

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ МАГОВ

КРУТАЙШОЙ

Братство Конца



ПРАВИЛА ИГРЫ



ХО-ХО-ХО!

КТО ЭТО ТУТ У НАС? СВЕЖЕЕ МЯСКО, КОТОРОЕ ТАК И ЖДЁТ, КОГДА ЕГО В КОТЛЕТУ РАСКАТАЮТ? ДУМАЕШЬ, ЧТО ТЫ ДОСТАТОЧНО ВОННОЦ, МОГУЦ И ВОЛОСАТ, ЧТОБЫ КРУТИТЬСЯ С САМЫМИ МОЩНЫМИ КУСКАМИ ДЕРЬМА, КОТОРЫХ ТОЛЬКО НА ЭТОЙ АРЕНЕ ВИДАЛИ? НУ-КА, ДАВАЙ ГЛЯНЕМ, НА ЧТО ТЫ СПОСОБЕН... ДА-ДА, ТЫ СМОЖЕШЬ ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К БАНДЕ **ДЕРЬМАКА ГАСТРИТА**... КОТОРАЯ ЗОВЁТСЯ

«ГОВНО И ПАЛКИ»!

НО, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ТЫ ВОЙДЁШЬ В ИХ РЯДЫ, ТЫ ДОЛЖЕН КОЕ-ЧТО УЗНАТЬ. К ПРИМЕРУ, ТО, ЧТО ДЕРЬМАК СРАЖАЛСЯ С КАПИТАНОМ ЧИСТЮЛЕЙ НА ФАЯНСОВОМ ТРОНЕ РОКА И ВЫЖИЛ. **ЕГО НЕ СМЫТЬ!** СТАВ ЧАСТЬЮ КОМАНДЫ, ТЫ ДОЛЖЕН ДЕЛАТЬ ДВЕ ВЕЩИ: МУТИТЬ ВСЯКОЕ ГОВНИЩЕ И РАЗМАЗЫВАТЬ РОВНЫМ СЛОЕМ ДРУГИЕ БАНДЫ ПО АРЕНЕ.

А ИХ НЕМАЛО! ЧЁРТ, ДА У КАЖДОЙ ЛЕГЕНДЫ ЕСТЬ КУЧКА ГОВННОВ, ЧТО ЗА НИМИ ХВОСТИКОМ БЕГАЮТ И ЗОВУТ СЕБЯ «БАНДОЙ». НО «ГОВНО И ПАЛКИ» ОТ НИХ ОТЛИЧАЕТСЯ. МЫ ЗНАЕМ, ЧТО, КОГДА НАЧИНАЕТСЯ САМОЕ ЛЮТОЕ МЕСИВО, НУЖНО БЫТЬ ГОТОВЫМ ПОДТЕРЕТЬСЯ ВРАГАМИ. А ПРОИСХОДИТ ЭТО ПОСТОЯННО... ИНОГДА ЭТО — ПОКАЗУШНЫЙ МАТЧ, ПОТОМУ ЧТО ДЯДЮШКА ЭНДИ ЗАСКУЧАЛ ИЛИ ЕЩЁ ЧЕГО. В ДРУГИХ СЛУЧАЯХ МЫ НА РАЗОГРЕВЕ ПЕРЕД РЕАЛЬНО БОЛЬШИМ ЗАМЕСОМ НАВРОДЕ КРУТАГИДОНА. А ТЕПЕРЬ СЛУШАЙ ВНИМАТЕЛЬНО, ПОСКОЛЬКУ Я ТЕБЕ ЩА ВЫЛОЖУ ВСЮ ПРАВДУ-МАТКУ.

ДЕЙСТВУЕМ МЫ ОТДЕЛЬНО, НО ПРИ ЭТОМ — КАК КОМАНДА. АРЕНА — МЕСТО ЖЕСТОКОЕ, ТАК ЧТО НЕ ТЕРЯЙ ВДИТЕЛЬНОСТЬ, А КОГДА У ТЕБЯ ЕСТЬ ШАНС ШМАЛЬНУТЬ КАКАХОЙ В КОГО-НИБУДЬ, ТЫ ЭТО ДЕЛАЕШЬ. НЕКОТОРЫЕ БАНДЫ — **Треш Фрукты**... нет, я серьёзно, БУКВАЛЬНО ФРУКТЫ. ОНИ НАГЛУХО ДВИНУТЫЕ. ТАМ ЕСТЬ СТРЕМНЫЙ ПОМИДОР, КОТОРЫЙ ВСЮДУ СВОЙ НОС СУЁТ, — НАСТОЯЩИЙ ПОДГЛЯДОР. ЕЩЁ У НИХ ЕСТЬ ШЕСТИФУТОВЫЙ БАНАН, КОТОРЫЙ СВОЮ КОЖУРУ СНИМАЕТ, ЧТОБЫ ПОМАХАТЬ СВОИМ ГНИЛЫМ КОНЦОМ.



А если у тебя вдруг появится глубоко внутри странное неприятное ощущение, то не волнуйся: это не любовь, это просто Черешлюшки в твою сторону сладким соком брызжут. Даже не думай об этом... если только у тебя сотни лишней нету. Звучит дико, но не так уж и плохо...

Есть у нас тут ещё банда грёбанных детишек, которых, судя по всему, изрыгнул какой-то хтонический кошмар или космический полубог. Есть банда рокеров-кулинаров, которые с одинаковой долей вероятности свачают офигенский джем на гитаре или на твоей башке. А вот со «Стоячими мертвецами» поосторожней: это укуренная нежить, которая любит копать могилы и играть с куклами вуду. Чёрт, да я ещё и половину банд не перечислил, а новые чуть ли не каждый день появляются.

Последнее, чё надо запомнить: если есть возможность, всегда беги к большому сундуку посередине арены. Внутри обычно весьма сочный сюрприз на лопате лежит, который тебе наверняка поможет пережить схватку. Мне вот попались

БОЖЕСТВЕННЫЕ БУБЕНЦЫ

Да-да. Без понятия, какому богу они принадлежали — может, богу... гопоты. Да какая, нахрен, разница, они классные! Я их немножечко потёр, и мне очень помогли. Это как джинн в лампе.

Вот так вот. Если ты готов... ну, нам всё равно придётся тебя в банду принимать. Но не волнуйся, тут реально говно-вопрос. А теперь полезай в этот огромный подгузник. Сегодня ты будешь

КАТАТЬСЯ С ГИГАВОНЮЧКОЙ



ПРИМЕЧАНИЕ: ЭТО НЕ САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ИГРА!

