

ТРЕШ, УГАР И НАСТОЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ
ОТ КОРИ ДЖОНСА И РОБА ХЕЙНСА

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ

МАГОВ

МЕСИВО НА

ГРИБУЧЕМ
БОЛОТЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Ты ведь здесь, чтобы **ВСЕХ МОЧИТЬ**, да?!

Ты хочешь превратить мою рожу в расплавленное месиво своим фаерболом? Надеюсь, что да... потому что на твоём месте я бы так и поступил! Чёрт, у меня прямо руки чешутся призвать членообразного гигантского червяка, чтобы он тебя утопил в слизи!

Вот прям **НЕ МОГУ КАК ХОЧЕТСЯ** это сделать. В любой другой день я бы так и поступил, но...

Сейчас я совсем офонарел. Ну да, весь мир как будто свихнулся с тех самых пор, как дядюшка Энди сделал из него, цитирую, «самую чумовую хрень **НА ВСЕ ВРЕМЕНА**». Но сегодня всё совсем странно, даже учитывая ежедневное безумие...

Не веришь? **Я ТОЛЬКО ЧТО СОЖРАЛ ГОВОРЯЩИЙ ГРИБ**. И он, зараза такая, ПРОСИЛ меня его съесть, при этом хлопая глазками. Ну ладно, хрен с ним, он просил вежливо, так что я выполнил его просьбу. И сейчас я начинаю видеть смысл во всём, что творится вокруг! Чувак, слухи ж ходят... все их слышали! Слухи, что дядюшка Энди — это просто мелкий сопляк, в которого вселился демон, решивший перекрыть реальность к чёртовой бабушке. Нет, ну ты слышишь? **УМЕРЕТЬ НЕ ВСТАТЬ!** Слушай, а если демоны существуют... то и **ДЬЯВОЛ** тоже?! **И БОГ?!**

Жесть, как же это тупо звучит. И притом, если подумать, весь этот бред необычайно логичен. Оглянись вокруг — мир стал похож на влажные мечты маниакального тринадцатилетки! Фрэнк, мой приятель, работает на водоочистительной станции. Видал я его недавно. **ЕГО ПРЕВРАТИЛО В ГИГАНТСКИЙ КУСОК ФЕКАЛИЙ НА НОЖКАХ!** Долбануться можно... он, кстати, сказал, что все ребята из отдела санитарной очистки тоже стали дерьмонстрами! А про Донну, секретаршу в приёмной, даже не спрашивай. Ты серьёзно **НЕ ХОЧЕШЬ** знать, что с ней случилось... это капец. Этот ублюдок Энди вообще с головой не дружит.

Слушай, я без понятия, как давно ты тут, — чёрт побери, да тут новичков днём с огнём не сыщешь! Но вот у меня создаётся такое впечатление, что я тут на этих ваших турнирах **ШВЫРЯЛСЯ ОГНЁМ ВО ВСЕ СТОРОНЫ**

уже миллион лет!

Следить за временем стало бессмысленно. Я пытался это делать первые несколько сотен раз. А потом решил, что ну нафиг, всё равно тебя воскрешают, когда ты подыхаешь. И так раз за разом, раз за разом! И так без конца! И ведь с каждым днём всё становится только хуже. Не так давно стало «модным» призывать грёбаных **МОНСТРОВ**. Да-да, можно призывать на поле боя тварей, которые будут сражаться с тобой плечом к... эээ... лапе? Щупальцу? Неважно. Если не одно случится, так другое или третье, которое, скорее всего, вырвет тебе хребет и забьёт тебя им насмерть.

Не пойми меня неправильно — **ТОЛЬКО ПОПРОБУЙ, МАТЬ ТВОЮ**, — мне нравится уничтожать других боевых магов на арене. Не понимаю почему. Никогда раньше не замечал за собой особой кровожадности, но что-то мне подсказывает, что это всё из-за магии-шмагии, поскольку теперь-то мне хочется убивать всё больше и больше. Чёрт, да мне даже болтать с тобой тяжело. Кажется, придётся тебя прикончить ещё до конца нашей беседы. Позволь узнать: ты хочешь, чтобы у тебя из задницы с огнём высрались твои кишки или чтобы жирный вампир оторвал тебе башку и высосал всю кровь? Почему я это спрашиваю? Да так, просто интересно...

Честно говоря, я уже на грани срыва, так что позволь дать тебе один последний совет: не сопротивляйся. Отбрось жалкие остатки своей человечности и вкладывай всю свою ненависть в каждое заклинание. Убивай, увечь и уничтожай каждого колдуна, которого увидишь на арене, и, может быть, ты каким-то чудом окажешься гвоздём программы **КРУТАГИДОНД!** Победи в этом долбаном турнире и окажешься в шоколаде. Тебе даже представится шанс лично встретить этого ублюдка, дядюшку Энди. Говорят, он даже может исполнить одно твоё желание. Может, тогда ты сможешь освободиться от этого кошмара. Но я бы на это не рассчитывал. Если уж всё остальное — брехня, то с хрена ли награда должна быть правдой? Но всё же это — крохотный кусочек надежды и единственное, что у меня осталось. Если есть возможность выбраться из этого ада, то я буду за неё драться. Моя жена не пережила изменения мира, и если я смогу умереть, то, быть может, увижу её вновь.

