

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

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

# БОЕВЫХ МАГОВ

Переполох в  
**Хоромах страсти**

ПРАВИДА ИГРЫ

Ну привет, **КРАСАВЧИК**... ты впервые в **ХОРОМАХ СТРАСТИ**? Да? Ого, да ты готов славно повеселиться, пылкий зверь! Великолепный жеребец-волшебник вроде тебя как раз в моём вкусе, но... прости, дорогуша, сейчас ты хваташся не за тот жезл! Сегодня ночью всё немного иначе. Дядюшка Энди решил, что в Хоромах будет очередная **МЕГАСХВАТКА!** Знаю я, что за мысли бурлят в его умном котелке... Их можно приблизительно выразить словами «**ОФИГЕТЬ КАК КРУТО**», потому что кого-то не просто разорвут, а

# ПУСТАЯТ НА КРОВАВЫЙ ФАРШ!

Ох, что же мне, девочке, делать? Ну, не совсем девочке. Скорее огромной сексапильной розовой панде с восемью сиськами и **ЛАЗЕРОМ** в промежности. Но глубоко внутри я всё та же скромная дамочка, которая заведовала школой танцев, пока всё это дьявольское дермище не полетело на вентилятор. Между прочим, обслуживание даже самых завалящих Хором страсти влетает в копеечку, а этим магам-оборотам только дай разгуляться, весь бизнес мне порушат. Но суть в том, что я попросту **ОБОЖАЮ** всё, что вытворяет дядюшка Энди — этот демон разврата и молодецкого задора... Честно говоря, он один из лучших моих завсегдатаев. И **НЕ** любить его невозможно... поскольку ублюдочный садист об этом позабылся, перекрутив мне мозги. Кажется, я могу думать только о трахе и убийствах, и сложнее всего решить, что же мне нравится больше!

Кстати, магов и магичек, колдунов и колдуний в Хоромах страсти сегодня ждёт небольшой сюрприз. Учитывая то, как тут расшвыриваются заклинаниями, шанс подхватить **ЗЛМП** необычайно велик. Да-да, я говорю о **ЗАБОЛЕВАНИЯХ, ПЕРЕДАЮЩИХСЯ МАГИЧЕСКИМ ПУТЕМ**.

Обычно для передачи требуется некоторое трение, если ты понимаешь, о чём я... Но, учитывая мясорубку, которую сейчас устроили в комнате Мошоночного зажима, думаю, что носителям заразы стало куда легче добраться до цели! Советую держаться подальше от Подземелья Фаллоимитаторов — один раз поскользнёшься и ограбёшь сполна. Проклятье, Лобковые Krakены — это не шутка... Если только не ты сам их подцепишь — вот тогда уже будет ржака полная. Прости, детка, юмор у нас всегда такой вредный.

Ты мне нравишься. Ты не такой, как остальные колдуны, что заявились в Хоромы страсти. Ты особенный, и мне кажется, что между нами что-то есть. Дело **НЕ** в куче золота, которую ты мне только что отвалил... хотя, честно говоря, тебе стоило принести больше... Но я дам тебе совет: занимайся безопасным колдовством. Я тебе, кстати, выдам очень полезную магическую резинку, Йог-Гондот. Обычно подобная вещь цены не имеет, но с тебя, любовь моя, я запрошу совсем небольшую плату. Душа в наши дни ведь особой ценности не имеет. Уверена, что ты даже не заметишь её отсутствия... Ладно, ладно, спокойно. Обсудим всё позже, если ты переживёшь эту внезапную головомойку.