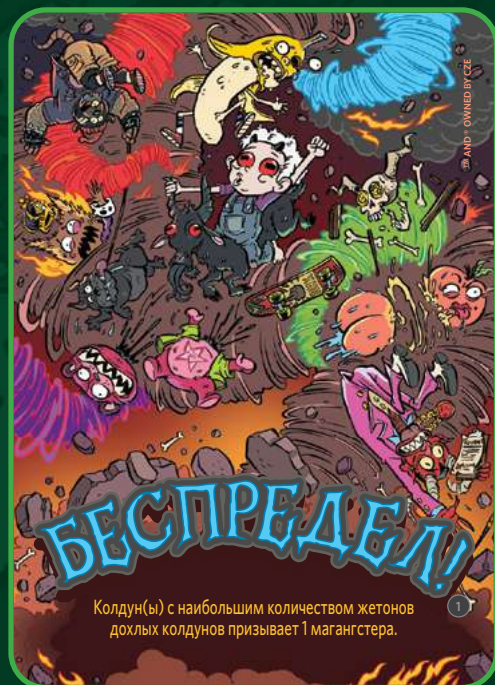
Ты не можешь играть в «Эпичные схватки боевых магов: Крутагидон. Братство конца» отдельно. Тебе придётся это дополнение смешивать с базовой игрой «Крутагидон» или любым другим самостоятельным «Крутагидоном». Однако помни: если берёшь **не базовый** «Крутагидон», некоторые правила взаимодействия могут быть неочевидны.

Настоятельно рекомендуем тебе поближе познакомиться с базовым «Крутагидоном» перед тем, как замешивать «Братство конца», поскольку это дополнение заметно усложняет игру. Да-да, придётся сначала пару десятков раз побывать в шкуре дохлого колдуна, это ритуал посвящения.

Если другого не написано, подготовка и ход игры не отличаются от базового «Крутагидона». Эти правила вообще тебе не сдались, если только тебе не интересно понять, что изменилось и что нового добавилось. Базовые правила тут описываться НЕ БУДУТ!

СОСТАВ ИГРЫ

- **123 игровые карты**
 - 5 карт разрывных знаков
 - 6 карт «Беспределов» для основной колоды
 - 5 карт фамильяров
 - 45 карт магангстеров
 - 25 карт задушевных контрактов
 - 7 карт правил банд
 - 30 карт сокровищ-легенд
- **2 планшета колдунов**
(совместимы с предыдущими играми серии «Эпичные схватки боевых магов»)
- **30 жетонов дохлых колдунов**
- **1 главный приз с подставками**
- **5 планшетов притонов магангстеров**
- **1 планшет сундука сокровищ**
- **2 шестигранных кубика**
- **Правила игры**



О ДОПОЛНЕНИИ

Все основные правила «Крутагидона» работают и в «Братстве конца». Тебе всё ещё предстоит тратить мощь, грести новые карты в свою колоду и при этом пытаться не только навешать люлей врагам, но и самому не подохнуть. Главная фишка дополнения в том, что у каждого колдуна теперь есть своя **банда**! У каждой из них есть уникальные правила для призыва магангстеров, а эти головорезы могут **атаковать** любого врага ход за ходом.

Вдобавок вместо стопки легенд-боссов, которые раздают урон направо и налево, будет практически бесконечная стопка мощных карт легенд-сокровищ, которые не только приносят дополнительные победные очки, но и позволяют пошвыряться всякой гадостью во врагов. К слову, в этом дополнении есть жетоны дохлых колдунов с **секретиками**, что освежит опыт подыхания для тебя и твоих корешей! Кстати, не надейся, что доберёшься до дна стопки легенд-сокровищ, — большинство твоих партий закончится раньше, потому что жетонов дохлых колдунов больше не останется!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовься к игре по обычным правилам «Крутагидона» (напоминаем, его тебе придётся купить отдельно!), но со следующими изменениями:

- ① Распредели все карты дополнения на следующие отдельные стопки: «Разрывные знаки», «Задушевные контракты», беспределы, «Чумовые вши» (3 карты), 2 фамильяра для новых колдунов («Большой чёрный змей» и «Иван Ураган»), легенды-сокровища и стопки отдельных банд (на каждой карте магангстера указано название его банды в левом верхнем углу на лицевой стороне).
- ② Замени 5 обычных «Знаков» из базового «Крутагидона» на «Разрывные знаки» из этого дополнения. Каждый игрок начинает игру с колодой из 1 «Разрывного знака», 5 «Знаков», 1 карты палочки и 3 карт пшиков.

- ③ В основную колоду из базового «Крутагидона» замешай 6 карт беспределов из этого дополнения.
- ④ Новые планшеты колдунов добавь к планшетам из базы, и каждый игрок выбирает 1 планшет — случайным образом или на свой вкус, тут уж как хотите.
- ⑤ Найди в стопке легенд-сокровищ «Легендарный замок» и отложи его в сторону. Перемешай остальные 29 карт лицевой стороной вниз и положи стопкой на планшет сундука сокровищ. Сверху на получившуюся стопку положи «Легендарный замок» (лицевой стороной вверх).
- ⑥ **Вместо** жетонов дохлых колдунов из базового «Крутагидона» возьми жетоны дохлых колдунов из этого дополнения, перемешай и сложи стопками рядом с барахолкой. Дружеский совет: бери 20 случайных жетонов, а не все 30. Чтоб игра шла чуть побыстрее, используй 15, а если вы всей кучей хотите пострадать побольше, то бери 25.
- ⑦ Вместо главного приза «Крутагидона» возьми главный приз из «Братства конца». Собери его и держи наготове.
- ⑧ Положи стопки карт банд и карты правил банд рядом с барахолкой — в первом раунде каждый игрок получит шанс **выбрать себе банду** (как это делать, см. на стр. 6).

Основная колода



Барахолка



Стопка «Шальных магий»



Стопка легенд-сокровищ



Карты под твоим контролем/сыгранные



Призванные магистеры



Жетоны дохлых колдунов



Стопка «Вялых палочек»



Стопка сброса

Твоя колода



Карты у тебя на руке



магистры в твоём притоне



Карта правил банды

Твой планшет колдуна

Немного про компоненты базового «Крутагидона»

При игре с «Братством конца» они не всегда используются по базовым правилам. Но ты всё равно держи их под рукой рядом с барахолкой — никогда не знаешь, что случится при раскрытии очередной карты легенд-сокровища из этого дополнения...