Хей-хей, не надо из-за меня плакать. К тому же... пока мы болтали, я призвал банду демонических байкеров. Они оторвут тебе руки, а потом превратят твои кишки в кровавое месиво своими мотоциклами. И ты ведь будешь ещё жив в это время. Так что... извини. Увидимся позже — тебя почти сразу воскресят, в этом не сомневайся. И, может быть, в следующий раз ты взорвёшь мои глазные яблоки, пока у меня будет приступ апокалиптической разумной диареи. Эх, хорошие времена...

СОСТАВ ИГРЫ

- 40 карт заводил
- 40 карт наворотов
- 40 карт приходов
- 8 планшетов героев
- 8 карт «Шальная магия»
- 25 карт сокровищ
- 25 карт дохлых колдунов
- 7 медалей недобитых колдунов
- 15 медалей за выпил
- 6 черепушек для отсчёта жизней
- 5 шестигранных кубиков
- 1 грибочий гриб (с подставками)
- Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Преврати врагов в лужицы подсыхающей слизи. Получи 1 очко за каждого колдуна, которого ты ушатал. Получи 1 очко, если ты один уцелел в большом мочилове и добыл медаль недобитого колдуна.

Получи больше всех очков за три игры — и ты выиграешь турнир!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Свали все карты заводил, наворотов, приходов и «Шальных магий» в одну кучу (кстати, каждой такой карты в игре — две копии, а «Шальных магий» — так и вовсе восемь). Сделай из этой кучи красивую колоду заклинаний и хорошенько перемешай. Раз нашёл применение рукам, перемешай заодно колоды сокровищ и дохлых колдунов. По отдельности, конечно.

Каждый участник выбирает, каким колдуном играть, и хватает планшет героя.

В начале игры у каждого колдуна 20 жизней. Выложи черепушку на 20-е деление своего планшета. Получая и теряя жизни, ты будешь перемещать черепушку по планшету. Знай, что у тебя не может быть больше 25 жизней.

Выложи колоду заклинаний посередине стола. Гриб водрузи на подставки и поставь рядом. Положи где-нибудь сбоку колоды сокровищ и дохлых колдунов.

ХОД ТУРНИРА

Магический турнир состоит из трёх игр.

Игра длится столько раундов, сколько нужно для победы.

В каждом раунде игроки кастуют заклинания, шмаляют по соперникам, притыривают легендарные сокровища и всячески стараются не склентить ласты. Каждый раз, когда ты размазываешь по стенке очередного колдуна, получай медаль за выпил, которая в конце турнира принесёт тебе 1 очко. Колдун, умудрившийся остаться единственным, кто не отправился на корм червям, побеждает в текущей игре турнира и в дополнение к медали за выпил последнего врага получает медаль недобитого колдуна. Медаль недобитого колдуна тоже приносит 1 очко в конце турнира.

НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

Каждый колдун добывает карты из колоды заклинаний, пока у него не окажется 8 карт на руке.

КАРТЫ

На руке могут оказаться карты нескольких типов:

Заводилы

З

Навороты

Н

Приходы

П



Заводила — один из легендарных волшебников, дающий тебе определённое преимущество, когда ты начинаешь кастовать заклинание.

Наворот — нотка индивидуальности, которая добавляется к твоему заклинанию. Все эти чудные прилагательные не только приносят радость творчества, но и приводят к появлению у твоих врагов травм различной степени тяжести.

Приход — это завершающий катаклизмический аккорд твоего заклинания, большой бум на фоне заката. Скорее всего, после него враги будут неуклюже собирать выпавшие внутренности и молить о пощаде. На каждом приходе указаны параметры инициативы и могучего броска. (Подробнее об этой фигне дальше.)

ТВОРИМ ЗАКЛИНАНИЕ

В состав любого заклинания может войти **от 1 до 3 карт**. Но не больше 1 заводилы, 1 наворота и 1 прихода!
Вот все **возможные случаи** правильно **накастованных заклинаний**:



ЗАВОДИЛА



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ



НАВОРОТ + ПРИХОД



НАВОРОТ



ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + ПРИХОД

Заметил ленту с названием карты? У выложенных рядом карт всех трёх типов получается общее название, состоящее из начала, середины и конца. Заводилы всегда кладутся в левую часть заклинания, навороты — в середину, а приходы замыкают заклинания справа.

