенду, Бійця, Програму або Спорядження.

## ОП

Картки можуть бути включені в колоди тільки тоді, коли Легенди надають достатній обсяг оперативної пам'яті. Сумарні значення кольорів ОП ваших Легенд повинні бути більшими або дорівнювати значенням кольорів ОП на кожній карті у вашій колоді.

## ЦІНА

Витратьте стільки євдиків, щоб зіграти карту.

## ЗНАК ПРОДАЖУ

Картки з цим символом можна продати за євдики. (Як правило, тільки спорядження та програми мають мітки для продажу.) Легенди з міткою продажу можна витратити на євдики, не продаючи їх.

## МІТКА

Позначає картку як частину групи, що може мати вплив на ігровий процес.

## СИЛА

Коли ви атакуєте або захищаєтеся від супротивника, перемагає боєць з більшою силою.

## ТИПИ КАРТ

Тип картки вказано у верхньому правому куті. Він позначає картку як Легенду, Бійця, Програму або Спорядження.

### ЛЕГЕНДА

Легенди — це лідери вашої команди та основа вашої колоди. Усі легенди починають гру закритими в довільному порядку. Незалежно від того, відкриті вони чи закриті, Легенди можна витратити для оплати вартості, подібно до євдиків. Викличте легенду, витративши 2 євдика, щоб перевернути її (без попереднього перегляду).

### БОЄЦЬ

Бійці — це члени вашої команди, які атакують вашого суперника та його бійців. Бійці не можуть атакувати в той хід, в якому вони були зіграні.

## ПРОГРАМА

Програми — це миттєві ефекти, які спрацьовують один раз, а потім відразу ж відкидаються. Ви можете грати Програми в будь-який момент своєї фази гри.

## СПОРЯДЖЕННЯ

Карти Спорядження надають вашим бійцям спеціальні ефекти та переваги. Щоб зіграти карту спорядження, сплатіть її ціну і прикріпіть її до дружнього бійця. Коли боець покидає поле (наприклад, потрапляє у скид або повертається до вашої руки), прикріплене до нього спорядження потрапляє туди ж.

# ЧАСОВІ ТРИГЕРИ І КЛЮЧОВІ СЛОВА

Деякі тексти карток можуть містити виділені слова. **ЧАСОВІ ТРИГЕРИ** визначають умови, за яких ефект може відбутися або відбувається. Вони вказують, «коли» відбувається ефект, і мають увігнуте виділення. Текст після часового тригера вказує, «який» ефект відбувається, коли умови виконуються.

## PLAY

Як тільки ви сплатите ціну цієї карти, ефект спрацьовує.

## ATTACK

Коли цей боець атакує, ефект спрацьовує до завершення бою.

## FLIP

Як тільки ця карта перевертається лицем вгору, ефект спрацьовує.

**КЛЮЧОВІ СЛОВА** — це скорочений показник ефекту, який мають кілька карт; деякі ефекти є стандартними для всіх карт, що їх використовують. Вони виділені опуклим контуром. Іноді ефект ключового слова пояснюється на карті, виділеним курсивом у дужках.

## BLOCKER

Коли супротивник атакує, ви можете витратити цього бійця, щоб перенаправити атаку на нього.

## GO SOLO

Сплатіть ціну цієї карти, щоб зіграти її як готового бійця. Вона може атакувати вже в цьому ході.

# ЯК ГРАТИ

Один хід в Cyberpunk TCG складається з трьох фаз: : **ФАЗА ПІДГОТОВКИ**, **ФАЗА ГРИ**, **ФАЗА АТАКИ**.

## ПЕРЕД ПОЧАТКОМ

Перш ніж почати, кожен гравець виконує наступні кроки, щоби підготуватися до гри.

### ПЕРЕТАСУЙТЕ Й РОЗМІСТІТЬ

Розмістіть свої картки Легенд в зоні Легенд обличчям вниз у випадковому порядку; їх порядок повинен бути для вас загадкою. Перетасуйте всі інші картки у вашій колоді. Покладіть всі свої кубики контрактів у зону справника.

### ОБЕРІТЬ ПОРЯДОК ГРИ

Виберіть випадковим чином, хто почне першим. Той, хто почне першим, витрачає дві свої Легенди (повертає їх боком), перш ніж розпочати свій перший хід.