Что кладем рядом с барахолкой и пока не трогаем:

- жетоны колдунских свойств из базового «Крутагидона». В этом дополнении играй без них;
- карты легенд из базового «Крутагидона». Вместо них теперь стопка легенд-сокровищ;
- карты фамильяров из базового «Крутагидона» и дополнительные карты фамильяров из этого дополнения.

Если ты в качестве банды выбрал не «Крыс-скейтеров с Марса», в начале игры тебе фамильяр не полагается. Но ты можешь получить фамильяра в ходе игры за счёт эффектов карт, так что разуй глаза и жди момента!

Выбор банды

- Рассядьтесь за столом в случайном порядке и выберите первого игрока. Пусть им станет самый брутальный, секси и вообще волшебный чувак. Если же вы не уверены, кто тут самый-самый, и слишком трезвы, чтобы начинать разборки, всегда можно бросить кубик — у кого больше выпадет, тот и первый игрок. В игре он будет ходить первым и передавать право хода по часовой стрелке.
- Первый колдун первым выбирает свою банду (какую хочет). Сделав выбор, он кладёт соответствующую карту правил перед собой и все карты магангстеров этой банды на свой планшет притона. Теперь твои магангстеры в притоне.

На заметочку: правила банды должны быть у тебя перед носом. Они будут влиять на каждый твой ход, в том числе на них указан уникальный способ призыва магангстеров.

Если ты выбрал банду **КРЫСЫ-СКЕЙТЕРЫ С МАРСА**, возьми 3 карты «Чумовая вошь» и положи их рядом с собой — это твои фамильяры, которых ты можешь покупать и использовать по правилам базового «Крутагидона». Если «Крыс» никто не выбрал, убери эти 3 карты в коробку — в отличие от других фамильяров, «Чумовые вши», могут принадлежать только этой банде. И НИКОМУ ДРУГОМУ.

Если ты выбрал банду **ДУШЕСОСЫ**, возьми стопку «Задушевных контрактов» и положи рядом с собой. Если «Душесосов» никто не выбрал, убери все эти карты в коробку — никто из игроков не сможет ими воспользоваться.

Если ты выбрал банду **СТОЯЧЕ МЕРТВЕЦЫ**, сразу призови магангстера «Гроб Марли»: возьми его карту с планшета притона и выложи перед собой.

Право выбора банды передаётся по часовой стрелке. Все колдуны выбирают любую банду из оставшихся ничейными.

- Банду неудачников, которую никто не выбрал, отправь в коробас — там им и место.

О БАНДАХ

Все банды в дополнении «Братство конца» имеют свои сильные и слабые стороны, а также требуют разных стилей игры. Банда состоит из карты правил банды и некоторого количества карт магангстеров (это совершенно новый тип карт). На самих магангстерах указаны правила розыгрыша этих конкретных магангстеров, а на карте правил — общие правила призыва. Если у тебя есть какие-то вопросы по эффектам карт магангстеров или нужны пояснения по правилам игры с выбранной бандой — см. в разделе «Уточнения по бандам» на стр. 10.

На заметочку: играть за некоторые банды сложнее, чем за другие, и все они так или иначе влияют на длительность партии. Если за столом у тебя много корешей, которых могут эти аспекты тревожить, то вот тебе таблица всех банд, чтобы ты знал, кто из них самый опущенный.

СТОЯЧЕ МЕРТВЕЦЫ		 
КОРОЛЕВСКИЙ БОБРИК	 	
КРЫСЫ-СКЕЙТЕРЫ С МАРСА	  	 
СКАЗ ГОЛДЕР	  	 
МАЛЫШКИ ЖТОНШКИ	  	 
Тееще Фрукты	  	 
ДУШЕСОСЫ	   	  

Больше часиков = длиннее партия

Больше мозгов = играть сложнее

ХОД ИГРЫ С ДОПОЛНЕНИЕМ

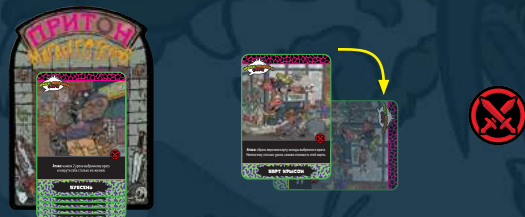
В целом твори всё то же самое, что и в базовом «Крутагидоне»: разыгрывай карты с руки, набирай мощь, покупай карты, раздавай люлей и затем заканчивай свой ход. Но кроме всей этой красоты, при игре с дополнением ты можешь сделать ещё две штуки в свой ход — в любом порядке (хотя ты и так разыгрываешь свои карты в любом порядке):

1. **Призвать** магангстера из притона по правилам, описанным на карте конкретной банды. Для этого возьми карту нужного магангстера из притона и положи перед собой отдельно от остальных карт, которые у тебя находятся в игре. Некоторые банды могут вызвать больше одного магангстера за ход, что будет указано в правилах банды, так что НЕ ЗАБЫВАЙ ИХ ЧИТАТЬ, ДУБИНА!

2. **Провести атаку выбранными магангстерами.** Магангстеры могут **атаковать** 1 раз в ход, порой даже в тот же ход, когда ты их призвал. Каждый магангстер атакует ровно 1 цель, если не сказано иного.

На заметочку: все твои магангстеры будут торчать в притоне, пока ты их не призовёшь. Туда же они возвращаются после того, как ты подохнешь или пожертвуешь ими при помощи игрового эффекта. Единственная функция планшета притона — чтобы там тусили твои магангстеры, так что не ставь на него кружку. **Кстати, твоя карта правил банды не считается картой в игре или под твоим контролем. Как и твои магангстеры — они фактически живут отдельной жизнью от остальных твоих карт.**

Пример: Женёк играет за банду «Крысы-скейтеры с Марса». Ещё в прошлом ходу он призвал «Барта Крысона», и перед тем как разыграть какие-то другие карты, он решает отдать магангстеру приказ атаковать Катюху. Женёк сбрасывает с верха её колоды карту «Билли Адиш» со стоимостью 3, и Катюха получает 3 урона. Теперь «Барт» уже не может в этом ходу атаковать!