Примеры **неправильных заклинаний**:



ЗАВОДИЛА + ЗАВОДИЛА



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + НАВОРОТ



НАВОРОТ + ПРИХОД + ПРИХОД

Если колдун открывает неправильное заклинание, он обязан убрать из него в стопку сброса лишние карты, чтобы заклинание стало правильным. Запомни, ты не можешь сыграть больше трёх компонентов заклинания. Если всё же сыграл, заведи из него лишние карты на руку до определения очередности хода.

ЗАКЛИНАНИЯ К БОЮ!

Колдун должен выложить на стол **лицевой стороной вниз** сразу все карты своего заклинания. Можешь класть карты стопкой или в ряд, можешь даже накрыть их рукой, чтоб никто не догадался, сколько их у тебя, — другие колдуны не имеют права допытываться.

Вот так может выглядеть стол после того, как каждый колдун выложит заклинание:



ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Когда все колдуны выложат на стол свои заклинания, они определяют очередность хода. Для этого каждый колдун сообщает остальным, сколько карт в его заклинании: одна, две или три.

Колдуны с заклинаниями из одной карты ходят раньше всех. Колдуны с заклинаниями из двух карт ходят раньше колдунов с заклинаниями из трёх.

Если у нескольких колдунов заклинания с одинаковым числом карт, их очередность хода определяется по инициативе на карте прихода из их заклинаний (см. изображение справа). Все игроки называют свой параметр инициативы. Можешь подглядеть свою карту прихода, если забыл число, но не свети её другим. Колдун, не выложивший приход или выложивший вместо него карту «Шальная магия», получает нулевую инициативу. (Подробнее о «Шальной магии» на стр. 11.)

Колдун, чья инициатива больше, ходит раньше. В случае ничьей колдуны с одинаковой инициативой бросают по кубикам: тот, кто выбросит больший результат, ходит раньше.

ПРИМЕР. Игра вчетвером. Три игрока объявили, что в их заклинаниях 3 карты, и ещё один — что у него 2 карты. Игрок с заклинанием из двух выложенных карт ходит первым. После применения всех эффектов его заклинания ход передаётся одному из трёх оставшихся колдунов. Чтобы узнать кому, они называют свои инициативы. Допустим, это 17, 14 и 14. Игрок с самой большой инициативой (17) ходит первым из трёх. Накостовав заклинание, он передаёт право хода дальше — тому из двух игроков с инициативой 14, кто выкинет большее значение на кубике. Оставшийся игрок сделает последний ход текущего раунда.



РАСКРЫВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Получив право хода, открой карты заклинания, которое ты выложил, а потом с самым эпически-магическим выражением, на которое способен, зачитай в голос полное название заклинания в таком порядке: наворот, приход, заводила. Например: «Людоедский Шлюхобот от Чумовой девки!» **Если хочешь, можешь придумать перед началом игры лютое наказание для колдуна, который забудет за честь название заклинания и сразу кинется применять его эффекты.**

Наверное, тебе интересно, как быть, если в заклинании чего-то не хватает?

Нет заводилы: называй имя героя со своего планшета или своё собственное имя-отчество.

Нет наворота: ты, конечно, не обязан называть прилагательное, раз его нет, но можешь подключить фантазию и поэкспериментировать.

Нет прихода: произнеси любое запредельное выражение, например «авада-кентавра», «скипидармус» или «сенвестр бюджета».

ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Применяй эффекты карт заклинания в порядке слева направо, то есть:

1. Заводила



2. Наворот



3. Приход



Если в твоём заклинании оказалось несколько карт одного типа (и это произошло из-за эффекта какой-нибудь карты, а не из-за ошибки при наставании), применяй эффекты этих карт в порядке, удобном твоей левой пятке.






Если к твоему заклинанию добавляется новая карта, с типом которой ты уже разделался, примени эффекты текущей карты до конца, а потом займись добавившейся картой.

ПРИМЕР. Наворот принёс тебе ещё одного заводилу, но к этому моменту ты уже применил все эффекты заводил. Да и ладно. Ты применишь эффекты нового заводилы, а потом перейдёшь к приходу.

ВОЛШЕБНЫЕ ЗНАКИ

Каждая карта заклинания относится к определённой школе магии, отмеченной особым знаком и словом внизу карты.

Всего в игре пять школ магии:

-  **ПОРЧА** Делает врагам бо-бо. Отваливает сокровища. Нравится взрослым и детям.
-  **МРАК** Призывает потусторонние силы раздать люлей всем подряд.
-  **УГАР** Помогает зажечь вечеринку. И поржать над пышущими жаром лицами врагов.
-  **КУМАР** Никогда не знаешь, что увидишь. Ну, помимо трупов других колдунов.
-  **ТРАВА** Поправляет твоё здоровье и ухудшает чужое.