## И ЕЩЁ ОДИН СОВЕТ:

**НЕ ПОДХВАТИ ГЕНИТАЛЬНЫХ ГАРПИЙ.** Эти жгучие сучки подожгут твою промежность и не отстанут даже **ПОСЛЕ СМЕРТИ!** Всё верно — ты уже привык возвращаться к жизни после того, как тебя разжигит магическая рентальная ракета, но если ты подхватил вот это **ЗЛМП**, то **СРАЗУ ОЖИВЁШЬ БОЛЬНЫМ!** Чёрт, это отвратительно. Может, в другой раз ты пару раз подумаешь, прежде чем устроить своё долбаное состязание в моих **ХОРОМАХ СТРАСТИ**, ублюдочный **ДЯДЮШКА ЭНДИ!!!** \*кхе\* \*кхе\* То есть, я хотела сказать, **ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ** выбор для аренды, ненасытный ты зверь...

# СОСТАВ ИГРЫ

30 карт заводил  
30 карт наворотов  
30 карт приходов  
8 планшетов героев  
7 карт «Шальная магия»  
25 карт сокровищ  
25 карт дохлых колдунов  
7 медалей недобитых колдунов  
15 медалей за выпил  
6 черепушек для отсчёта жизней  
5 шестигранных кубиков  
20 жетонов ЗПМП  
1 мерзкая мешонка  
1 Хоромы страсти (на подставке)  
Правила игры



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

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

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



Если ты уже играл во все версии «Эпичных схваток», читай раздел «ЗПМП» на стр. 10, потом «Разъяснения по картам» на стр. 14 и смело приступай к игре. Если ты играл только в первую часть («Битву на горе Черепламени»), тогда заодно ознакомься с «Ходом турнира» (стр. 4), «Тварями» (стр. 9), «Замком» (стр. 11) и «Нежданчиками» (стр. 12). Ну а если играешь впервые, тебе предстоит много увлекательного чтения.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

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

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

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

Выложи колоду заклинаний посередине стола. Хоромы водрузи на подставку и поставь рядом. Положи где-нибудь сбоку колоды сокровищ и дохлых колдунов. Жетоны ЗПМП швырни в мешонку и положи её рядом.

# ХОД ТУРНИРА

Магический турнир состоит из трёх игр.

Игра длится столько раундов, сколько нужно для победы.

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

## Начало каждого раунда

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

## Карты

На руке могут оказаться карты нескольких типов:

Заводилы

З

Навороты

Н

Приходы

П



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

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

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

# ТВОРИМ ЗАКЛИНИЯ

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, забери из него лишние карты на руку до определения очередности хода.

# ⚡ ЗАКЛИНИЯ И 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, чтобы 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:



## ⚡ ОЧЕРЁДНОСТЬ ХОДА

Когда все колдуны выложат на стол свои заклинания, они определяют очередь 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 очередь хода определяется по инициативе на карте прихода из их заклинаний (см. изображение справа). Все игроки называют свой параметр инициативы. Можешь подглядеть свою карту прихода, если забыл число, но не свети её другим. Колдун, не выложивший приход или выложивший вместо него карту «Шальная магия», получает нулевую инициативу. (Подробнее о «Шальной магии» на стр. 12.)

Колдун, чья инициатива больше, ходит раньше. В случае ничьей колдуны с одинаковой инициативой бросают кубиком: 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. Накастовав 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.

18

# РЯСКРЫВАЕМ ЗАКЛИНИЯ

Получив право хода, открай карты заклинания, которое ты выложил, а потом с самым эпически-магическим выражением, на которое способен, зачитай в голос полное название заклинания в таком порядке: наворот, приход, заводила. Например: «Шаловливый Членоморф от Лобкороля и его киски!» **Если хочешь, можешь придумать перед началом игры любое наказание для колдуна, который забудет зачесть название заклинания и сразу кинется применять его эффекты.**

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

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

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

**Нет прихода:** произнеси любое запредельное выраженьице, например «авада-кентавра», «скипиармус» или «секвестр бюджета».

# ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНИЯ

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

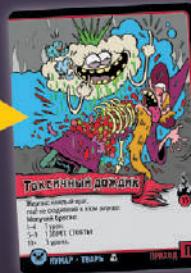
1. Заводила



2. Наворот



3. Приход



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

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

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

Когда ты применяешь эффекты своих карт, считается, что идёт твой ход. Когда ты закончил с этим и применяешь последние эффекты сокровищ, считается, что сейчас конец твоего хода. Применив все эффекты, относящиеся к концу хода, сбрось карты своего заклинания. Наступает ход следующего игрока.

# ⚡ 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 людям всем подряд.
- 🔥 **УГАР** Помогает зажечь вечеринку. И порхать 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. Круто, да? И не забудь добавить к броску знаки на твоих тварях, оставшихся с прошлого раунда. Они ведь тоже часть твоего заклинания!

К примеру, если ты выложил приход со знаком кумара, а других карт с этим знаком у тебя в заклинании нет, то тебе надо бросать 1 кубик. А если у тебя в заклинании есть ещё и наворот с кумаром, то ты бросаешь сразу 2 кубика.

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

# ⚡ ЖЕРТВЫ ⚡

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

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

Всегда определяй жертву до того, как начнёшь бросаться кубиками.

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

## САМЫЙ ЖИВУЧИЙ ВРАГ. САМЫЙ ХИЛЫЙ ВРАГ

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

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

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

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

## ЖИВУЧЕЕ. ХИЛЕЕ

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

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

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

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

## СЛУЧАЙНЫЙ ВРАГ

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

# ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ К ЗАКЛИНИЮ



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 угодном тебе порядке.

## ТВАРИ

Твари появляются на картах приходов. Об этом даже написано внизу этих 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 или получаешь от ЗПМП. 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 **считываются** знаками заклинания.

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

💀 В конце каждой игры турнира все сохранившиеся твари сбрасываются.

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, дождись, когда определится его величина, и уже потом решай, подставить под него свою тварь или нет. Необязательно пускать тварь в расход, не зная, много ли тебе прилетает. Не имеет значения, сколько именно урона ты получаешь, — тварь поглощает весь урон, а затем сбрасывается. Нулевой урон не убивает тварь.

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

## ЗАБОЛЕВАНИЯ, ПЕРЕДАЮЩИЕСЯ МАГИЧЕСКИМ ПУТЕМ (ЗПМП)

В игре всего 10 разных ЗПМП, каждой по две копии, итого 20 жетонов в мешонке. Когда ты заражаешься ЗПМП, возьми случайный жетон из мешонки, зачитай вслух название и положи перед собой. Клади жетоны ЗПМП стороной с игровым текстом вверх. Дело в том, что хоть это и опасная дрянь, но волшебная. У каждого ЗПМП есть свой знак, который учитывается при подсчёте количества имеющихся у тебя знаков (**а ещё является частью заклинания**). Так что, если у тебя есть ЗПМП со знаком травы, то ты получишь дополнительный кубик для могучего броска по приходу со знаком травы.

В чём подвох? ЗПМП вызывают, мягко говоря, неприятные ощущения. Действуют они обычно в конце твоего хода. А если в описании ЗПМП не написано «в конце твоего хода», то оно действует немедленно. После того как ты счастуешь заклинание и используешь все свои сокровища, наступает «конец твоего хода» и ты ограбаешь. Если ты

заразился ЗПМП во время хода врага, то эффект «в конце твоего хода» не наступит до тех пор, пока не подойдёт к концу твой следующий ход (возможно, это будет даже в следующем раунде). Пока жетон ЗПМП лежит перед тобой, болячка на тебя влияет. И пока ты не вылечишься или не подохнешь, она будет мешать тебе жить.

- 💀 Если ты подох от эффекта своей ЗПМП, никто не получает медаль за твой выпил.
- 💀 Если заклинание врага заставляет сработать эффект твоего ЗПМП и ты подыхаешь, враг не получает медаль за твой выпил.
- 💀 Если ты вылечился от ЗПМП или подох, верни жетон в мешонку.