### ВІЗМІТЬ

Витягніть 6 карт зі своєї колоди для стартової руки.

### ДОДАТКОВИЙ ШАНС

Якщо хочете, ви можете перемішати свою руку назад у колоду і взяти 6 нових карт, але тільки один раз.

## ФАЗА ПІДГОТОВКИ

На початку свого ходу виконайте кожну з цих дій по порядку.

### ВІЗМІТЬ КАРТУ

Візьміть верхню карту з колоди і додайте її до своєї руки. Максимальний розмір руки не обмежений.

### ОТРИМАЙТЕ КОНТРАКТ

Візьміть кубик зі своєї зони Справника, киньте його, щоби визначити його значення, а потім покладіть його у свою зону Контрактів. Ви можете вибрати будь-який кубик, крім d20, який завжди потрібно брати останнім.

### ПІДГОТУЙТЕ ВИТРАЧЕНІ КАРТКИ

Переверніть усі витрачені (покладені боком) карти в позицію готовності (покладені вертикально).

---

## ФАЗА ГРИ

Під час своєї фази гри ви можете виконувати будь-які з цих дій у будь-якому порядку.

### ПРОДАЖ ЗА ЄВДИКИ

Один раз за хід ви можете продати будь-яку карту зі своєї руки, на якій у верхньому лівому куті є позначка «Продаж» (€\$). Щоб продати карту, покажіть її своєму супернику, а потім покладіть її закритою в зону Євдиків. Пам'ятайте: незалежно від вартості карти у вашій руці, вона коштує лише один євдик в ході, коли ви її витратили. Кожного ходу, починаючи з цього, ви можете витратити карту (повернути її боком), щоб сплатити один євдик.

### ВИКЛИК ЛЕГЕНДИ

Один раз за хід ви можете витратити 2 євдики, щоб перевернути одну зі своїх Легенд лицем вгору. Не підглядайте! Випадковість вашого вибору є частиною гри.

Якщо ваша Легенда має тригер часу **FLIP**, цей ефект спрацьовує негайно.

### РОЗІГРАЙТЕ КАРТИ

Витратьте кількість євдиків, рівну вартості в лівому верхньому куті карти, щоб зіграти її зі своєї руки. Ви також можете витратити Легенду — відкрити або закрити — щоб заплатити один євдик.

Якщо карта має тригер **PLAY**, цей ефект спрацьовує, як тільки ви сплатите її ціну. І пам'ятайте, що бійці не можуть атакувати в той хід, в який були розіграні.

---

## ФАЗА АТАКИ

На цьому етапі залишається тільки одне: атакувати! Кожен боєць атакує окремо і виконує всі етапи атаки, перш ніж інший боєць зможе атакувати. Ви можете вибрати, атакувати витраченого бійця суперника, чи безпосередньо самого суперника. Залежно від вашої цілі, атака буде проходити трохи по-різному.

АТАКУВАТИ ВИТРАЧЕНОГО БІЙЦЯ



**БИТВА!**

АТАКУВАТИ СУПЕРНИКА



**КРАДІЖКА!**

Якщо ваш боєць атакує витраченого бійця, вони вступають у бій.

Бої відбуваються наступним чином:

1. **ЕТАП НАСТУПУ:** Витратьте свого атакуючого бійця. Якщо він має тригер **ATTACK** виконайте цей ефект зараз.
2. **ЕТАП ЗАХИСТУ:** Якщо суперник хоче викликати Легенду або перенаправити атаку на готового **BLOCKER** бійця, він може зробити це зараз.
3. **БИТВА:** Порівняйте загальну силу вашого бійця з загальною силою захисної карти вашого суперника. Той, хто має більшу силу, перемагає іншого. Якщо бійці мають однакову силу, обидва бійці перемагають один одного.
4. **ПОРАЗКА:** Викиньте всіх переможених бійців та спорядження, прикріплене до них.

Коли боєць завдає удару по вашому супернику, вкрадіть один з його контрактів!