МОГУЧИЙ БРОСОК

Если карта требует сделать могучий бросок, посмотри на её знак. Брось 1 кубик за каждую карту в твоём заклинании с таким знаком. **Если на твоей карте прихода два знака, то ты будешь бросать как минимум 2 кубика.** Круто, да? И не забудь добавить к броску знаки на твоих тварях, оставшихся с прошлого раунда, а также плюшки с карт дохлых колдунов из прошлой игры. Они ведь тоже часть твоего заклинания!

К примеру, если ты выложил приход со знаками травы и кумара, а других карт с этими знаками у тебя в заклинании нет, то тебе надо бросать 2 кубика. А если у тебя в заклинании есть заводила с травой и наворот с кумаром, то ты бросаешь сразу 4 кубика.

Всевозможные эффекты, комбинации и карты сокровищ позволяют бросать дополнительные кубики в могучих бросках.

ЖЕРТВЫ

Большинство карт заклинаний нацелено на конкретную жертву. Чаще всего жертва указана на самой карте, так что не забывай читать текст карт, прежде чем собирать из них заклинания. Жертва может быть случайной или ею может стать колдун, сидящий слева или справа от тебя. Жертвами могут оказаться даже все враги одновременно.

Если карта позволяет накручивать (прибавлять) жизни, то её жертва — ты сам.

Всегда определяй жертву до того, как начнёшь бросаться кубиками.

Жертвой заклинания не может быть дохлый колдун (ты и так над ним поиздевался, оставь труп в покое). Если жертвой заклинания должен стать колдун слева, а он мёртв, то кастуй в следующего левого врага.

САМЫЙ ЖИВУЧИЙ ВРАГ. САМЫЙ ХИЛЫЙ ВРАГ

Самый живучий враг — твой враг, у которого больше всего жизней.

Самый хилый враг — твой враг, у которого меньше всего жизней.

В случае ничьей ты сам выбираешь, кто будет считаться самым живучим или самым хилым врагом.

Ты не можешь быть врагом самому себе. Если ты самый живучий/хилый колдун, ты не учитываешь себя, определяя, кто твой самый живучий/хилый враг.

ЖИВУЧЕЕ. ХИЛЕЕ

Враг живучее тебя — это твой враг, у которого больше жизней, чем у тебя.

Враг хилее тебя — это твой враг, у которого меньше жизней, чем у тебя.

В случае ничьей ты сам выбираешь, кто будет считаться живучее или хилее.

Если у врага столько же жизней, сколько у тебя, он не считается живучее или хилее тебя.

СЛУЧАЙНЫЙ ВРАГ

Начиная с соседа слева, закрепи за каждой возможной жертвой определённые грани кубика, а затем брось кубик и узнай, кто твоя жертва. Например, в игре на 5 игроков ты назначаешь грани с 1 по 4 всем врагам по часовой стрелке, а грани 5 и 6 будешь перебрасывать.

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ К ЗАКЛИНАНИЮ



Некоторые карты позволяют добавить к твоему заклинанию новые карты. При этом правило сотворения не учитывается (после добавления карт в заклинании может получиться и несколько наворотов или приходов). Добавляемые карты владь рядом с картами такого же типа (чуть выше или чуть ниже). Если у тебя собралось несколько карт одного типа, чьи эффекты ты ещё не применил, применяй их в любом удобном тебе порядке.

ТВАРИ

Твари появляются на картах приходов, и половина приходов из этого набора считаются тварями. Об этом даже написано внизу их карт. Твари хороши тем, что могут оставаться в игре даже после применения эффектов заклинания. На большинстве карт тварей встречается слово «**СТОЯТЬ!**», и если ты применяешь подобный эффект (даёшь твари команду «Стоять!»), то тварь остаётся на столе перед тобой. Проще говоря, ты не сбрасываешь её вместе с другими картами заклинания после применения их эффектов. Часто команда «Стоять!» срабатывает при определённом результате могучего броска, но встречаются и твари, которым нужно что-то дать, чтобы они остались.

Выложенная перед тобой (сыгранная лицевой стороной вверх) карта твари — твой друг и соратник, готовый отдать за тебя жизнь. Всякий раз, когда ты должен отхватить урон от врага, можешь вместо этого сбросить одну из своих сыгранных открытых тварей. Этим ты сберегаешь только свою шкуру, поэтому, если урон приходится по нескольким колдунам, остальные получают всё,



что положено. Твари не могут защитить от урона, который ты наносишь сам себе. Тварь, которую ты ещё не ввёл в игру (её карта лежит перед тобой лицевой стороной вниз либо находится на руке), не такая преданная и не станет жертвовать собой ради тебя. Если какая-то карта наносит урон несколько раз, например сначала 2 урона, а затем ещё 2, одна тварь может спасти тебя только от одного из этих эффектов. Если же карта обычно наносит 2 урона, но нанесёт тебе 4, если ты самый живучий (или типа того), тварь поглощает весь урон, потому что ты должен отхватить его только один раз.

