

ТРЕШ, УТАР И НАСТОЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ
ОТ КОРИ ДЖОНСА И РОБА ХЕЙНСИ

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ

МАГОВ

БЕСЧИНСТВО В ЗАМКЕ СПРУТОБОЙНИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



егодня меня превратила в яичницу пара крепких яиц.

Да, ты верно понял мой безрадостный каламбур. Пара круглых, мясистых, здоровенных, разумных, румяных яиц. Их загребущие щупальца порвали меня, как Тузик грелку. Удивительно, насколько чётко впечатывается в память каждая деталь за секунду до смерти. Мне ещё долго будет вспоминаться и эта сетка вздутых вен, и эти жёсткие курчавые волосы.

Не поверишь, друг, я даже пару раз хмыкнул над комичностью ситуации. В перерыве между выхаркиванием внутренностей.

Раньше я был фермером. Выращивал то да сё. Но потом пришёл дядюшка Энди, и о фермерстве пришлось забыть. А как же иначе, ведь я стал дико крут. Дядюшка Энди сказал мне идти мочить козлов, и я иду и **мочу козлов**.

Жарю фаерболами. Кастюю настолько лютые цепные молнии, что вокруг становится нечем дышать от озона, а бошки моих коллег по ремеслу разносит на липкие ошмётки. Я их не жалею. В конце концов, я отправляю неудачников немного отдохнуть, пока их вновь не выдернут в этот вечный **эпический кошмар**, чтобы продолжить колдовать, убивать, умирать и возрождаться бесконечное число раз.

Не буду врать, наша **колдунская бойня** длится 24 часа в сутки, без выходных и перерывов на обед. А окружающий мир скатывается во всё больший ад, безвозвратно теряя последние черты осмысленной реальности.

Но и это ещё не всё. Если мы думали, что тот сюр, в котором мы живём, долбанутее быть уже не может, то мы категорически ошибались. Наш обожаемый дядюшка Энди разработал новый вид заклинаний. Ещё один находчивый способ приготовить **фарш из соседа**. И теперь, если ты чувствуешь, что тебя всё подзадрало, или просто полагаешь, что заживо делать из товарища варёную колбасу недостаточно круто, ты можешь рассчитывать, что тебе подсобят

МОНСТРЫ!

Да, друг, мы наловчились призывать злобных тварей, которые не прочь кого-нибудь прижрать. Всего делов: скастовать заклинание и выписать зверушку из... не знаю, по ходу, из самых глубин ада ада. Подкупает то, что эти твари **действительно круты**. Тебя так и тянет увидеть рожу врага, когда перед ним нарисуеться один из этих поехавших питомцев.

Я всегда был сторонником радикальной магии. А кто нет? Чувство власти офигенно. Разве не прикольно повелевать громом и молнией? И тонко ощущать тот момент, когда правила отменены, а границы стёрты? Кто бы не купился? Представь, как это штырит, когда призываешь навозного демона, который за секунду обрушивается на врага лавину экскрементов, а потом украшает её огненным метеором, снеся попутно полгорода!

Эта власть... Ты не столько чувствовал её, сколько **был ею сам**. Собственно, что ещё оставалось? За все эти века твоего бессмысленного существования лишь в этом одном был хоть какой-то смысл...

Но эта позиция стала устаревать. Как и я. Определённо, я уже не тот наивный фермер. Став суровым колдуном, я не только получил дар крутости, но взвалил на себя **бремя вечности**. И это выжгло меня изнутри.

Я погибал тысячу раз. Может, и больше. Кто же упомнит. Каждый новый раз становится отморозенно-эпичнее предыдущего. Хочется в это верить.

Каждый раз, когда разряд молнии расплавляет мои глаза, а подлый приход выдирает конечности, я думаю только об одном. Пока моего очередного убийцу объявляют **наикрутейшим победителем**, я доживаю последние секунды и вспоминаю лицо своей дочери, когда она была маленькой красивой девочкой. Я закрываю глаза и молю неизвестно кого, чтобы на сей раз смерть была окончательной и этот кошмар закончился.

Но этого не происходит.

Я всё это к чему. Теперь у меня вроде как есть надежда. Посуди сам, друг, дядюшка Энди дал нам возможность призывать существ из чёрт знает каких измерений. Возможно, в этом он просчитался. Если боги умеют просчитываться.