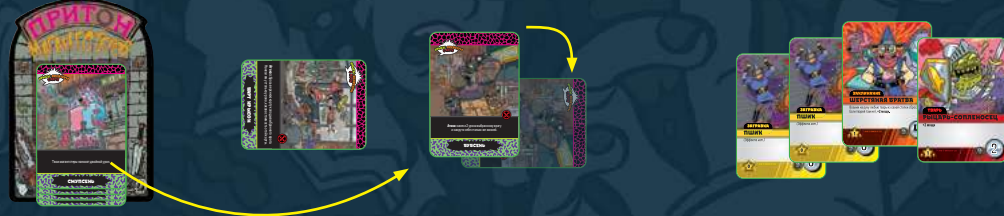
Затем Женёк решает сыграть 2 знака и получает +2мощи, затем покупает «Рыцаря-сопленосца» (тварь) с барахолки.



Затем он играет «Шерстяную братву» (заклинание), чтобы взять «Рыцаря-сопленосца» на руку и сыграть его. Поскольку Женёк выполнил требования призыва магангстера по правилам своей банды (сыграв карту твари), он может призвать 1 магангстера из своего притона в любой момент хода.



Он играет пару «Пшиков», тем самым зачем-то раскрывая остатки своей руки, и призывает «Бубсеня». Потом отдаёт приказ своему новому магангстеру атаковать бедную Катюху.



Больше у него карт не осталось, его призванные магангстеры уже атаковали по одному разу, так что теперь его ход завершён. Как видишь, Женёк делал всё в том порядке, в котором ему хотелось.

Призыв магангстеров

• Когда по какому-либо эффекту ты должен призвать магангстера, это значит, что ты можешь просмотреть карты магангстеров в своём притоне, выбрать 1 из них (следуя правилам призыва на карте правил твоей банды) и призвать его. Выложи его карту перед собой рядом с другими.

На заметочку: у каждой банды свои особые правила призыва, которые ты обязан выполнять, — иногда ты должен призвать случайного магангстера или придерживаться строгого порядка призыва, который указан на карте правил банды.

- Карты магангстеров (и правила банд, конечно же) **НЕ СЧИТАЮТСЯ** картами под твоим контролем, сыгранными тобой картами (магангстеры призываются, а не играют, понял?) и не считаются **постоянками**. Так что лучше расположить их там, где они не будут смешиваться с другими картами, которые ты как раз **играешь**.
- Если на карте правил банды не указано иного, ты можешь призвать **только одного** магангстера в ход. Но некоторые банды позволяют призвать сразу нескольких магангстеров за раз (это не избиение толпой, это братская помощь), поэтому читай правила внимательно.

Атака магангстерами

- Большинство магангстеров могут **атаковать** — именно благодаря этому «Братство конца» лишь добавляет кровавости и без того жестокому замесу «Крутагидона». Если не сказано иного, такая **атака** направлена на 1 любого врага. Эффект любого магангстера срабатывает раз в ход (или не срабатывает, если ты не хочешь), включая тот ход, когда его призвали.
- По большей части атака магангстера ничем не отличается от розыгрыша **обычной карты атаки** — ты выбираешь цель, которая получит люлей, и цель может попытаться избежать атак и при помощи **карт защиты**, если таковые у неё имеются. Если нет, то цель получает прямо по башке. **Атака твоего магангстера считается исходящей от тебя**, так что если кто-то от этой атаки склеит ласты, считается, что это ты этого колдуна и выпилил (и ты даже получишь главный приз!).

Если **атака твоего магангстера** перенаправляется обратно на тебя, то ты огребаешь (сами магангстеры никогда не становятся целью атаки).



- **Магангстеры без атак** (и такие лохи-скоморохи бывают) обычно имеют постоянный эффект **аналогично постоянкам** (но постоянками под твоим контролем не являются!).
- Как уже было сказано ранее, атака магангстером — это действие, которое ты можешь совершить в любой момент своего хода, хоть до, хоть после того, как ты сыграешь другие карты и/или атакуешь врагов другими магангстерами.
- Если ты пожертвовал магангстером или по какой-то нелепой причине подох сам в свой ход, он незамедлительно возвращается в твой притон и забывает всё «случившееся». Например, ты можешь сыграть «Куколку вуду», атаковать ей какого-нибудь врага, принести её в жертву «Королеве Костенции» и затем заново сыграть её как совершенно новую «Куколку вуду»... а значит, она снова может размазывать твоих врагов по стеночке!

• Если у тебя много магангстеров в игре, надо как-то отслеживать, какими магангстерами ты уже атаковал, а какими — нет. Рекомендуем поворачивать карту на разрешённое количество градусов (товарищ майор, тут всё по закону, не надо на меня так смотреть) после проведения атаки. Кстати, самый удобный угол поворота карт уже был приватизирован злодейским игровым конгломератом, и если мы будем его вам рекомендовать... ох, сколько ж придётся с ними судиться!!!

Возвращение в притон

Как только ты **подох**, каждый призванный тобой магангстер **немедленно возвращается в твой притон**, после чего ты берёшь жетон дохлого колдуна и выполняешь все другие нужные действия, как обычно.

- Уничтожить магангстера невозможно (если только не используется **один конкретный жетон** дохлого колдуна).
- Магангстеры никогда не попадают к тебе на руку, в колоду или стопку сброса. Они всегда будут либо перед тобой, либо в твоём притоне.
- После призыва магангстеры остаются перед тобой до тех пор, пока тебя не укокошат. Советуем следить за тем, кто постепенно собирает настоящую армию, и вломить ему хорошенько, чтобы не борзел.

Стопка легенд

Приобретение легенд в «Братстве конца» происходит немного иначе, чем в базовом «Крутагидоне».

Стопка сокровищ-легенд состоит из 30 карт: «Легендарный замок» стоит 6 мощи и приносит 3 победных очка, тогда как любая другая легенда-сокровище стоит 8 мощи и обычно приносит 4 победных очка.

Как и в базовом «Крутагидоне», верхняя карта стопки легенд открывается между ходами и ты не можешь купить себе карту с верха стопки, если она НЕ ОТКРЫТА, — то есть обычно можно купить только 1 легенду в ход. Однако если ты должен **получить карту легенды**, не покупая её (например, по эффекту карты или жетона дохлого колдуна), то бери её **из-под низа стопки легенд**. Так что легенды можно получить и без покупки, даже если верхняя карта этой стопки лежит лицевой стороной вниз.

Если ты получаешь легенду таким способом, посмотри, что это за карта, затем **положи её под низ своей колоды**. Это значит, что легенда попадёт тебе на руку раньше, чем могла бы, но берегись «Шальной магии»!

На заметочку: эффекты некоторых легенд применяются сразу же, как только ты их получаешь! Внимательно читай свеженькую легенду, которую только что захватил, и если что — сразу что-то делай.