Помимо того, что тварь может защитить тебя, аки верный пёс, эффекты её карты снова применяются на твоём следующем ходу, если она всё ещё будет в игре. Они применяются в обязательном порядке, ты не сможешь сделать вид, что на карте нет требования сделать могучий бросок.

☠ Тварь, сохранившаяся с прошлого раунда, не учитывается при определении инициативы. Например, если ты выложил заклинание из 3 карт, а с прошлых раундов у тебя остались 2 твари, то по-прежнему считается, что ты выложил заклинание из 3 карт, а не из 5.

☠ Если у твоей твари нет подходящей цели, ты всё равно бросаешь кубик, чтобы понять, останется тварь в игре или нет (и неважно, ввёл ты её в игру сейчас или сохранил с предыдущего раза).

☠ Знаки на сохранившихся тварях **считаются** знаками заклинания.

Делая могучий бросок по карте сохранившейся твари, учитывай знаки на других картах заклинания, если они совпадают со знаком твари. Если тебе повезёт, сможешь приказать твари «стоять!» несколько раундов подряд — надо лишь метко делать могучие броски. Однако если команда «стоять!» не срабатывает, карта твари сбрасывается в конце твоего хода.

☠ В конце каждой игры турнира все сохранившиеся твари сбрасываются.

Если карта предписывает тебе убить тварь врага, а потом нанести ему урон, его тварь сбрасывается раньше, чем сможет принять твой удар по её хозяину. Нанести вред твари напрямую можно, только если об этом говорится на карте (например, тварь указана жертвой). Нельзя по своему желанию убить тварь обычным уроном, который ты наносишь её хозяину, — пусть хозяин сам решает, будет ли тварь его защищать. Если ты отхватываешь случайный урон, дожись, когда определится его величина, и уже потом решай, подставить под него свою тварь или нет. Необязательно пускать тварь в расход, не зная, много ли тебе прилетает. Не имеет значения, сколько именно урона ты получаешь, — тварь поглощает весь урон, а затем сбрасывается. Нулевой урон не убивает тварь.

Если ты подыхаешь, все твои оставшиеся в игре твари сбрасываются. Интересно, почему ты не стал отбивать урон с их помощью? Ну ты и дятел!

ПРИХОДЫ С ДВУМЯ ЗНАКАМИ

На половине карт приходов в этом наборе ты найдёшь **ДВА ЗНАКА**. Когда ты делаешь могучий бросок по такой карте, ты будешь бросать как минимум 2 кубика. Конечно же, если ты умный колдун, то добавишь в своё заклинание карты, знаки которых совпадают со знаками на твоём приходе, — ты же хочешь отхреначить врагов мощным приходом, верно?

К примеру, если в твоём заклинании есть заводила со знаком травы, наворот со знаком мрака и приход со знаками травы и мрака, то на могучем броске по своей карте прихода ты будешь бросать аж 4 кубика! Впрочем, даже если ты туп как пробка и твоё заклинание состоит из кумара, порчи и травы/мрака, то ты всё равно бросаешь минимум 2 кубика.

Карты приходов с двумя знаками хорошо сочетаются с картами со свойством «Передоз», о которых мы поговорим чуть позже.



КОЛДУНСТВО

Карты заводил и наворотов со словом «Колдунство» позволяют тебе добавить в заклинание дополнительные карты, когда приходит твой черёд его сбастовать. Для того чтобы колдунство сработало, нужно выполнить условие сброса — оно указано рядом со свойством. Если ты сбросишь двух заводил (два наворота или два прихода — смотря что написано на карте), то можешь добавить карту с колдунством к твоему заклинанию. Только помни: карта с колдунством должна быть у тебя на руке. Ты не можешь добавить к заклинанию карту с колдунством, которую только что сбросил.

Поскольку ты уже начал сбастовать заклинание, очередность в раунде не меняется. Ты можешь в любой момент своего хода добавить карту с колдунством. Если ты решил добавить заводилу во время розыгрыша наворота или прихода или наворот во время розыгрыша прихода, примени эффекты текущей карты до конца, а потом займись добавившейся картой с колдунством.

Карты с колдунством — это отличный способ избавиться от карт одинакового типа на руке. Ну а карты «Шальной магии» считаются картами всех трёх типов, так что ты всегда можешь их сбросить в качестве оплаты за применение колдунства.

Если у тебя на руке нет нужных карт для сброса, то ты можешь использовать карту с колдунством как обычную карту заклинания — просто сыгрой её в закрытую в начале раунда, когда составляешь заклинание. Потом, когда будешь раскрывать заклинание, наплюй на текст про колдунство и примени остальные эффекты карты. Впрочем, есть несколько карт, которые позволяют тебе брать дополнительные карты из колоды в твой ход, так что, может быть, стоит придержать колдунство до лучших времён?

ПЕРЕЖОР

Ещё на картах заводил и наворотов порой есть «Пережор», который случается, когда ты облопаешься грибов. Обычно, когда в твоём заклинании много разных знаков, заклинание будет слабым и ты им никого ушатать не сможешь. Но «Пережор» спешит на помощь!

