

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

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ МАГОВ

БИТВА НА ГОРЕ ЧЕРЕПАШЕНИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

За тёмными лесами, за зелёными лугами есть дивный старый мир, который дико трясёт от невообразимой магии. Но, знаешь, не какой-нибудь сопливой магии вроде обдолбанных кроликов из шляпы, а настоящего сурового мочилова! Это когда один мордоворот поджигает другому башку фаерболом и всё в таком духе. То, что я зову...

КРЫШЕСНОСНАЯ МАГИЯ!

Чего? Как этот суровый мир зовётся? Кто там за главного? С какого они всё это творят?

Эй, полегче, друг, я на всё отвечу. Даже на то, что ты не спросил. И даже на то, на что тебе плевать. Но ты меня всё равно слушаешь, потому что, когда я рассказываю, меня положено слушать. Но, конечно, умник, если у тебя есть дела поважнее, **ТО ДВЕРЬ ВОН ТАМ.**

Фух, надеюсь, ты готов к этой хреномути...

Королевство Кровобойния не всегда было таким, как сейчас. Трудно поверить, но на протяжении долгих веков оно напоминало отстойный колхоз, ну, знаешь, со всеми этими фермерами, и торговцами, и... чёрт, об этом рассказывать так скучно, что хочется убить себя об стену. Короче, в то время королевство даже называлось по-другому. Но однажды засветил луч надежды — им засветил в лоб скукоте **Дядюшка Энди.** Да, именно он, наш самый фанатично почитаемый и безгранично крутой лидер, смог превратить этот унылый мир в **нереально эпичное место!**

Ты удивляешься, как ему это удалось. Никто не знает... или всем пофигу — у всех ведь теперь только одно на уме, как бы поскорее приготовить из противников винегрет на следующем турнире. Времена простых радостей, семейного счастья и удовлетворения от хорошо проделанной работы остались в прошлом. **И поделом!** Разве можно сравнить эту ерунду с совокупной мощью сверхновой звезды и оглушающей ярости богатого громовержца — мощью, разбивающей глупую голову врага на мелкие окровавленные ошмётки?! По сравнению с высокооктановыми страстями **эпичных схваток боевых магов** обычная жизнь кажется бессмысленной чепухой. Дядюшка Энди спас нас от самих себя, отучив быть нормальными и ущербными.

После Великой чистки в королевстве начали постоянно проводиться турниры. Те из нас, у кого хватило крутизны, чтобы принять дар суровости от дядюшки Энди, были избавлены от позорной смерти, стали **боевыми колдунами** и научились менять реальность силой мысли. Турниры быстро распространялись по Кровобойнии и со временем стали повсеместны. Деревни и города сгнули в небытие, сменившись вулканами-черепами и островами, которые омывают реки крови. Их вид как бы намекает, что теперь наш мир — это его боевая арена... и это... ну... **нереально круто!**

До неузнаваемости изменилась даже сама смерть. Теперь наше существование не прерывается, а продлевается от одного раунда турнира до другого. А те, кто не погиб в турнирах, получают медали недобитых колдунов и причитающуюся **славу** — наш возлюбленный дядюшка Энди считает этих колдунов **предельно улётными.** Но всякая слава проходит, и о победителе прошлого турнира забывают с началом нового, а каждый турнир — это следующий шаг к **гран-при... Крутагидону!**

Великолепный Крутагидон проводится раз в год, и на нём крошат друг друга в капусту самые шизанутые колдуны королевства. Такое зрелище ты не увидишь нигде... не считая сотен других турниров, устраиваемых в течение года.

Друг, ты тоже избран стать боевым колдуном, и ты сам увидишь, какое это адреналиновое безумие, наш магический спорт. Твоя жизнь никогда не будет прежней, и никакое переживание, никакая лафа по жизни не уймут в тебе зуда магического смертоубийства, и ты не будешь знать покоя, пока не превратишь врага в пузырящееся месиво из кишок и костей. Твоя новая зависимость подавит все жизненные устремления, кроме желания мочить. Чёрт, я тебе всё это выкладываю и прямо-таки чувствую, как мне не хватает арены!