1. **ЕТАП НАСТУПУ:** Витратьте свого атакуючого бійця. Якщо він має тригер, **ATTACK** виконайте цей ефект зараз.
2. **ЕТАП ЗАХИСТУ:** Якщо суперник хоче викликати Легенду або перенаправити атаку на готового **BLOCKER** бійця, він може зробити це зараз.
3. **КРАДІЖКА:** Виберіть будь-який кубик з зони Контрактів вашого суперника і перемістіть його у свою зону.

Сильніші бійці завдають більшої шкоди: за кожні 10 одиниць сили бійці забирають додатковий контракт. Отже, бійці з силою 10 забирають два контракти, бійці з силою 20 забирають три і так далі.

**ПАМ'ЯТАЙТЕ!** Бійці не можуть атакувати в той хід, в який вони були розіграні. Якщо ви розмістили бійця на полі в цей хід, він може використовувати свої ефекти, але не може атакувати до наступного раунду.

Якщо ви не хочете ставити бійця у вразливе становище, він не повинен атакувати взагалі. Підготовлені (лежать вертикально) бійці не можуть бути атаковані. Але майте на увазі, що більшість бійців, навіть підготовлені, не зможуть захистити ваші контракти. Тільки бійці з ефектами на кшталт **BLOCKER** можуть переривати атаки, тому зазвичай тільки таких бійців варто тримати готовими. Зрештою, не можна стати легендою, не ризикуючи.

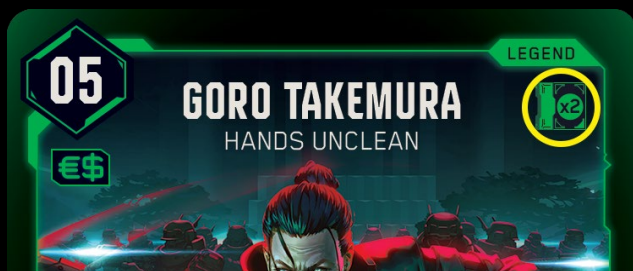
Коли **BLOCKER** боєць перенаправляє вашу спробу атакувати суперника безпосередньо, бій відбувається так, ніби ваш боєць атакував блокуючого бійця. Навіть якщо ви його перемажете, ви не отримуєте жодних контрактів за цю атаку. Загалом, якщо ефект перенаправляє або зупиняє пряму атаку на вашого суперника, ви не отримуєте контракт.

# ПОБУДОВА КОЛОДИ ТА ОП

Альфа-набір *Cyberpunk TCG* призначений для обмеженого досвіду — гравці вибирають одну з двох колод і дотримуються її без змін. Щоб скласти власну колоду після виходу повноцінної гри, дотримуйтесь таких вимог:

- Використовуйте рівно 3 картки Легенди з унікальними назвами..
- Включіть не менше 40 і не більше 50 карток (не враховуючи ваших Легенд).
- Використовуйте не більше 3 копій однієї і тієї ж картки.
- Картки повинні залишатися в межах обмеження оперативної пам'яті (ОП), встановленого вашими Легендами (див. нижче).

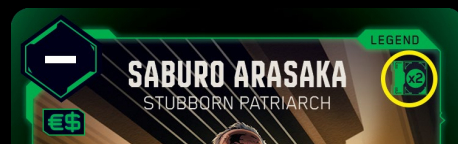
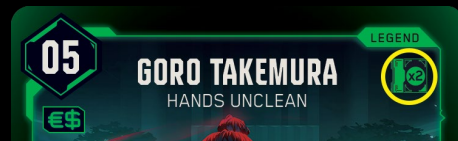
Картки можуть бути включені тільки в колоди з відповідним обсягом оперативної пам'яті. Ваші Легенди встановлюють обмеження оперативної пам'яті для вашої колоди. Значення кольорів оперативної пам'яті на кожній карті у вашій колоді повинні бути меншими або дорівнювати загальним значенням кольорів оперативної пам'яті ваших Легенд.



Усі легенди мають кольорову рамку та обмеження ОП у правому верхньому куті картки. Наприклад, ця картка легенди «Горо Такемура: Нечисті руки» має 2 зелених ОП. Отже, ви можете додати до своєї колоди будь-які зелені картки з значенням ОП 2 або менше.