Новый главный приз

Главный приз аналогичен призу базового «Крутагидона», за одним исключением — он даёт несколько иной бонус владельцу: **для колдуна, контролирующего главный приз, легенды стоят на 1 мощь дешевле**.

Жетоны с секретиками

Ещё одно нововведение в «Братстве конца» — то, что среди жетонов дохлых колдунов затесались **секретики** с зелёным оборотом.

Эти секретик **НЕЛЬЗЯ РАСКРЫВАТЬ** до конца игры! Можешь врать или сказать прямо, что у тебя на жетоне с секретиком, но тебе нельзя подтверждать эту информацию, показывая жетон другим колдунам (если жетон не будет перевернут лицевой стороной вверх особым эффектом).



Из-за этих новых жетонов дохлых колдунов очень важно, чтобы колдуны брали жетоны дохлых колдунов очень и очень осторожно. У многих обычных жетонов есть мгновенный эффект, и их надо немедленно всем показывать, но если тебе достался **жетон с секретиком**, сначала почитай, что он даёт, а потом спрячь. Не выпрыгивай из штанов от радости, а то все догадаются!

Исключения: несколько таких жетонов имеют свойства, позволяющие колдуну раскрыть их, чтобы свойство сработало. То есть **ты добровольно выбираешь** раскрыть этот жетон или нет, чтобы применить эффект секретика (тогда после раскрытия эти жетоны остаются раскрытыми). **Ты не можешь применить эффект жетона с секретиком, не раскрыв его или когда какой-либо эффект заставляет тебя перевернуть жетон.**

Если жетон уже был раскрыт благодаря какому-либо эффекту, ты не можешь выбрать «раскрыть» его снова.

В конце игры перед подсчётом победных очков все колдуны должны раскрыть, зачитать вслух и применить эффекты своих **секретиков**. Применять эффекты своих **жетонов дохлых колдунов, активирующиеся в конце игры**, можно в любом порядке, что иногда может иметь значение.

В остальном жетоны дохлых колдунов с секретиками ничем не отличаются от обычных. Это всё ещё жетоны дохлых колдунов, которые приносят -3 ПО и так далее.

Альтернативный конец игры

Хотя это маловероятно, но технически игра может завершиться, когда стопка легенд или основная колода закончатся. Но куда более вероятно, что игра завершится из-за того, что не будет хватать жетонов дохлых колдунов.

УТОЧНЕНИЯ

В «Братстве конца» есть множество новых ситуаций, так что, если ты в чём-то не уверен, прочитай этот раздел уточнений и не люби никому мозг, ладненько?

Общие уточнения

Атаки с броском 2 кубиков: атакуемый враг всегда должен выбирать, защищаться ему или нет, **до того**, как ты бросишь кубики. Когда кубики брошены, уже слишком поздно избегать атаки! Если атакованный решил избежать атаки, ты вовсе не бросаешь кубики.

Буквальное понимание: если ты не уверен в том, как работает карта или жетон, попытайся понять текст настолько **буквально**, насколько это возможно. Слова вроде «должен» и «может», а также фразы вроде «в свой ход» или «каждый ход» используются с весьма определённой целью и иллюстрируют необходимый способ розыгрыша карты настолько чётко, насколько это возможно, включая необычные обстоятельства.

Бросок 2 кубиков: игроки должны договориться насчёт базовых правил броска кубиков. Мы рекомендуем не считать бросок действительным, если кубики упали со стола или же легли на ребро и т. д., и заставить такого колдуна перебросить оба кубика.

Наказание за ошибки: бывает такое, что колдун может напортчить и нарушить правило игры, при этом получив нечестное преимущество, — например, если игрок раскроет один из своих **жетонов с секретиком** и применит его эффект, хотя по правилам он этого делать не может. Вы всей своей кучей, конечно же, можете простить идиота или же хорошенько его выпороть. Мы же предлагаем такие варианты наказания — от потери 1 жизни (ну так, по попке шлёпнули слегка и отпустили) до получения 1 жетона дохлого колдуна (а это вообще больно, да).

Уточнения по бандам

ДУШЕСОСЫ

Правила банды (1): ты можешь просмотреть своих магангстеров в любой момент, но призывать ты будешь случайного из них, так что держи их лицевой стороной вниз в своём притоне и перемешивай каждый раз после того, как посмотрел.

(2): ты можешь призывать магангстера независимо от того, в свой или в чужой ход ты получаешь карту стоимостью 5 или выше.

(3): при подготовке к игре не забудь взять себе стопку «Задушевных контрактов» и положить её рядом с планшетом притона.

Задушевный контракт (1): у этой карты нет типа.

(2): эта карта не возвращается в твою стопку задушевных контрактов при уничтожении, так что теоретически у тебя они могут закончиться.

(3): контракт может разыграть и колдун, играющий за «Душесосов». Да, ты в таком случае можешь себя ушатать, но ты также можешь взять 2 карты, если на кубиках у тебя будет 6-8.

(4): эта карта стоит 0 мощи.

Харон Летов: применение этого эффекта **не считается нанесением урона**. Например, эффекты Смупсеня или Арены Крутагидона не повлияют на этого магангстера.

Эмамона: сведение жизней к какому-либо значению не считается нанесением урона или накручиванием жизней.

ТЕ ЕЩЁ ФРУКТЫ

Правила банды: на каждом магангстере этой банды указан его ранг . Рангов всего пять, по числу магангстеров в банде. Всякий раз, когда соберёшься призвать магангстера, помни, что ты можешь выбрать только самого низкорангового из тех, что остались в притоне!

Виноградуинки: эта способность всё ещё работает, даже если ты получишь карту «Шальной магии» не в свой ход.

Бананист-затейник/Черешлюшки: атакуемый враг всегда должен выбирать, защищаться или нет, **ДО ТОГО**, как ты раскроешь верхнюю карту своей колоды. Если он защищается, то ты **НЕ РАСКРЫВАЕШЬ** карту!

Сеньор Подглядор: каждый раз, когда верхняя карта колоды какого-либо врага меняется, он должен раскрыть новую верхнюю карту. Хотя обычно ничего промежуточного не может произойти во время применения другого эффекта, Сеньор Подглядор заставляет **всегда** раскрывать верхние карты колод. Так что, если ты разыграл «Шальную магию», которая лежит на верху колоды другого колдуна, и у тебя есть «Сеньор Подглядор», то следующая верхняя карта колоды этого колдуна должна быть немедленно открыта (даже до того, как ты решишь использовать «Шальную магию»).



