

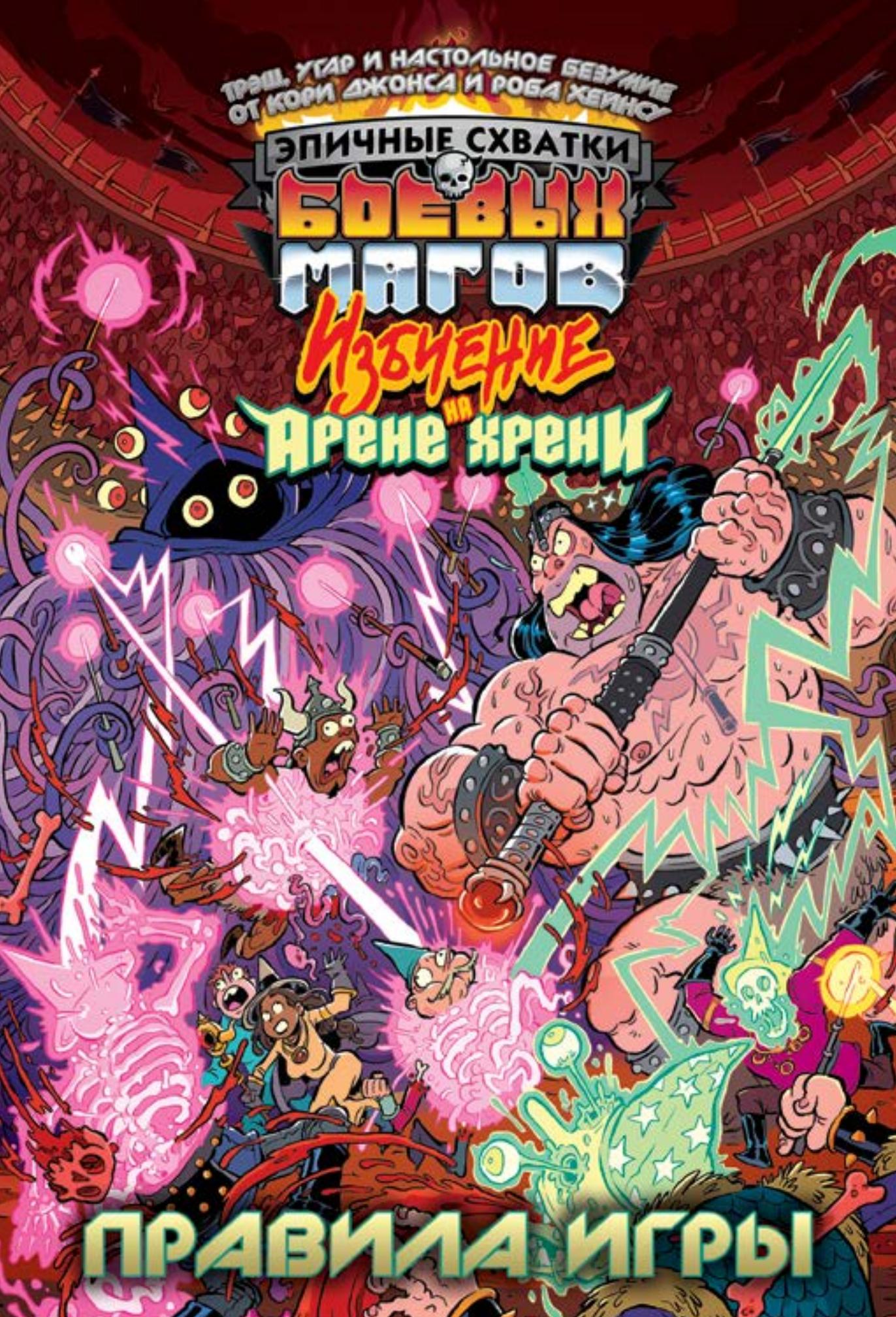
ТРЕШ, УГАР И НАСТОЛЬНОЕ БЕЗУМИЕ  
ОТ КОРИ ДЖОНСА И РОБА ХЕРНОУ

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

# БОЕВЫХ МАГОВ

## ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ АРЕНЫ ХРЕНИ

# ПРАВИЛА ИГРЫ



НУ ЧТО, ЖУЧКА, КАК ТВОИ КОЛЕНИ?  
ПОДГОТОВЬ СЕБЯ К МАГИЧЕСКОЙ БОЙНЕ ЗА ЗОЛОТОЙ ПОЯС ЧЕМПИОНА

# Арены жрени

Здесь собрались самые

## ОТБИТЫЕ, КРОВОХАРКАЮЩИЕ И НЕНАСЫТНЫЕ

колдуны, и они готовы показать себя во всей красе! Кто же из вас растрясёт поджилки соперников и устроит им настоящую порку? **Неужели это будешь... ТЫ?!**

Трибуны ревут, и беснующиеся фанаты жаждут двух вещей: фирменной гуталин-воды и горячей, чёрт возьми, крови! Попить им уже принесли, так что... Доставай из широких штанин свой убойный апперкот и доставь им настоящее удовольствие!

А кроме тебя тут ещё очередь стоит в октагон — продемонстрировать свои грешноватые нокауты, ввергнуть остальных в ведьмоблеватные сабмишены и профессиАнально пролить немного красненькой! Не дрейфь, тебя придут поддержать крутейшие чемпионы Крутагидона — и взять тебя на слабо, если получится (хотя кого мы обманываем, они тоже хотят посмотреть на твои разорванные кишочки, они знают толк в таких вещах).