**Трындецт:** ты немедленно сбрасываешь этот жетон, так что плюшку в виде знака ты не получаешь, да и болячка возвращается в мешонку раньше, чем ты успеваешь вылечиться. Но всё равно считается, что ты «заразился» ЗПМП.

**Гепатит Ы:** если ты ещё не применил эффект своего заклинания, то ты должен немедленно убрать из него компонент. Если у тебя оба жетона гепатита Ы, то предел заклинания у тебя равен одной карте.

**Гнилой пень:** немедленно сбрось все свои сокровища. Ты всё ещё можешь играть карты, позволяющие тебе их получать, вот только шиш тебе, а не сокровища.

**Ведьмины бородавки:** если жертвами компонента твоего заклинания становятся несколько колдунов (и даже если среди них ты), то ты должен выбрать только одного из них (себя нельзя). Например, Шлюхопряд обычно заставляет всех колдунов, включая тебя, бросать кубик, но если ты подхватил ведьмины бородавки, то сам будешь выбирать одного колдуна, который бросит кубик.

## ЗАМОК

Видишь эту крутоую картонную штуковину на подставке? Это замок, и он тоже участвует в игре. Есть карты, которые дают дополнительные бонусы тому, кто удерживает замок. Если на разыгранной тобой карте написано: «Замок: (эффект)», а у тебя есть замок, то ты применяешь указанный эффект. Если же у тебя нет замка, то никто не получает бонус от замка на разыгранной 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. Эффекты некоторых карт позволяют захватить замок. Сделав это, поставь его перед собой (и неважно, где он был до этого: на середине стола или у кого-то из колдунов). Если замок у тебя, враги не смогут передать тебе свои ЗПМП и не заставят тебя заразиться новыми. Об этом написано на подставке замка. **Впрочем, если ты заражаешься ЗПМП из-за собственных карт, замок тебя от этого не спасёт.**



- 💀 Если ты добыл себе замок, это не значит, что ты сразу должен излечить все свои ЗПМП. Они остаются у тебя, просто ты не получаешь новых от врагов.
- 💀 Если ты ушатал врага с замком, замок достаётся тебе.
- 💀 В начале новой игры турнира замок возвращается на середину стола (если только его не захватил дохлый колдун).

# ДРУГИЕ КАРТЫ

## «ШАЛЬНАЯ МАГИЯ»

Когда составляешь заклинание, карта шальной магии может занять в нём место любого компонента. Например, если у тебя на руке нет наворота, без которого не складывается трёхкарточное заклинание, можешь заменить наворот «Шальной магией».

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



## СОКРОВИЩА

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

Многие сокровища (а также одно ЗПМП) в этой игре являются **«Вечными»**. Они не сбрасываются в конце отдельной игры турнира или если ты подох. Пока ты мёртв, твои вечные сокровища и вечные ЗПМП нельзя отжать или сбросить. Так что и дохлые колдуны, и недобитые колдуны начнут новую игру со своими вечными картами и жетонами.



## КОЛОДА ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

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



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

# НЕЖДАНЧИКИ

На некоторых картах можно встретить слово «Нежданчик». Это то, что ты делаешь как бы из последних сил в тот момент, когда тебе проламывают череп. Если среди карт твоего заклинания, эффекты которого ты не успел применить из-за неожиданного отбоя коньков, имеется слово «Нежданчик», то ты немедленно применяешь эффект, описанный после этого слова. Эффекты нежданчиков применяются, только если ты подох, а на твоём обычном ходу не применяются. И наоборот: когда тебя уокошаивают, не применяй никаких эффектов, кроме нежданчиков. Благодаря нежданчикам даже самый хилый колдун может каствовать длинное заклинание без опаски, что его смерть останется неотмщённой. Если нежданчик позволяет тебе накрутить жизни, ты не дохнешь, а враг, который вроде как убил тебя, не получает медаль за убийство. В этой игре все



нежданчики лечат твои ЗПМП и позволяют накрутить 1 жизнь за каждую вылеченную болячку. Кстати, когда тебя убивают, твои жизни не могут опуститься ниже 0, так что если ты вылечил два ЗПМП, ты накручиваешь 2 жизни и кладёшь черепушку на число «2».