КОРОЛЕВСКИЙ БОБРИК

Королева Клитория (1): даже если ты убил нескольких врагов одновременно, но у тебя на этот момент нет главного приза под контролем, ты не можешь использовать эту способность.

(2): способность Королевы Клитории технически может быть активирована несколько раз в ход, если ты сможешь это реализовать.

Мохнакл: его способность работает даже в чужой ход.

КРЫСЫ-СКЕЙТЕРЫ С МАРСА

Правила банды: розыгрыш карты, которая одновременно является картой защиты и тварью, позволяет призвать только одного 1 магангстера.



Бубсень (1): эффекты, увеличивающие количество наносимого Бубсением урона, также влияют на то, сколько жизней он накручивает (например, эффект Смупсеня).

(2): даже если у выбранного колдуна меньше жизней, чем ты должен нанести урона, считается, что этот колдун получил полный урон. Например, если твой Бубсень наносит 2 урона колдуну, у которого осталась 1 жизнь, то жизней у колдуна станет 0, ты всё равно накрутишь себе 2 жизни.

Смупсень: так как ты можешь применить несколько постоянных эффектов в любом порядке по желанию, подумай, в какой момент лучше применить эффект Смупсеня. Например, если у тебя под контролем «Недостача Одномуда Вума», текст которой гласит: «Если ты наносишь ровно 1 урон, вместо этого нанеси 5 урона», и Смупсень, у тебя есть два варианта: применить к атаке эффект от Смупсеня сразу, увеличив урон до 2, ИЛИ сначала применить эффект «Недостачи Одномуда Вума», изменив значение урона с 1 на 5, и затем применить эффекта Смупсеня, увеличив урон с 5 до 10.

Тони Хвост: весь урон наносится единовременно. Например, если у колдуна 4 жизни и Тони атакует его, переворачивая 3 карты, каждая из которых стоит 5, то колдун получит 15 урона разом и подойдет. Дораспределить оставшиеся 11 урона на воскресшего колдуна нельзя.

МАЛЫШКИ-ХТОНИШКИ

Правила банды (1): Беспредел L может привести к розыгрышу ещё 2 других Беспределов. Это может привести к призыву аж трёх «Мишек-культишек»!

(2): эффект карты или жетона, содержащий указание просто призвать 1 магангстера, даёт тебе просмотреть всех магангстеров в твоём притоне и призвать любого из них!

Алёнка Азатотенко / Катя Ктулхова: «немедленно активируется снова» значит, что ты немедленно атакуешь при помощи этого магангстера снова, при желании выбрав другую цель или цели.

Мишка-культишка: когда ты жертвуешь магангстером, он просто возвращается в твой притон.

Харитон Хастурян: эффект от дубля на кубиках позволяет выбрать и призвать ЛЮБОГО магангстера в твоём притоне (тебе не нужно призывать случайного).



СКАЗ ГОЛДЕР

Правила банды: «Шальная магия» и затравки не имеют типа, так что даже если они под твоим контролем, они для призыва магангстера не считаются.

МС Подгорный: ты платишь на 1 меньше за легенды, даже если враг защищается от этой атаки.

СТОЯЧИЕ МЕРТВЕЦЫ

Гроб Марли: получение жетона дохлого колдуна не означает, что ты подох. То есть в результате применения этого эффекта твои жизни не восстанавливаются до 20, а жетон, говорящий: «Если в этом ходу тебя убил колдун», не применяется, потому что тебя никто не убивал.

Королева Костенция: магангстер, которым ты жертвуешь, возвращается в притон.

Куколка Вуду: накрутка жизней свыше максимального значения всё ещё считается состоявшейся. Например, если у тебя 25 жизней и ты должен накрутить 10 жизней, то хоть ты по факту ничего не накручиваешь, но «Куколка Вуду» всё равно наносит 10 урона.

Уточнения по жетонам дохлых колдунов

Общее (1): если у тебя есть несколько жетонов дохлых колдунов с условием «В конце игры», ты можешь применять их эффекты в любом порядке.

(2): эффекты (вроде Беспредела R), которые переворачивают жетоны дохлых колдунов лицевой стороной вниз ради сохранения анонимности, переворачивают и жетоны дохлых колдунов **с секретиком** лицевой стороной вниз. Таким образом, жетон снова становится тайным и его снова можно раскрыть.

(3): иногда тебе может быть указано применить эффект жетона дохлого колдуна. Речь идёт только о **раскрытых жетонах дохлых колдунов**, и этот эффект не действует на жетоны дохлых колдунов, лежащие лицевой стороной вниз.

(4): жетоны дохлых колдунов с секретиками в запасе **всегда** лежат лицевой стороной вниз и замешиваются в общий запас.

Жетоны дохлых колдунов 5, 6, 11: если ты сам себя ушатаешь, то ты получишь бонусы от этих жетонов.

Жетон дохлого колдуна 7: переворачивание жетона дохлого колдуна лицевой стороной вверх никак его не меняет. Однако если на жетоне сказано: «Раскрой в свой ход», тебе его эффект теперь не применить, поскольку жетон уже был раскрыт, и не по твоей воле.

Жетоны дохлых колдунов 10, 20: эффект «В конце игры» на жетоне дохлого колдуна срабатывает в конце игры и не зависит от того, раскрыт он или нет.

Жетон дохлого колдуна 12: если выбранный враг не хочет уничтожить жетон, то ты не можешь изменить свой выбор врага. Помни, что колдун может обмануть тебя и сказать, что он уничтожит жетон, а потом не исполнить своё обещание после того, как ты его выберешь, и... вуаля, ты в лохах.

Жетон дохлого колдуна 13: подойдут любые фамильяры из других «Эпичных схваток», но колдунам стоит (в идеале) договориться перед началом игры, кого именно из этой коллекции они будут использовать в партии.

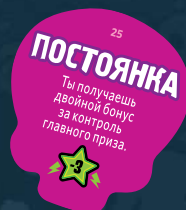
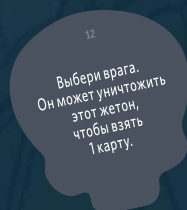
Жетон дохлого колдуна 18: для эффекта этого жетона он сам тоже учитывается при подсчёте. Грубо говоря, если это первый жетон дохлого колдуна, который ты получил, каждому врагу уже нужно будет иметь хотя бы 2 жетона дохлых колдунов, чтобы активировать этот эффект.