Возможно, просто возможно, если допустить, что где-то существуют гниды почище дядюшки Энди, то я мог бы призвать кого-то вроде старухи с носой. Понимаешь? Она могла бы избавить меня от этого существования...

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
- 6 черепушек для отсчёта жизней
- 6 кровометров
- 4 шестигранных кубика
- 1 замок (с подставками)
- Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Преврати врагов в лужицы подсыхающей слизи. Если в большом мочилове уцелел ты один, то получаешь медаль недобитого колдуна.

Собери две такие медали — и ты выиграешь турнир!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Свали все карты заводил, наворотов, приходов и «Шальных магий» в одну кучу. Сделай из неё 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. Положи кровометр рядом с планшетом, справа от 1-го деления. Пока что у тебя нет крови. Знай, что у тебя не может быть больше 25 жизней и 25 литров крови.

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

ХОД ТУРНИРА

Магический турнир состоит из нескольких игр.

Игра длится столько раундов, сколько нужно для победы.

В каждом раунде игроки наступают заклинания, шамалют по соперникам, притыривают легендарные сокровища и всячески стараются не склеить ласты. Колдун, умудрившийся остаться единственным, кто не отправился на корм червям, побеждает в игре и получает медаль недобитого колдуна.

НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

Каждый колдун подбирает 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 определенное преимущество, когда ты начинаешь наговаривать 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 фигуре 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



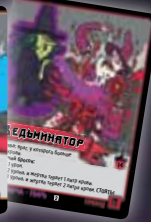
ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + ПРИХОД

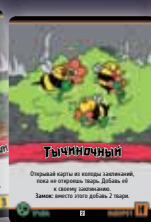


Заметил ленту с названием карты? У выложенных рядом карт всех трёх типов получается общее название, состоящее из начала, середины и конца. Заводилы всегда кладутся в левую часть заклинания, навороты — в середину, а приходы замыкают заклинания справа.

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 подглядывать 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.



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. К примеру, если ты выложил всего одну карту со знаком травы и она обязывает тебя сделать могучий бросок, ты бросаешь только 1 кубик. А если выложил три карты с травой — бросаешь сразу 3 кубика. Если бросил несколько кубиков, сложи их результаты.

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.

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. (См. пример на стр. 13.)

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 клади 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 все приходы из «Бесчинства в замке Спрутобойни» 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 приказывать 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 подышаешь, все твои оставшиеся в игре твари сбрасываются. Интересно, почему ты не стал отбивать урон с их помощью? Ну ты и дятел!



КРОВЬ

Наверняка, вылуцывая компоненты из картонного листа, ты заметил 6 маркеров в виде капель крови. Этими кровометрами отмечаются литры крови, которые ты получаешь и тратишь во время игры. Кровь — это ещё одна штука, завязанная на эффекты карт заклинаний, сокровищ и дохлых колдунов. В начале турнира у тебя нет крови. Совсем.

Когда ты убиваешь врага, то получаешь 3 литра крови. Собственно, это самый простой способ получить кровь. Ты не получаешь кровь, если убиваешь самого себя (как бы ты смог слить её со своего трупа?). Получая кровь, сдвигай кровометр по планшету героя на полученное число литров. Таким образом, на планшете отмечаются сразу два параметра: жизни и кровь. Постарайся их не перепутать. Черепушка показывает, сколько у тебя жизней, а кровометр — сколько крови.

В конце каждой игры турнира **накопленная тобой кровь не теряется**, а переносится в следующую игру. Также кровь не теряется, если тебя убивают. У тебя есть шанс даже получить или слить кровь, будучи мертвяком. Ты не можешь скопить больше 25 литров крови.

Если на карте сказано «слей 1 (2, 3... 8) литров крови», то ты можешь потратить столько крови, сколько сказано, и применить указанный эффект. Если сказано «слей X литров крови», то ты можешь потратить сколько угодно литров скопленной крови. Слить кровь, чтобы применить эффект карты из заклинания, можно только один раз и только когда применяешь остальные эффекты этой карты. Слить кровь, чтобы применить эффект сокровища, можно один раз в раунд и только в свой ход.

Если у тебя недостаточно крови, ты не можешь её слить и сделать то, что даёт слив. Слив крови считается частью применения эффектов карты. Решение о том, сливаешь ты кровь или нет, ты принимаешь до того, как начнёшь наносить урон, бросать кубики и т. д. Ты не можешь убить врага, получить 3 литра крови и расплатиться ими за эффект, которым ты укокошил этого врага.