Будем закругляться. Мой дорогой собеседник, сейчас я тебя прикончу путём кастования своего любимого заклинания — **ЖМУРАГЛНУ!** Эй, да не трясись ты так, к своему первому турниру ты будешь как новенький. И кто знает, может, однажды ты окажешься достаточно крут, чтобы отхватить главный приз Крутагидона. Я, правда, не знаю, что это, но, надеюсь, окончательная смерть... побег из этого ада... то есть, я хотел сказать, **дичайше крутого ада!**

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
4 шестигранных кубика
1 гора Черепламени
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

Поставь гору Черепламени на стол: пусть все знают, что ты играешь в «Эпичные схватки боевых магов», а не в какую-то там лажу.

Рассортируй карты на колоды по рубашкам (заклинания, сокровища, дохлые колдуны). Перемешай каждую колоду по отдельности.

Каждый участник выбирает, каким колдуном играть, и берёт 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. Ты можешь накрутить себе жизни и выше 20, но выше 25 — никак.

Выложи колоду заклинаний посередине стола. 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 кастуют заклинания, шмаляют 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 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.

ТВОРИМ ЗАКЛИНАНИЕ

В состав любого заклинания может войти **от 1 до 3 карт**.

Но не больше 1 карты каждого типа.

Вот все **возможные случаи** правильно **накастованных заклинаний**:



ЗАВОДИЛА



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ



НАВОРОТ + ПРИХОД



НАВОРОТ



ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + ПРИХОД

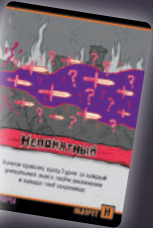


Заметил ленту с названием карты? У выложенных рядом карт всех трёх типов получается общее название, состоящее из начала, середины и конца. Заводилы всегда кладутся в левую часть заклинания, навороты — в середину, а приходы замыкают заклинания справа.

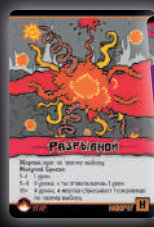
Примеры **неправильных заклинаний**:



ЗАВОДИЛА + ЗАВОДИЛА



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + НАВОРОТ



НАВОРОТ + ПРИХОД + ПРИХОД

Если колдун открывает неправильное заклинание, он обязан убрать из него лишние карты, чтобы заклинание стало правильным (например, из последнего примера убрать лишний приход). Все лишние карты уходят в стопку сброса.

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: каждый колдун сообщает остальным, сколько карт в его заклинании: одна, две или три.

Колдуны с заклинаниями из одной карты ходят раньше остальных. 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 (см. изображение справа). Все игроки называют свой параметр инициативы. Можешь подглядеть в свою карту прихода, если забыл число, но не свети ей перед другими. Колдун, не выложивший приход или выложивший вместо него карту «Шальная магия», получает нулевую инициативу. (Подробнее о «Шальной магии» на стр. 9.)

Колдун, чья инициатива больше, ходит раньше. В случае ничьей колдуны с одинаковой инициативой бросают по кубу: 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 18, 14 и 14. Игрок с самой большой инициативой (18) ходит первым из трёх. Накостовав заклинание, он передаёт право хода дальше — тому из двух игроков с инициативой 14, кто выкинет больше на кубике. Оставшийся игрок сделает последний ход текущего раунда.

ПРИМЕЧАНИЕ: если ты ещё не сделал ход, а число карт в твоём заклинании изменилось, меняется и твоя очередность хода.

РАСКРЫВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Получив право хода, открой карты заклинания, которое ты выложил, а потом с самым эпически-магическим выражением, на которое способен, зачитай полное название заклинания. Круче всего прозвучит, если зачитаешь в таком порядке: наворот, приход, заводила. Например: «Котострофический мясной фарш от Феечки смерти!» Если хочешь, можешь придумать перед началом игры лютое наказание для колдуна, который забудет зачитать заклинание 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 («Дьявольский змеиный жор от Василия Петровича Пупкина!»)

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

Нет прихода: произнеси любое запредельное выраженье, например «ахалай-махалай», «ляськи-масьски» или «пенсионный фонд».

ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

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

1. Заводила



2. Наворот



3. Приход



ВОЛШЕБНЫЕ ЗНАКИ

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

- ПОРЧА** Замороженная магия оставляет от врагов мокрое место и помогает таскать сокровища.
- МРАК** Тёмные ритуалы выкашивают врагов пачками, но порой требуют отрезать от себя жертвенный фунт мяса.
- УГАР** Задорное испеление врагов.
- КУМАР** Быстрые и ловкие чары, часто позволяют выбирать конкретных жертв.
- ТРАВА** Силы самой природы: колдуна они лечат, а его врагов калечат.

МОГУЧИЙ БРОСОК

Если карта требует сделать могучий бросок, посмотри на её знак. Брось по 1 кубик за каждую карту в твоём заклинании, на которой есть такой знак. 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 сразу несколько кубиков, сложи их результаты.

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

ЖЕРТВЫ

Большинство карт заклинаний нацелены 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, 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 делать броски кубиков.

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 стать врагом самому себе. Если ты самый живучий/хилый колдун, ты не считаешь себя при определении своего самого живучего/хилого врага.

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. 9.)

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ К ЗАКЛИНАНИЮ

Некоторые карты позволяют добавить к твоему заклинанию новые карты. При этом правило сотворения заклинаний 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.



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

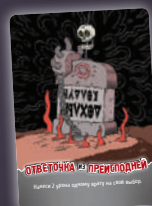
Сокровища — ядрёные предметы, которые прилетают тебе от эффектов некоторых карт заклинаний. Получив сокровище, клади его перед собой лицевой стороной вверх — его должен хорошо видеть каждый игрок. Сокровища никогда не берутся на руку. Кстати, будь бдителен, некоторые завистливые колдуны могут отжать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

Некоторые карты сокровищ влияют на могучие броски: например, позволяют их перебрасывать. Эффект таких карт сокровищ, как «Золото дураков», применяется только после всех возможных перебросов могучего броска.



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 окочурившихся игроков окажется несколько карт дохлых колдунов. С этими картами им будет легче победить в следующей игре.



ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ ЗАКЛИНАНИЯ. Игра на четверых. Только что сходил враг, выложивший заклинание из 2 карт. Из всех колдунов, выложивших 3-карточные заклинания, у тебя самая большая инициатива: 18. Так что теперь твой ход.



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

Твой заводила — **Зачуханный Комбайн**, его эффект ты применяешь первым. Текст его карты гласит: «Открой 2 карты с верха колоды заклинаний. Найди среди них карты со знаками, которые уже есть в твоём заклинании, и добавь их к заклинанию. Остальные сбрось».

Ты вытащил из колоды наворот **«Непонятный»** и приход **«Кулак природы»**.

«Кулак природы» имеет знак травы, а такого знака нет ни на одной карте твоего заклинания. Короче, сбрось **«Кулак природы»**. А вот знак порчи с наворота **«Непонятный»** совпадает со знаком твоего заводилы **Зачуханного Комбайна**, поэтому добавь новый наворот к своему заклинанию. Положи его рядом с другим твоим наворотом: теперь у тебя их два!

С заводилой мы покончили, переходим к наворотам. Ты можешь применять их эффекты в любом порядке, в каком захочешь.