Жетоны дохлых колдунов 21, 22, 23, 24: чтобы применить эффект, придётся раскрыть жетон, а сделать это можно, только пока жетон лежит лицевой стороной вниз. Грубо говоря, если жетон уже раскрыт, условие для применения эффекта не может быть выполнено (если он лежит лицевой стороной вверх, жетон нельзя раскрыть, а если он лежит лицевой стороной вниз, его эффект нельзя применить).

Жетон дохлого колдуна 25: с этим жетоном легенды стоят на 2 меньше, когда ты покупаешь их, имея главный приз. Если вы играете с главным призом из базового Крутагидона (вопреки нашим советам в начале правил), то используйте его свойство дважды до конца (сначала взять карту, затем сбросить карту, затем повторить).

Жетон дохлого колдуна 26: твои «Пшики» — это те «Пшики», которыми ты владеешь (в твоей колоде, на руке, в твоей стопке сброса или под твоим контролем), так что «Пшики», которые ты разыгрываешь, но которыми ты не владеешь, не считаются (например, в случае розыгрыша «Шальной магии»).

Жетон дохлого колдуна 28: если затравок меньше 3, ты получаешь столько, сколько есть.



Уточнения по легендам

ОБЩЕЕ

Уменьшение количества карт Легенд: может случиться так, что игроки захотят убрать несколько карт легенд из стопки. Например, если вы взяли не базовый «Крутагидон», а «Экстремально острый чипсизхоз», вы можете захотеть убрать «Палочку-расчленялочку», «Недостачу Одномуда Вума» и «Кота Чернокота, глас котячьего рока». Если играете вдвоём, то вы можете убрать легенды, которые куда сильнее в партии на двоих (например, «Будку мрачного жнеца»). Наконец, вам просто могут какие-то карты не нравиться!

Карты со свойством «Легенда-сокровище»: эти карты считаются картами стоимостью 8, даже пока они лежат лицевой стороной вниз в стопке легенд, поскольку каждая из этих карт (кроме «Легендарного замка») имеет стоимость 8.

Например, если ты сыграл карту вроде «Божественных бубенцов», которая может позволить тебе получить карту со стоимостью меньше 9 мощи (если ты выбросил на кубиках 9), ты сможешь получить 1 из этих карт,

даже если она лежит лицевой стороной вниз и ты не видишь, что она стоит 8 мощи. Однако другие характеристики этих карт могут учитываться, только когда ты эту карту получишь или хотя бы согласишься при получении (поскольку они не одинаковы на всех картах). Например, если ты сыграл карту, эффект которой говорит, что карты атаки стоят на 2 меньше в этом ходу, ты не сможешь применить этот эффект к закрытой карте стопки легенд-сокровищ, даже если ты при помощи какой-то карты («Легендарного замка», например), подсмотрел, что следующая карта в стопке имеет свойство атаки. Однако магангстер «Мохнакл» позволит тебе положить эту карту на верх твоей колоды, когда ты её получишь, поскольку в этот момент ты уже получил карту и знаешь, что эта карта действительно имеет свойство атаки.

УТОЧНЕНИЯ ПО КОНКРЕТНЫМ КАРТАМ

Божественные Бубенцы: даже если у тебя под контролем находится главный приз Крутагидона или «Сгойный» из «Сказ-голдер», стоимость легенды не уменьшится — «Бубенцы» дают возможность **получить** легенду, а не **купить** её, а значит, такие эффекты-скидки тут не сработают.



Два ствола: поскольку смерть начинает действовать мгновенно после того, как чьи-то жизни опустятся до 0, и требует выполнения некоторых действий, сначала нужно завершить применение эффектов смерти, активированных первой атакой, и разобраться со всеми последствиями смерти, прежде чем проводить вторую атаку. Поскольку после смерти колдун должен получить жетон дохлого колдуна и свести свои жизни к 20, всё это происходит до того, как ты завершишь применять эффекты «Двух стволов».

Двойной меч двойного меча (1) / Нунчаки из обезьянки: если окажется, что ты проводишь атаку без розыгрыша карты и у тебя выпадет дубль, в итоге всё закончится тем, что ты действительно сыграешь эту карту. Например, «Беспредел О» из базового «Крутагидона» или перенаправление атаки фамильяром могут создать такую ситуацию. Обрати внимание, что вдобавок к повторному проведению атаки ты будешь брать карту каждый раз, когда играешь эту карту!

Двойной меч двойного меча (2): примени эффект карты полностью, прежде чем разыграешь её снова. Если у тебя выпадут одинаковые значения на обеих атаках, то тебе придётся разыграть карту ещё дважды. Нет никакого ограничения на количество таких розыгрышей. Поскольку это является частью розыгрыша самой карты, повторные розыгрыши применяются до применения других эффектов (вроде эффекта «Грибучего болота»). Но вот если кто-то подох, то ты немедленно применяешь соответствующие эффекты и разбираешься со всеми последствиями смерти.

Контроль разума для чайников (1): ты не получаешь контроль над магангстером, которого выбрал, ты просто с его помощью атакуешь. Эта атака считается твоей, так что если враг подохнет от этого, то считается, что это ты его уколол. А вот если ты выбираешь магангстера без свойства «атака» (например, «Королеву Клиторию»), то ничего не происходит.

(2): если ты выбираешь магангстера с бонусом «этот магангстер немедленно активируется снова», навряд Катюши Ктулховой, то ты сможешь повторить атаку снова, если выполняешь условия, указанные на карте.



(3): ты можешь выбрать своего собственного магангстера, и атака проводится, даже если он уже атаковал в этот ход.

Кот Чернокот, глас котячьего рока: если ты разыгрываешь карту-легенду «Константин, повелитель тьмы» с «Котом Чернокотом», то твой жетон колдунского свойства возвращается в запас после получения следующей легенды. Игроки могут создать запас жетонов колдунских свойств из любых версий «Крутагидона».

Легендарный замок: верхняя открытая карта стопки входит в 3 карты, которые ты можешь посмотреть.

Палочка-прерывалочка: если ты сам себя ушатаешь таким образом, можешь дать себе один из своих собственных жетонов дохлых колдунов и применить его.





Палочка-расчленялочка: если ты сначала выберешь «Машу-Расчленяшу», то отложи её в сторону перед тем, как выбирать следующую легенду. Её тоже отложи в сторону прежде, чем выбрать третью легенду (чтобы не получилось так, что ты выберешь одну и ту же легенду дважды в ходе применения эффекта этой карты).

Пробка ядерного сдерживания: сначала враг завершает атаку против тебя, а потом ты бросаешь 2 кубика против него.

Разрывной знак (1): можешь выбрать любую сыгранную тобой в этот ход карту (необязательно выбирать самую дорогую карту под твоим контролем).