После применения эффектов карты с «Пережором» проверь количество уникальных знаков в своём заклинании. Не забудь учесть карты дохлых колдунов, тварей и сокровищ — там тоже бывают знаки. Если у тебя ЧЕТЫРЕ или больше уникальных знака в заклинании, то ты можешь применить её эффект снова!

ДРУГИЕ КАРТЫ

«ШАЛЬНАЯ МАГИЯ»

Если ты вытянул из колоды такую карту, считай, сегодня твой день. Она считается картой сразу трёх типов: может быть хоть заводилой, хоть наворотом, хоть приходом (правда, только каким-то одним типом за раз; в прошлых наборах «Эпичных схваток» типа у «Шальной магии» не было). Это свойство позволяет сбрасывать «Шальную магию» для розыгрыша колдунства. Также эту карту можно выложить вместо любой карты. Например, если у тебя на руке нет наворота, без которого не складывается трёхкарточное заклинание, можешь заменить наворот «Шальной магией».

Открыв заклинание с «Шальной магией», открывай карты с верха колоды, пока не встретишь карту того типа, который заменил «Шальной магией». Добавь её к заклинанию, а затем сбрось «Шальную магию» и все открытые из колоды карты. Если в твоём заклинании несколько «Шальных магий», повторяй этот ритуал для каждой. Как только заменишь все «Шальные магии» картами из колоды, зачитай полное название заклинания.



СОКРОВИЩА

Сокровища — ядрёные предметы, которые прилетают тебе от эффектов некоторых карт заклинаний. Получив сокровище, клади его перед собой лицевой стороной вверх — его должен хорошо видеть каждый игрок. Сокровища никогда не берутся на руку. Будь бдителен, некоторые завистливые колдуны могут отжать у тебя твою прелесть.



Многие сокровища в этой игре являются **«Вечными»**. Такие карты сокровищ не сбрасываются в конце отдельной игры турнира или если ты подох. Пока ты мёртв, твои сокровища нельзя отжать или сбросить. Так что и дохлые колдуны, и недобитые колдуны начнут новую игру со своими вечными сокровищами.

КОЛОДА ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

Сыграв в ящик, колдун сбрасывает карты с руки, затем сбрасывает сокровища без слова **«Вечное»**, а потом берёт карту из колоды дохлых колдунов. Смерть — это ещё не повод для конца игры. **В начале каждого нового раунда каждый дохлый колдун берёт новую карту дохлого колдуна.** Если остальные колдуны увлекутся смертоубийством друг друга ещё на несколько раундов, у очоурившихся игроков окажется несколько карт дохлых колдунов. С этими картами им будет легче победить в следующей игре.



Если на карте дохлого колдуна сказано: «Прямо сейчас», применяй её эффект, как только берёшь её из колоды. Сбрось такую карту после применения эффекта. Если карта дохлого колдуна позволяет тебе накрутить жизни **в текущей игре**, то ты не воскресаешь и не получаешь дополнительные очки здоровья на следующую игру. Если эффект карты дохлого колдуна убил твоего противника, ты получаешь медаль за убийство. Если это был последний колдун в игре, он всё равно получает медаль недобитого колдуна, а потом берёт карту дохлого колдуна.



НЕЖДАНЧИКИ

На некоторых картах можно встретить слово «Нежданчик». Это то, что ты делаешь как бы из последних сил в тот момент, когда тебе проламывают череп. Если среди карт твоего заклинания, эффекты которого ты не успел применить из-за неожиданного отброса коньков, имеется слово «Нежданчик», то ты применяешь эффект, описанный после этого слова. Благодаря нежданчикам, даже самый хилый колдун может кастовать длинное заклинание без опаски, что его смерть останется неотомщённой. Если нежданчик позволяет тебе накрутить жизни, ты не дохнешь, а враг, который вроде как убил тебя, не получает медаль за убийство. Кстати, когда тебя убивают, твои жизни не могут опуститься ниже 0.

Заметь, что карта с нежданчиком на руке не даёт тебе никаких преимуществ. Чтобы задействовать нежданчик, карта должна лежать перед тобой. Нежданчик срабатывает даже тогда, когда ты исхитряешься замочить себя сам, но при условии, что ты ещё не начал применять эффекты карты с этим нежданчиком. То есть если тебя, скажем, добивает твой же заводила, а у твоего наворота и/или прихода есть нежданчик, то этот нежданчик срабатывает. Но он не сработает, если указан на твоём приходе, который тебя убивает, или же на отыгранном заводиле и/или навороте.

Если в тексте нежданчика прописан розыгрыш колдунства с руки, то карта с колдунством не добавляется к заклинанию, а сразу вступает в силу, и её эффекты применяются немедленно. При этом не забывай, что для розыгрыша колдунства ты всё равно должен сбросить с руки необходимое количество заводил, наворотов или приходов.