Карта **«Непонятный»** наносит правому врагу 1 урон за каждый уникальный знак в твоём заклинании и каждое твоё сокровище. В твоём заклинании 3 уникальных знака, а сокровищ у тебя нет, поэтому этот наворот наносит 3 урона. Однако заметь, что наворот **«Мозголомный»** даёт тебе (и врагу) по 1 сокровищу, поэтому имеет смысл применить первым именно его эффект.

Текст карты **«Мозголомный»** гласит: «Нанеси 3 урона случайному врагу».

Чтобы отыскать этого случайного несчастливца среди трёх других игроков, ты по часовой стрелке закрепляешь за ними определённые грани кубиков. Твоему соседу слева будут соответствовать грани 1 и 2, игроку напротив — грани 3 и 4, а соседу справа — грани 5 и 6. Бросив кубик, ты узнаешь, кто огребёт урон.

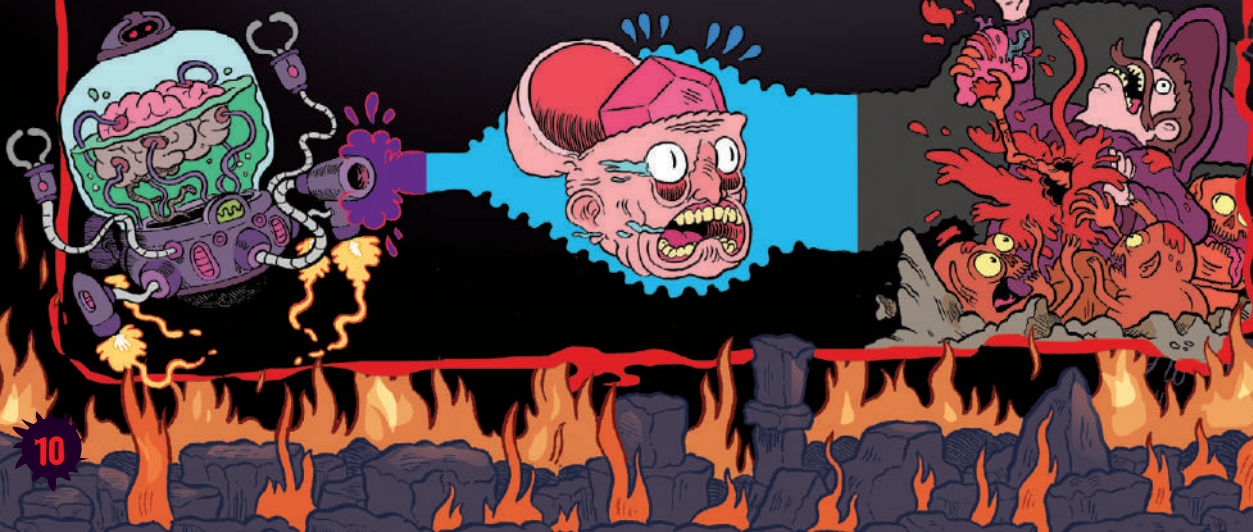
На карте **«Мозголомный»** есть ещё одно предложение: «Вместе с этим врагом возьмите по 1 сокровищу». Каждый из вас берёт по карте с верха колоды сокровищ и тут же кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. Отлично, теперь у тебя есть сокровище!

Твоё сокровище — **«Зловещие шлепанцы»**, его текст: «Это сокровище считается картой со знаком мрака в каждом твоём заклинании». Полезно, пригодится для карты прихода, на которой тоже есть знак мрака.

Покончив с эффектами наворота **«Мозголомный»**, переходим к навороту **«Непонятный»**. Его текст гласит: «Нанеси правому врагу 1 урон за каждый уникальный знак в твоём заклинании и каждое твоё сокровище». На картах твоего заклинания 3 разных знака (порча, кумар и мрак), а ещё у тебя 1 сокровище. **Недурно!** Твой сосед справа отхватывает 4 урона.