ДРУГИЕ КАРТЫ

«ШАЛЬНАЯ МАГИЯ»

Если ты вытянул из колоды такую карту, считай, сегодня твой день. Это особая карта, у которой нет типа, и поэтому её можно выложить вместо любой карты. Например, если у тебя на руке нет наворота, без которого не складывается 3-карточное заклинание, можешь заменить наворот «Шальной магией».



Открыв заклинание с «Шальной магией», тут же начинай открывать карты с верха колоды заклинаний, 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 ты составил заклинание из нескольких карт «Шальная магия», повторяй вышеописанный ритуал для каждой из них. После того как 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.



КОЛОДА ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

Сыграв в ящик, колдун сбрасывает карты с руки, затем сбрасывает сокровища, 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 очокуившихся 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. Все твои карты дохлых колдунов лежат перед тобой до конца игры, чтобы остальные игроки знали, сколько их уже у тебя собралось.

ЗАМОК

Видишь эту крутую картонную штуковину на подставках? Это замок, и он тоже участвует в игре. Есть карты, которые дают дополнительные бонусы тому, кто удерживает замок. Если на разыгранной карте написано: «Замок: (эффект)», а у тебя есть замок, то ты применяешь указанный эффект. Если у тебя нет замка, то никто не получает бонус от замка на сыгранной тобой карте.

В начале каждой игры турнира замок ничейный, не забывай ставить его на середину стола. Пока его кто-нибудь не захватит, он никак не будет воздействовать на игру.

☠ Нельзя просто взять и забрать замок себе. Чтобы завладеть им, в свой ход сыграй карту, на которой написано «Захвати замок».

☠ **В конце каждого раунда колдун с замком получает 1 литр крови.**

☠ Если ты убиваешь врага с замком, замок достаётся тебе. Если это был последний враг, а ты теперь недобитый колдун, то раунд всё равно считается законченным, поэтому предыдущий пункт тоже действует.

☠ В начале новой игры турнира замок возвращается на середину стола.



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.

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.

ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ ЗАКЛИНАНИЯ. Игра на четверых. Только что сходил враг, выложив заклинание из 2 карт. Из всех колдунов, выложивших 3-карточные заклинания, у тебя самая большая инициатива: 16. Так что вперёд — теперь твой ход.



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

Твой заводила — «Яростный Школотрон», его эффект ты применяешь первым. Текст его карты гласит: «Захвати замок. Если ты забрал его у живого врага, нанеси 3 урона другому врагу».

Ты забираешь замок, но поскольку он находился на середине стола, а не у кого-то из игроков, никто не отхватывает 3 урона.

С заводилой мы покончили, переходим к навороту «Искрюченный», текст которого гласит:

«Нанеси 1 кубик урона случайному врагу.

Замок: затем нанеси 2 урона другому врагу».