(2): карты, в тексте которых упоминаются «Знаки», имеют в виду только карты «Знак», к «Разрывному знаку» они отношения не имеют.

Скукоживающий бластер: эффект этой карты не считается нанесением урона.

Сувенирная некроливайка: этот эффект действует против каждого врага весь ход, даже после того, как они подохнут!

Скейт судьбы: в отличие от фамильяров, которые перенаправляют эффект атаки, ты сам воссоздаёшь атаку, так что цель атаки может использовать против неё защиту.

Убийственный мерч: каждый раз, когда ты получаешь указание выбрать целью самого хилого врага и два или больше колдунов претендуют на это звание, ты выбираешь любого из них и атакуешь его.

Щит Паукануса: если ты избежал атаки магангстера, это не позволит тебе ни взять на руку этого магангстера, ни уничтожить «Щит Паукануса»!

Дополнительные уточнения по базовому Крутагидону

Некоторые штуки из базового «Крутагидона» будут работать несколько иначе при игре с «Братством конца», что может вызвать путаницу. Ниже приведены дополнительные уточнения:

Беспредел W: ни одна из легенд в «Братстве конца» не имеет групповой атаки, так что этот беспредел ничего не сделает.

Фатализатор: если ты выдаёшь подошедшему колдуну жетон дохлого колдуна с секретиком, то он кладёт его к себе лицевой стороной вниз, даже если ты знаешь, что это за жетон.

Готомантика: жетон дохлого колдуна с секретиком может быть выбран целью «Готомантики» (вне зависимости от того, лежит ли он лицевой стороной вверх или нет), но такой жетон дохлого колдуна всегда игнорирует указание «применить его свойство».



Создатели игры

Создатель: Кори Джонс

Художник: Р. С. Биксби

Разработчики: Бен Столл (главный), Кори Джонс, Мэтт Данн, Эрик Ларсен, Адам Кремер

Дополнительная разработка и тестирование: Матайо Уилсон, Декан Уилер, Мэтт Гира, Натаниэль Ямагучи, Нина Горман, Роберт Гасио, Хадсон Маллер, Бен Бейкер, Маркос Пайян

Графические дизайнеры: Ларри Ренак (главный), София Шимакура

Колорист: Шейн Смит

Редактор: Шахриар Фулади

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Генеральный директор и основатель: Джон Сепенюк

Основатель: Джон Ни

Основатель: Кори Джонс

Глава отдела развития и маркетинга: Шахриар Фулади

Операционный директор: Минг Ван

Менеджер по продажам: Тим Корклеwski

Особая благодарность Cryptozoic Entertainment: Руми Асай, Бен Бейкер, Аманда Баркер, Хавьер Касильяс, Мэтт Хоффман, Джейсон Лим, Хадсон Маллер, Колин Робинсон, Адам Стэггс, Мэри-Кармен Вильбер.



™ and ® owned by Cryptozoic Entertainment.

© 2026 Cryptozoic Entertainment. All Rights Reserved.

25351 Commercentre Dr. Suite 250,

Lake Forest, CA 92630

www.cryptozoic.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Участники брейншторма, в муках которого родились названия русских карт: Валентин Матюша, Иван Суховей, Анна Ахатова, Дарья Дунайцева, Анастасия Павутницкая, Анастасия Егорова, Анна Давыдова, Алексей Бабайцев, Павел Ильин, Павел Коврижкин, Дмирий Чупикин, Дмитрий Кравченко, Сергей Пузиков

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.



© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1
hobbyworld.ru

АНТИСОПЛЯЧНЫЙ КОНТРАКТ

Это соглашение (далее «Соглашение»)

вступает в силу с _____ 20 _____

и заключается между

и _____ («Сторона 1»),
и _____ («Сторона 2»),
и _____ («Сторона 3»),
и _____ («Сторона 4»),
и _____ («Сторона 5»).

Учитывая взаимные соглашения, оговорённые ранее и подтверждённые прочим значимым обсуждением, стороны соглашаются:

→**Заявление о ведении дел, правах и обязанностях**←.

Подписавшие это соглашение члены ГРУППЫ ИГРОКОВ по своей воле участвуют в происходящем, не околдованы, не зачарованы и не одержимы никакими духами.

Игрок 1 [] Игрок 2 [] Игрок 3 [] Игрок 4 [] Игрок 5 []

→**Штрафы, выплаты и прочее**←. Закуски предоставляются хозяином по желанию. Закуски могут включать себя чипсы, конфеты, горячие закуски, содовую и так далее, также бухло (но не ограничиваются этим).

→**Прочие условия**←. Игроки не будут ныть и жаловаться, если им несколько раз подряд надерут зад. Даже в том случае, если это СУПЕРТУПЕЙШИЙ БРЕД, соперник – ВЕЗУЧИЙ СУКИН СЫН и К ЧЁРТУ, Я СДАЮСЬ!

→**Прочие условия**←. Игрок БУДЕТ пытаться убедить группу, что С КАКОГО Я ВЫИГРЫВАЮ, ВЫ ЧЕГО, НЕ БЕЙТЕ МЕНЯ! и что ОН ВЫИГРЫВАЕТ, АТАКУЙ ЕГО, У НЕГО ЦЕЛЫХ ПЯТЬ ЛЕГЕНДАРОВОК, ЕДРИТЬ!

→**Срок действия и расторжение**←. Первоначальная длительность данного соглашения – _____ →часов← с начала действия этого соглашения. Это соглашение будет автоматически продлено на _____ →час← до тех пор, пока каждая из сторон не будет размазана по стенке. Любая из сторон может расторгнуть соглашение в любой момент перед началом действия первоначальной длительности (или возобновления) по любой причине или без причины вовсе, если согласится на звание грёбаного СОПЛЯКА и разрешит остальным участникам хорошенько навешать ей люлей.

→**Применимая юрисдикция; Создание**←. Данное соглашение подпадает под юрисдикцию законов Девяти Департаментов Развлечений без всякого учёта вероятных конфликтов законов, правил и принципов, которые могут передать применимую юрисдикцию или создание этого соглашения под законы другой юрисдикции.

Это соглашение будет каждый раз и во всех ситуациях создаваться полноценно (в отличие от тебя, ха-ха-ха!) честно ради и не в пользу одной из сторон.

Сторона 1 (подпись) _____

Сторона 2 (подпись) _____

Сторона 3 (подпись) _____

Сторона 4 (подпись) _____

Сторона 5 (подпись) _____