Настало время прихода. Жертва карты **«Рой терпил»** — твой самый живучий враг. Посмотри, сколько у врагов **жизней**. Если у кого-то одного больше жизней, чем у остальных, это твой клиент. Если таких врагов несколько, сам реши, кто из них словит твой приход. После этого сделай могучий бросок. На **«Рое терпил»** изображён знак мрака. Среди карт твоего заклинания этот знак больше не встречается, однако сокровище **«Зловещие шлепанцы»** добавляет к заклинанию ещё один знак мрака, благодаря чему ты кидаешь сразу 2 кубика. Выпавшие результаты: 3 и 5, сумма: 8. На карте этому общему результату соответствует строка: «5-9: 2 урона». Таким образом, твой самый живучий враг отхватывает 2 урона.

Применив эффекты всех карт заклинания, сбрось их и передай ход дальше. Следующий колдун открывает 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.

Скровища и карты с руки колдуна сбрасываются только в конце игры. Колоды замешиваются заново, только когда в них не остаётся карт, — гарантия того, что каждый матч не будет напоминать предыдущие.

После того как каждый колдун сбросит карты, игроки применяют эффекты полученных карт дохлых колдунов (дополнительные жизни, скровища и так далее), а потом сбрасывают и их тоже.

**А ТЕПЕРЬ
РАСПЛАВЬ-КА
ПАРУ
РОЖ!**



ТИТРЫ

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

СОТРУДНИКИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Президентствует: **Uncle** Кори Джонс

Генерально руководит: Джон **Big Wand** Ни

Исполнительно руководит: **The Greaa** Скотт Гита

Считает прибыль: Джон **Urjnam** Селенюк

Разрабатывали: Майк **Snig** Донеис, Мэтт **The Hydra** Гира, Мэттью **Sky Dunk** Плейс, Патрик **White Magic** Салливан, Бен **Mistic Weiner** Столл, Дрю **Krunkiestiltskin** Уокер, **The Magnificent** Майк Жирар

Дизайнили: Ларри **Fairy Fingers** Ренак (главный), Марко **Arcticus** Сиприазо, **Negro** Нэнси Унзуэта, Джон **Sparkle-Britches** Вайнярд

Писал правила: Мэтт **Zorch!** Гира

Редктировала: Кейт **The Editrix** Ставола

Контролировала качество: Джоанна **Limitier** Бэррон

Командует на производстве: Лейша **Sleeves** Камминс

Отвечает за брэнд: **The Greaa** Скотт Гита

Помогает командовать на производстве: Рейчел **Sorceress Chica** Вальверде

Координирует бизнес-вопросы: Руми **Lazuli-Luli** Асай

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

Распоряжается в офисе: Эйприл **Melt Your Bones** Джонс

Занимаются маркетингом: Миранда **RandaPanda** Андерсон, Уильям **Whiz Bang** Бриникман, Мэттиас **Ludonator** Нэги, Хавьер **El Chiracabra** Касильяс, Рай Шуллер **The Seeker**, Кайл Хьюер **The Occulatapus**, Дрю **Magic Fingers** Корф, Мэтт **Hoffmesiter** Хоффман

Тестировали игру: Майкл Александр, Логан Боннер, Тодд Бар-клин, Шон Доусон, Патрик **Big Deal** Диллон, Пэшен Доналдс, Эрик Эшенбах, Лайза Эшенбах, Майк Фелоер, Пол Хьюз, Марк Джессап,



Кори Джонс, Эрик Ларсен, Роб Лайтнер, Макс Магира, Санга Роуз, Роб Уоткинс, Натаниэль Ямагути

Получают особые благодарности: Валери и Холидей Джонс, Майкл Кирхгофф, D&D, Big Gulps, Doritos, слово «эпичный», Эми Келлер, Таня и Брендон Селенюк, Лика, Джипси, Трэвис, Шарлотта

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

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: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

Живые колдуны пополняют руку до восьми карт.
Дохлые колдуны берут карту 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 равно 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.