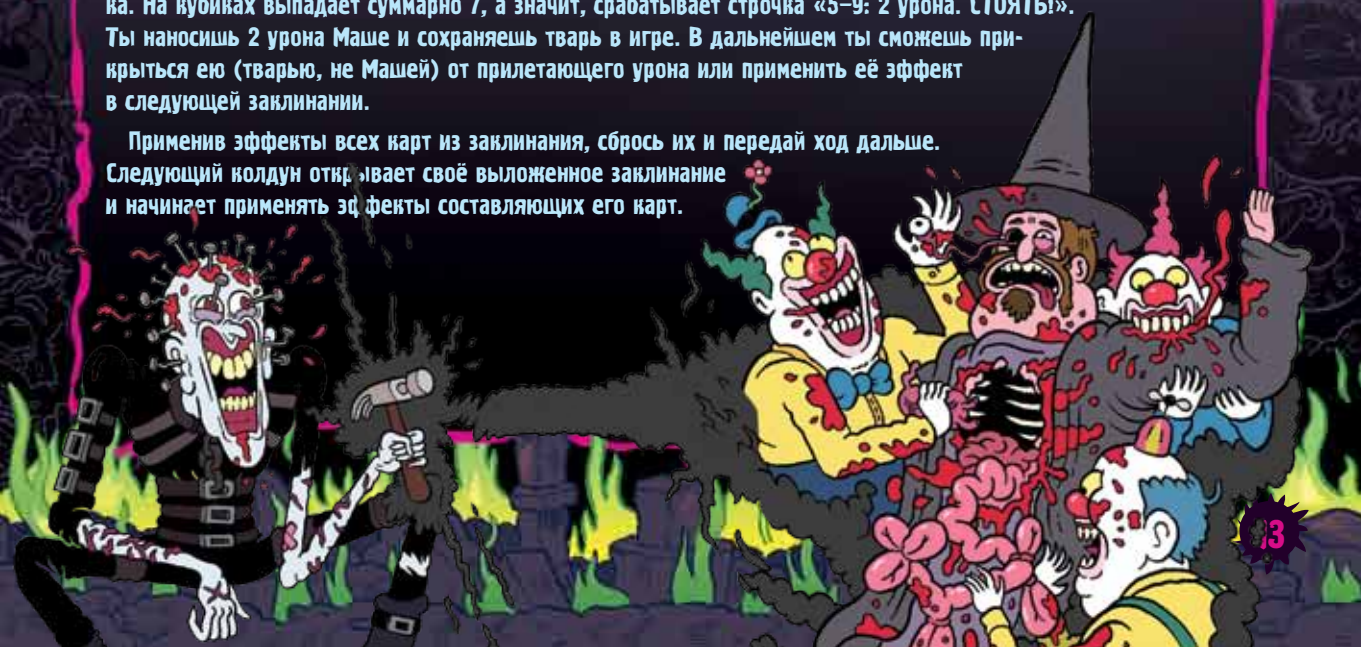
Ты закрепляешь за врагами определённые грани кубика: соседу слева назначаются грани 1 и 2, его соседу слева — 3 и 4, а последнему колдуну — 5 и 6. Ты бросаешь кубик, и на нём выпадает 4. Ничего личного, Денис. Ты снова бросаешь кубик, чтобы определить, сколько урона отхватит Денис: оказывается, 3. Маша, как не стыдно смеяться над Денисом? Проучим Машу! На карте «Искрюченный» сказано: если у тебя есть замок (а он у тебя), ты наносишь ещё 2 урона другому врагу (не Денису). Ты выбираешь Машу. Маша, почему ты такая грустная?

Настало время прихода, и это «Спрутубой». Его жертва — один враг без тварей. Пока что ни у кого тварей нет, поэтому атаковать можно любого. Делаем могучий бросок! (Заметь, если бы даже атаковать было некого, ты бы всё равно должен был сделать могучий бросок.)

На приходе указан знак кумара, и ты автоматически получаешь за него 1 кубик. Такой же знак встречается на заводиле, что даёт тебе ещё 1 кубик. (Как ты помнишь, каждый знак, совпадающий со знаком на приходе, включая сам приход, приносит 1 кубик для могучего броска.) Итак, за два знака кумара ты бросаешь два кубика. На кубиках выпадает суммарно 7, а значит, срабатывает строчка «5–9: 2 урона. СТОЯТЬ!». Ты наносишь 2 урона Маше и сохраняешь тварь в игре. В дальнейшем ты сможешь прикрыться ею (тварью, не Машей) от прилетающего урона или применить её эффект в следующей заклинании.

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.**

В конце каждой игры все колдуны сбрасывают все свои сокровища, 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 жизни, сокровища и так далее), а потом сбрасывают и их тоже (если на самих картах не сказано иного).

А ТЕПЕРЬ
**ИДИ И ИСКУПАЙСЯ
ВО ВРАЖЬЕЙ
КРОВИ!**



⚡ ДОБАВКА НЕХОДНОЙ ИГРЫ ⚡

Давай, не стесняйся, замешай в колоды этой игры карты тех же типов из «Битвы на горе Черепламени». Но учти, колода заклинаний получится мегаэпичной. Не только по содержанию, но и по размеру её будет непросто перемешать. В качестве альтернативы можешь играть сразу с двумя колодами заклинаний и, забирая/открывая каждую новую карту, выбирать, из какой она будет колоды.