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 отыгранным заводиле и/или навороте.

## ТВОИ КОМПОНЕНТЫ

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

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

## ПРИМЕР

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

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

Твой заводила – «Бабопряд», его эффект ты применяешь первым. Текст его карты гласит:

На этом ходу добавляй 1 к результатам своих бросков.

Каждый игрок бросает кубик. Игрок(и) с наименьшим результатом заражается(ются) одним ЗПМП.

Ты и три твоих врага бросают по кубику. У тебя выпало 1, у Кристины 2, у Ромы и Саши по 5. Ты к своему броску добавляешь 1, так что у тебя и у Кристины одинаково низкий результат, и вы оба получаете по жетону ЗПМП. Ты заразился оккультифилисом, чей эффект сработает только в конце твоего хода.

С заводилой мы покончили, переходим к «Поддатенькому» навороту, текст которого гласит:  
**«Накрути 3 жизни. Если у тебя нет ЗПМП, захвати замок.**

**Нежданчик:** если ты подох до применения эффектов этой карты, вылечи все свои ЗПМП и накрути столько же жизней».

Ты накручиваешь 3 жизни, и их у тебя становится 23! Вот ты облажался, когда подцепил ЗПМП в начале хода, да? Иначе ты бы сейчас ещё и замок захватил. А нежданчик твой не действует, потому что ты ещё не подо.

Настало время прихода, и это «Влажный язычок». Его жертва – левый враг. Делай могучий бросок!

На твоём приходе стоит знак порчи, и ты ищешь этот знак на других своих компонентах. Нашёл! Есть на заводиле и на жетоне оккультифилиса. Итого 3 знака порчи, значит, и бросать будешь целых 3 кубика!

У тебя выпало 8, но заводила-бабопряд напоминает, что надо прибавить 1. Итого твой результат 9. Ты наносишь 3 урона левому врагу и тянешь верхнюю карту из колоды сокровищ. Это оказывается шприцушка, которая помогает лечить ЗПМП!



Кстати, ты можешь сделать это прямо сейчас, ведь конец твоего хода ещё не наступил. Ты находишься на руке ненужный тебе наворот, сбрасываешь его, избавляешься от оккультифлиса да ещё и наносишь Кристине урон по свойству шприцушки.

Применив эффекты всех карт из заклинания, сбрось их и передай ход дальше. Следующий колдун открывает свою 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 уконошишь при этом всех врагов.** Правда, медаль за самовыпил тебе не положена. Как бы ты ни старался.

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

## РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО НЕКОТОРЫМ КАРТАМ

**Раскулатор (и аналогичные):** если у тебя есть замок, то жертвой становятся все враги (прям все-все), а не только те, у которых 10 жизней или больше.

**От Воспалённого Нарычовника:** ты получаешь второй эффект, если вылечил своё последнее ЗПМП или тебе вообще лечить их не пришлось.

**Золотая клавитара:** если ты получаешь урон от вражеского заклинания, которое ссылается на количество твоих ЗПМП, то золотая клавитара никак не помешает тебе подохнуть. «Эффект ЗПМП» — это исключительно текст на жетонах.

**Печать Главного Засранца:** считается твоим ЗПМП. Ты можешь его вылечить, передать и так далее.

**Смертельная бритва:** отдай эту карту выбранному врагу в качестве напоминания.

**Вершина бытия (и аналогичные):** за одно ЗПМП ты можешь применить эффект одного сокровища такого типа. Если у тебя несколько таких сокровищ и ты хочешь, чтобы сработали все, тебе нужно зараньше одним ЗПМП за каждое. Если полученная болячка заставляет тебя сбросить сокровища, ты всё равно применяешь эффект этого сокровища перед тем, как его сбросить.