ТВОИ КАРТЫ

Твои карты — это карты, которые лежат перед тобой. Это сокровища, твари, карты дохлых колдунов с долговременными бонусами и карты в твоём заклинании. Карты у тебя на руке — это не твои карты. От слова «совсем». Шутка. Они просто не в игре, поэтому не считаются твоими.

Кстати, помни: карта прихода-твари в твоём заклинании не может блокировать урон, если эффект карты не был применён и твари не был отдан приказ **«СТОЯТЬ!»**.

ПРИМЕР

Игра на четверых. Только что сходил враг, выложив заклинание из 2 карт. Из всех колдунов, выложивших трёхкарточные заклинания, у тебя самая большая инициатива: 11. Так что вперёд — теперь твой ход.

А сейчас выразительно произнеси название заклинания. Ничего, мы подождём.

Твой заводила — «Развратино», его эффект ты применяешь первым. Текст его карты гласит:

«В этом раунде добавляй 1 кубик к своим могучим броскам.

Пережор: если в твоём заклинании 4 уникальных знака или больше, примени эффект этой карты ещё раз».

В твоём заклинании нет четырёх уникальных знаков, так что пережора не будет. Но погоди-ка! У тебя на руке «Чистилищный» наворот, у которого есть эффект колдунства. Ты сбрасываешь два прихода с руки и добавляешь эту карту к своему заклинанию. Поскольку «Чистилищный» — это наворот, его эффект пока не действует, но зато его знак прибавляется к твоему заклинанию прямо сейчас. В заклинании становится четыре уникальных знака, и теперь ты можешь дважды применить «Развратино».

С заводилой мы покончили, переходим к наворотам, которых у тебя теперь внезапно два. Ты решаешь сперва применить эффект «Чистилищного» наворота, текст которого гласит:

«Возьми 1 карту дохлого колдуна.

Колдунство: сбрось 2 прихода, чтобы добавить эту карту с руки к твоему заклинанию».

Ты тянешь карту дохлого колдуна, и это «Влажный морской волк», который во время следующей игры добавляет к каждому твоему заклинанию знак кумара. Поскольку сейчас эта карта тебе ничем не поможет, ты откладываешь её в сторону лицевой стороной вниз. Пора бы разыграть твой исходный наворот — «Течный», текст которого гласит:

«Возьми на руку карту из колоды заклинаний и покажи её всем. Манеси 2 урона правому врагу за каждый знак в твоём заклинании, который совпадает со знаком взятой карты».

Ты открываешь карту из колоды заклинаний, и это «Пах-бабах», у которого два знака — угар и трава. В твоём заклинании есть две карты со знаком травы, но ни одной карты со знаком угара, так что твой враг справа получает 4 урона. После того как ты закончил с наворотом, заведи открытый тобой «Пах-бабах» на руку. Если бы у карты было свойство колдунства, то ты смог бы добавить его к своему заклинанию (выполнив условие сброса), даже если бы это был заводила.

Настало время прихода, и это «Перегруз ответственности». Его жертва — самый живучий враг. Среди всех врагов больше всего жизней у двух, так что ты выбираешь, кому отвешивать люлей. Делаем могучий бросок!



Из двух знаков на твоей карте прихода только один совпадает со знаком другой карты. Помнишь тот самый «Чистилищный» наворот, который ты наколдунил в своё заклинание? Ну вот с ним и совпадает. Но ты всё равно считаешь ОБА знака на приходе. И для могучего броска у нас 2 мрака и 1 порча, а также 2 дополнительных знака от пережора «Развратино». Итого бросаем целых 5 кубиков. Выпадает сумма 14, что явно больше 10. Ты наносишь своей цели 6 единиц урона, но и сам отхватываешь 2 урона. Ответственность — штука тяжёлая.

Применив эффекты всех карт из заклинания, сбрось их и передай ход дальше. Следующий колдун открывает своё выложенное заклинание и начинает применять эффекты составляющих его карт.

⚡ КОНЕЦ ИГРЫ ⚡

Когда уляжется пыль и стихнут стоны, а зрители увидят, что в живых остался только один колдун, игра закончится, а выживший игрок получит медаль недобитого колдуна. В случае если колдун по неосторожности убивает и себя тоже, он всё равно получает медаль. **В эпичных схватках боевых магов на тебя никогда не посмотрят косо, если ты двинешь копыта, но укокошишь при этом всех врагов.** Правда, медаль за самовыпил тебе не положена. Как бы ты ни старался.

В конце каждой игры турнира все колдуны сбрасывают все свои сокровища (кроме тех, на которых написано, что они вечные), тварей и карты с рук. Колоды не перемешиваются. Они замешиваются заново, только если в них не остаётся карт, — гарантия того, что каждая игра турнира не будет напоминать предыдущие.