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

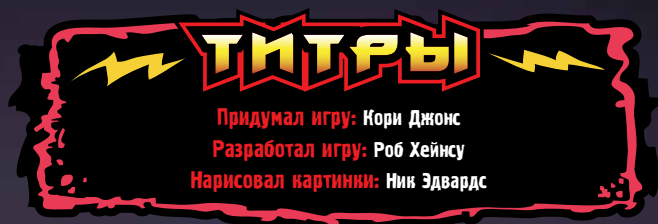
КОРОТКИЙ ТУРНИР

Это альтернативный вариант игры, который хорошо зайдёт в компании из 5–6 игроков или если ты хочешь сыграть по-быстрому. Не надо играть до того, как кто-то скопит 2 медали недобитых колдунов. Вместо этого проведи турнир из 3 игр. Вместо получения медалей игроки получают очки за убитых врагов и за собственную крутость. Эти очки можно отмечать теми же медалями, монетками или ещё как-то (например, записывать). Только не используй под это дело кубики, а то как же ты будешь делать могучие броски?

☠ За каждого врага, которого ты убил, получай 1 очко (и, как обычно, 3 литра крови).

☠ Если ты остаёшься последним колдуном в игре, получай 1 очко.

Ты не получаешь очки и кровь, если приканчиваешь себя сам. После 3 игр сравни, сколько очков набрал каждый. Колдун с наибольшим результатом побеждает! Если ничья, побеждает претендент, последним побывавший недобитым колдуном.



Придумал игру: Кори Джонс
Разработал игру: Роб Хейнсу
Нарисовал картинки: Ник Эдвардс

СОТРУДНИКИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Основали контору и всем руководят: Джон Big Wand Ни, Джон Urjnam Селенюк

Разрабатывали игру: Мэтт The Hydra Гира (главный), Ричард Storm Брэди, Маркос The Pie-Man Пайян, Натаниэль The Professor Ямагути

Дизайнили: Ларри Fairy Fingers Ренак (главный), Хоуман The Magic Man Бейк, Necro Нэнси Вальдес, Эрин Wild One Роуч, Джон Sparkle-Britches Вайнрад

Отвечает за бренд и придумывает продукцию: Эрика Enchantress Конвей

Командует на производстве: Лейша Sleeves Камминс

Присматривает за развитием продукции: The Splendid Адам Сблендорио

Координирует бизнес-вопросы: Руми Lazuli-Luli Асай

Тусуются в отделе продаж: Курт The Salamander Нелсон, Минг Mo Shu Ван

Распоряжается в офисе: Ванесса Diablo Niño Хименес

Тестировали игру: Майкл Александр, Логан Боннер, Тодд Барилин, Шон Доусон, Эрик Эшенбах, Лайза Эшенбах, Майк Фелоер, Пол Хьюз, Марк Джессап, Кори Джонс, Роб Лайтнер, Макс Магира, Санга Роуз, Роб Уоткинс

Получают особые благодарности: Валери и Холидей Джонс, Майкл Кирхгофф, D&D, Big Gulps, Doritos, слово «зпичный», Эми Келлер, Таня и Брендон Селенюк, Лика, Джипси, Трэвис, Шарлотта, Уильям Бринкман, Фил Кейп, Хавьер Касиллас, Алекс Чарски, Дэн Кларк, Мэтт Данн, Кайл Хьюер, Мэтт Хоффман, Эйприл Джонс, Эрик Ларсен, Лэси Лодс, Синтия Лойд-Петерсон, Сара Мигель, Джордж Надео, Маттиас Надь, Дэниэль Сискин, Бен Стролл, Лайза Виллейр, Дрю Уолкер, Мэри Кармен Уилбер, Крис Вудс.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Руководит в общем и целом: Михаил DarkSun Акулов

Руководит производством: Иван Berserk Попов

Руководит редакцией: Владимир Shervo Сергеев

Главным образом редактирует: Александр Хлебопашец Киселев

Перевёл игру: Александр balury Петрунин

Отредактировал игру: Валентин Gilad Матюша

Коллективно упарывались над названиями для карт: Александр Хлебопашец Киселев, Валентин Gilad Матюша, Иван deadline Суховой, Евгения Darth Neko Некрасова

Сверстала игру: Дарья Olpraemi Смирнова

Откорректировала игру: Ольга portartur Португалова

Сдаёт игры в печать: Иван deadline Суховой

Жарит креативом: Николай Pegasoff Пегасов

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.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



©2016 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Drive, Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All Rights Reserved.

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 выложили одну карту, ходят раньше всех. Те, кто выложили две карты, ходят раньше тех, кто выложили 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.

КРОВЬ

Убив врага, получи 3 литра крови.

ЗАМОК

В конце каждого раунда колдун с замком получает 1 литр крови.