А ТЕПЕРЬ  
ИДИ И ВЫБЕЙ ИЗ  
ВРАЖЕСКИХ  
БОШЕК ВСЮ ДУРЬ!



# ДОБАВКА ПРЕДЫДУЩИХ ИГР СЕРИИ

Давай, не стесняйся, замешай в колоды этой игры карты тех же типов из «Битвы на горе Черепламени», «Бесчинства в замке Спрутобойни» и даже «Месива на Грибучем болоте». Но учти, колода заклинаний получится мегазлочной. Не только по содержанию, но и по размеру её будет непросто перемешать. В качестве альтернативы можешь играть каждую новую игру с разными колодами заклинаний, сокровищ и дохлых колдунов.

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

## ЭПИЧЕСКИЙ ТУРНИР

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

### ГИТРЫ

Придумал игру: Кори Джонс

Разработал игру: Мэтт Гира

Нарисовал картинки: RS Bixby

### СОТРУДНИКИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Основали контору и всем руководят: Джон Big Wand Ни, Джон Urijnam Сепенюк

Разрабатывали игру: Мэтт Dun-Dun Данн, Наталиль The Professor Ямагути

Дизайнили: Ларри Fairy Fingers Ренак (главный), Джон Sparkle-Britches Вайндр, Шейн Time Lad Смит

Отвечает за маркетинг: Джейми Deadly Кискис

Главный по продажам: Майк Louder Лаутер

Креативная башня: The Splendid Адам Сблендорио

Руководит проектами: Декан Farticus Maximus Уилер

Координирует бизнес-вопросы: Руми Lazuli-Luli Асай

Редактирует: Шариар The King Фулади

Получают особые благодарности: Роб Хейнсу, D&D All-Nighters, Эрол Бирнс, Хавьер Касильяс, Рэндел Форд, Мэтт Хоффман, Джордж Надео, Колин Робинсон, Рэйчел Вальверде, Мэри-Кармен Уилбер

©2025 Cryptozoic Entertainment. 25351 Commercentre Drive, Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All Rights Reserved.



CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT



### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Руководит в общем и целом: Михаил DarkSun Акулов

Руководит производством: Иван Berserk Попов

Руководит редакцией: Александр Хлебопашец Киселев

Перевела игру: Евгения Darth Neko Некрасова

Перевёл правила базовой игры: Александр balury Петрунин

Отредактировал игру: Валентин Gilad Матюша

Коллективный разум, родивший на брейнштурме все названия для карт: Валентин Gilad Матюша, Иван deadline Суховей,

Евгения Darth Neko Некрасова, Александр Хлебопашец Киселев,

Юлия Quokkova Клокова, а также сын полка Павел Greensign

Ильин и эксперт по асфиксии Валентина Semper Virens Добрыдник

Сверстала игру: Дарья Olppraemti Велинкар

Во имя духовных скреп нарисовал ложе исцеления:

Сергей Seventhman Дулин

Откорректировала игру: Ольга portartur Португалова

Сдаёт игры в печать: Иван deadline Суховей

Получает особую благодарность: Илья Mefisto Карпинский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

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

Версия правил 1.1

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

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ  
**БОЕВЫХ**  
**МАГОВ**  
Переполох в  
**Хоромах**   
Страсти

**НЯЧЯЛО**  
**КАЖДОГО РЯУНДА**

Живые колдуны пополняют руку до восьми карт.

Дохлые колдуны берут по карте дохлого колдуна.

**ТВОРИМ**  
**ЗАКЛИНИЯ**

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

**ОЧЕРЁДНОСТЬ ХОДА**

Колдуны объявляют, сколько карт в их заклинаниях.

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

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

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

**ПРИМЕНЯЕМ**  
**ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНИЯ**

Выразительно засчитай название своего заклинания.

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

**КОГДА ТЫ ПОДОХ**

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