После того как каждый колдун сбросит карты, игроки применяют эффекты полученных и лежащих перед ними карт дохлых колдунов (дополнительные карты, сокровища и так далее), а потом сбрасывают и их тоже (если на самих картах не сказано иного).

**А ТЕПЕРЬ
ИДИ
И ВСКИПЯТИ МОЗГИ
СВОИМ ВРАГАМ!**



⚡ ДОБАВКА ПРЕДЫДУЩИХ ИГР СЕРИИ ⚡

Давай, не стесняйся, замешай в колоды этой игры карты тех же типов из «Битвы на горе Черепламени» и «Бесчинства в замке Спрутобойни». Но учти, колода заклинаний получится мегаэпичной. Не только по содержанию, но и по размеру её будет непросто перемешать. В качестве альтернативы можешь играть каждую новую игру с разными колодами заклинаний, сокровищ и дохлых колдунов. Лучше всего начать с колод этого набора, чтобы «Вечные» сокровища подсобили тебе в следующих играх.

Если карта заклинания копирует приход-тварь, то ей нельзя дать команду «Стоять!». В конце твоего хода она перестанет считаться тварью.

ЭПИЧЕСКИЙ ТУРНИР

Это альтернативный вариант игры, который хорошо зайдёт в компании из 2–4 игроков для большего драматизму. Не отслеживайте убийства и не выдавайте за них медали. Вместо этого просто выдавайте медаль недобитого колдуна последнему выжившему в игре. Игрок, получивший **ДВЕ** медали недобитого колдуна, побеждает!

ТИТРЫ

Придумал игру: Кори Джонс

Разработал игру: Мэтт Гира

Нарисовал картинки: RS Bixby

СОТРУДНИКИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Основали контору и всем руководят: Джон Big Wand Ни, Джон Urijam Сепениук

Разрабатывали игру: Мэтт Dun-Dun Данин, Натаниэль The Professor Ямагути

Дизайнили: Ларри Fairy Fingers Ренак (главный), Джон Sparkle-Britches Вайнярд

Отвечает за маркетинг: Джейми Deadly Кискис

Командует на производстве: Лейша Sleeves Камминс

Присматривает за развитием продукции: The Sblendid Адам Сблендорио

Координирует бизнес-вопросы: Руми Lazuli-Luli Асай

Редактирует: Шариар The King Фулады

Тестировали игру: Ричард Брэйд, Жюльен Геранд, Адам Мэй, Шанна Линкер, Кэти Ракиуглия, Николас Сязмен, Майкл Шейнмен, Райан Свиннер и многие другие

Получают особые благодарности: Роб Хейнсу, D&D All-Nighters, Кэрл Бирнс, Хавьер Касильяс, Рэндел Форд, Кейтлин Фокс, Мэтт Хоффман, Майк Лаутер, Алекс Лим, Джордж Надео, Колин Робинсон, Рэйчел Вальверде, Мэри-Кармен Уилбер



© 2017 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Drive, Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All Rights Reserved.

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Руководит в общем и целом: Михаил DarkSun Анулов

Руководит производством: Иван Berserk Попов

Руководит редакцией: Александр Хлебопашец Киселев

Перевела игру: Евгения Darth Neko Некрасова

Перевёл правила базовой игры: Александр balury Петрунин

Отредактировал игру: Валентин Gilad Матюша

Сверстала игру: Дарья Olpraemi Смирнова

Рисовал Пушкина, Буратину и прочие духовные скрепы: Сергей Seventhman Дулин

Откорректировала игру: Ольга portartur Португалова

Сдаёт игры в печать: Иван deadline Суховой

Подбирает игры для издания: Сергей Don Sergio Тягунов

Получает особую благодарность: Илья Mefisto Карпинский

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

HOBBY WORLD
Играть интересно

**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.



НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

Живые колдуны пополняют руку до восьми карт.
Дохлые колдуны берут по карте дохлого колдуна.

ТВОРИМ ЗАКЛИНАНИЕ

Каждый колдун выкладывает перед собой от 1 до 3 карт разных типов лицевой стороной вниз.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Колдуны объявляют, сколько карт в их заклинаниях.

Те, кто выложил одну карту, ходят раньше всех. Те, кто выложил две карты, ходят раньше тех, кто выложил три. Ничьи разрешаются сравнением инициативы на картах приходов.

Если прихода нет или вместо него «Шальная магия», считается, что инициатива равна 0. Чем выше инициатива, тем раньше ход.

При равенстве инициатив колдуны бросают кубик: тот, чей результат больше, ходит раньше.

ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Выразительно зачитай название своего заклинания.

Примени эффекты карт заклинания в порядке слева направо: заводила, потом наворот, затем приход.

КОГДА ТЫ ПОДОХ

Игрок, убивший тебя, получает медаль за убийство. Сбрось все карты с руни и возьми карту дохлого колдуна. Сбрось все сокровища, на которых не написано, что они вечные.