Сумарний обсяг оперативної пам'яті ваших трьох карт Легенд визначає максимальний обсяг оперативної пам'яті для кольорових карт, дозволених у вашій колоді. Якщо ви хочете використовувати більш потужні карти певного кольору, вам потрібно використовувати більше Легенд того самого кольору, щоб збільшити свій ліміт.

Обмеження ОП кожної легенди враховується тільки для її власного кольору. Якщо ви хочете скласти колоду з картками різних кольорів, то вам потрібно вибрати легенди з ОП для кожного кольору, що входить до колоди. Наприклад, якщо ви хочете створити зелено-червону колоду з «Горо Такемура: Нечисті руки» (2 зелених ОП), «Сабуро Арасака: Непохитний патріарх» (2 зелених ОП) і «Йорінобу Арасака: Визнання знищення» (2 червоних ОП), то ваша колода може містити зелені карти з максимум 4 ОП і червоні карти з максимум 2 ОП.



# СЛОВНИК

## ВИТРАЧЕНА КАРТА

Поверніть картку боком, щоб витратити її. Картки, повернуті боком, називаються «витраченими», а картки, повернуті вертикально, — «готовими». Після того як картка витрачена, ви не можете витратити її знову, поки вона не повернеться в стан «готова» на початку вашого наступного ходу. Євдики та Легенди витрачаються для оплати вартості карток, а Бійці витрачаються, коли атакують.

## ГОТОВА КАРТА

Поверніть картку вертикально, щоб підготувати її. Вертикальні картки називаються «готовими», а картки, що лежать горизонтально, — «витраченими». Тільки готові бійці можуть атакувати і готові бійці не можуть бути атаковані.

## ЄВДИКИ

Євдики, скорочення від «євродолари», є валютою в Найт-Сіті, і вони потрібні вам для управління вашою командою. Кожна карта має ціну, вказану в лівому верхньому куті; ви повинні витратити стільки євдиків, скільки вказано, щоб зіграти її.

## ПРОДАЖ КАРТ

Один раз за хід ви можете продати будь-яку карту зі своєї руки, на якій у верхньому лівому куті є позначка «Продаж» (€\$). Щоб продати карту, покажіть її своєму супернику, а потім покладіть її закритою в зону Євдиків. Майте на увазі, що незалежно від того, скільки коштувала карта у вашій руці, після продажу вона коштує лише один євдик на хід.

## КОНТРАКТИ

Контракти — це завдання, які зроблять вашу команду легендарною, і вони представлені кубиками контрактів. Перший гравець, який розпочне свій хід з 6 або більше контрактами, виграє гру. Контракти є основним фокусом бою; атакуйте свого суперника, щоб вкрасти його контракти, і захищайте свої від нього.

## ☆ ВУЛИЧНА РЕПУТАЦІЯ

Деякі ефекти карт вимагають певної кількості ☆ (Вулична репутація) для їх активації. Вулична репутація — це сумарна кількість очок на кубиках у вашій зоні контрактів. Іншими словами, додайте всі цифри на верхній грані ваших кубиків контрактів, щоб визначити Вуличну репутацію.

## СПРАВНИК

У Найт-Сіті справник — це посередник між клієнтами та найманцями: він знаходить для вашої команди нові контракти. На початку гри всі кубики знаходяться в зоні справника. На початку кожного ходу виберіть один кубик із цієї зони, киньте його, щоб визначити його значення, а потім перемістіть його у свою зону контрактів. Ви можете вибрати будь-який кубик, крім d20, який завжди потрібно брати останнім.

## ЛЕГЕНДИ

Видатні члени вашої команди, які мають власну репутацію. Легенди надають унікальні ефекти, які доповнюють вашу колоду, наприклад, посилення атаки для бійців з певною міткою або спеціальну здатність виходити на поле як потужний боєць.

Всі легенди починають гру закритими. Поки легенди закриті, їх можна витратити тільки в якості Євдиків, і вони не надають інших ефектів. Викличте легенду, щоб перевернути її лицем вгору.

## ВИКЛИКАТИ ЛЕГЕНДУ

У кожному раунді ви можете витратити 2 євдики, щоб перевернути Легенду лицем вгору. Ви можете зробити це один раз за хід у своїй фазі гри або один раз за хід на етапі захисту під час атаки суперника.

CYBERPUNK  
TCG  
TRADING CARD GAME