

ЖИЗНЬ 1	ЖИЗНЬ 2	ЖИЗНЬ 3	ЖИЗНЬ 4	ЖИЗНЬ 5	ЖИЗНЬ 6	ЖИЗНЬ 7
------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

ДУЭЛЬ 1

ДУЭЛЬ 2

1 АТАКА	2 АТАКА	3 АТАКА	4 АТАКА	5 АТАКА	6 АТАКА	7 АТАКА	8	9
9	8	ОБОРОНА 7	ОБОРОНА 6	ОБОРОНА 5	ОБОРОНА 4	ОБОРОНА 3	ОБОРОНА 2	ОБОРОНА 1

БЕЗДНА 8	БЕЗДНА 7	БЕЗДНА 6	БЕЗДНА 5
-------------	-------------	-------------	-------------

БЕЗДНА 4	БЕЗДНА 3	БЕЗДНА 2	БЕЗДНА 1
-------------	-------------	-------------	-------------

ЗАТОЧЕНИЕ 5	ЗАТОЧЕНИЕ 6	ЗАТОЧЕНИЕ 7	ЗАТОЧЕНИЕ 8
----------------	----------------	----------------	----------------

ЗАТОЧЕНИЕ 1	ЗАТОЧЕНИЕ 2	ЗАТОЧЕНИЕ 3	ЗАТОЧЕНИЕ 4
----------------	----------------	----------------	----------------

ТАБЛИЦА ЦВЕТОВ

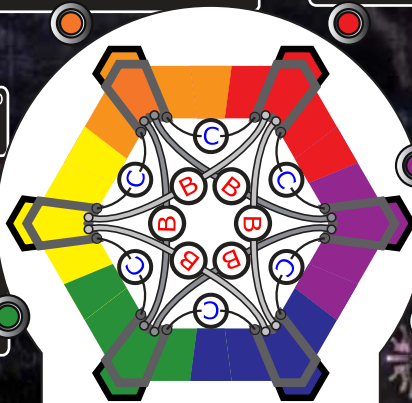
+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ
+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ЖИЗНИ

+2 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ

+2 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ЖИЗНИ

+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ОБОРОНЫ
И
+1 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА ЖИЗНИ

+3 К ЗНАЧЕНИЮ **СОЮЗНОГО** КУБИКА АТАКИ ИЛИ ОБОРОНЫ
И
-1 К ЗНАЧЕНИЮ ОДНОМУ ВАШЕМУ КУБИКУ ЖИЗНИ



С СОЮЗНЫЕ **В** ВРАЖЕСКИЕ

КАЖДЫЙ КУБИК СЧИТАЕТСЯ **СОЮЗНЫМ** ДЛЯ ДРУГОГО КУБИКА ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА ИЛИ ОБОРОНЫ, НЕ УЧАСТВУЮЩИЙ НИ В ОДНОЙ ЦЕПОЧКЕ, СЧИТАЕТСЯ **НЕЙТРАЛЬНЫМ**

РАЗРУШИТЕЛЬ	РАЗРУШИТЕЛЬ ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ. СРАВНЕНИЕ: > ПОБЕДА: АТАКУЕМЫЙ КУБИК В БЕЗДНУ. ПОРАЖЕНИЕ: РАЗРУШИТЕЛЯ В БЕЗДНУ.
ШТУРМОВИК	ШТУРМОВИК ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК АТАКИ . СРАВНЕНИЕ: > ПОБЕДА: ДОБАВИТЬ ИЛИ ВЫЧЕСТЬ ЗНАЧЕНИЕ ШТУРМОВИКА ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА. ПОРАЖЕНИЕ: ДОБАВИТЬ ИЛИ ВЫЧЕСТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
БАЛЛИСТИК	БАЛЛИСТИК ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ. СРАВНЕНИЕ: > ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ 2 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА. ПОРАЖЕНИЕ: ВЫЧЕСТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ОБНУЛЯТОР	ОБНУЛЯТОР ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ. СРАВНЕНИЕ: > ПОБЕДА: ПОМЕСТИТЕ АТАКУЕМЫЙ КУБИК В ЗАТОЧЕНИЕ. ПОРАЖЕНИЕ: НИЧЕГО.
БАРЬЕР	БАРЬЕР ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК ЗАЩИТЫ . СРАВНЕНИЕ: > ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ ЗНАЧЕНИЕ БАРЬЕРА ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА. ПОРАЖЕНИЕ: ВЫЧЕСТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
ЭНЕРГЕТИК	ЭНЕРГЕТИК ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК НА ПОЛЕ. СРАВНЕНИЕ: > ПОБЕДА: ДОБАВИТЬ 3 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА. ПОРАЖЕНИЕ: ДОБАВИТЬ 1 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА.
СИСТЕМЩИК	СИСТЕМЩИК ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК ЗАЩИТЫ ПРОТИВНИКА. СРАВНЕНИЕ: < ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ 2 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА. ПОРАЖЕНИЕ: НИЧЕГО.
КРЕПОСТЬ	КРЕПОСТЬ ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК АТАКИ ПРОТИВНИКА. СРАВНЕНИЕ: < ПОБЕДА: ВЫЧЕСТЬ 2 ДЛЯ АТАКУЕМОГО КУБИКА. ПОРАЖЕНИЕ: НИЧЕГО.
РЕГЕНЕРАТОР	РЕГЕНЕРАТОР ЦЕЛЬ: ЛЮБОЙ КУБИК В ЗАТОЧЕНИИ . ВЕРНИТЕ КУБИК ИЗ ЗАТОЧЕНИЯ В ИГРУ И ПРИСВОЙТЕ ЕМУ ЗНАЧЕНИЕ РЕГЕНЕРАТОРА .