А там уж кто знает? Может, ты так киканёшь своих врагов, что одержишь кровавую победу и в следующий раз уже сам будешь сидеть на трибунах и насмехаться над жалкими участниками побоища! Но давай по порядку: мочи противников, зарабатывай любовь толпы и не стесняйся с заклинаниями! Бей, кастуй, калечь, уничтожай и стирай этих ничтожеств, подавшись

## МАГИЧЕСКОМУ ФАТАЛИТИ!





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

Свали все жетоны фанатов в одну кучу, лицевой стороной вниз. Потом возьми жетоны дохлых колдунов из расчёта два жетона на колдуна и сложи их в стопку, лицевой стороной вниз.

## НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

1. Каждый колдун добывает карты из колоды заклинаний, пока у него не окажется 8 карт на руке.
2. Открой верхнюю карту чемпиона из колоды чемпионов и разыграй её эффект захода (см. стр. 12, чтобы узнать, что это такое).
3. А в конце самое время глянуть карты у себя на руке и начать кастовать заклинание!

## КАРТЫ

На руке могут оказаться карты нескольких типов:

**Заводилы**

**З**

**Навороты**

**Н**

**Приходы**

**П**



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

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

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

# ТВОРИМ ЗАКЛИНАНИЕ

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



**ЗАВОДИЛА**



**ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ**



**НАВОРОТ + ПРИХОД**



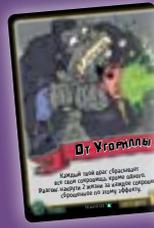
**НАВОРОТ**



**ПРИХОД**



**ЗАВОДИЛА + ПРИХОД**



**ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + ПРИХОД**

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

Примеры **неправильных заклинаний**:



**НАВОРОТ + НАВОРОТ**



**ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + НАВОРОТ**



**НАВОРОТ + ПРИХОД + ПРИХОД**

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

# ЗАКЛИНАНИЯ К БОЮ!

Колдун должен выложить на стол **лицевой стороной вниз** сразу все карты своего заклинания, включая карту разгона, если собирается её сыграть. Можешь класть карты стопкой или в ряд, можешь даже накрыть их рукой, чтоб никто не догадался, сколько их у тебя, — другие колдуны не имеют права допытываться. Вот так может выглядеть стол после того, как каждый колдун выложит заклинание:



# ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Когда все колдуны выложат на стол свои заклинания, они определяют очередность хода. Для этого каждый колдун сообщает остальным, сколько карт в его заклинании: одна, две или три (карты разгона при этом не учитываются).

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

Если у нескольких колдунов заклинания с одинаковым числом карт, их очередность хода определяется по инициативе на карте прихода из их заклинаний (см. иллюстрацию справа).

Все игроки называют свой параметр инициативы. Можешь подглядеть свою карту прихода, если забыл число, но не свети её другим. Колдун, не выложивший приход или выложивший вместо него карту «Шальная магия», получает нулевую инициативу. (Подробнее о «Шальной магии» на стр. 11.)

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

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



# РАСКРЫВАЕМ ЗАКЛИНАНИЕ

Получив право хода, открой карты заклинания, которое ты выложил, а потом с самым эпически-магическим выражением, на которое способен, зачитай в голос полное название заклинания в таком порядке: наворот, приход, заводила. Например: «Маньячный раздраканус от Банамамага!» Если хочешь, можешь придумать перед началом игры лютое 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 поэкспериментировать.

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

# ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Перед тем как применять эффекты заклинания, проверь, добавлены ли к нему карты разгона. За каждую такую карту **прими эффект разгона текущей карты чемпиона** (верхней раскрытой карты колоды чемпионов). Затем примени эффекты карт заклинания в порядке слева направо, то есть:

## 1. Заводила



## 2. Наворот



## 3. Приход



Если в твоём заклинании оказалось несколько карт одного типа (и это произошло из-за эффекта какой-нибудь карты, а не из-за ошибки при наставании), применяй эффекты этих карт в порядке, удобном тебе. Если к твоему заклинанию добавляется новая карта, с типом которой ты уже разделался, примени эффекты текущей карты до конца, а потом займись добавившейся картой.

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

Пока ты применяешь эффекты заклинания, считается, что идёт твой ход. Когда ты с этим покончил и применил все эффекты своих сокровищ, которые хотел, наступает конец твоего хода. примени эффекты, срабатывающие в конце твоего хода, а потом сбрось все карты своего заклинания и передай ход следующему игроку в порядке инициативы.

# ВОЛШЕБНЫЕ ЗНАКИ

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

Всего в игре пять школ магии:

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



# МОГУЧИЙ БРОСОК

Если карта требует сделать могучий бросок, посмотри на её знак. Брось 1 кубик за каждую карту в твоём заклинании с таким знаком (включая саму себя).

Ты также можешь добавить к броску знаки на твоих жетонах дохлого колдуна, на твоих тварях, оставшихся с прошлого раунда, и на текущей раскрытой карте чемпиона.



К примеру, если ты выложил приход со знаком мрака, 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 заводила с мраком, то ты бросаешь сразу 2 кубика. А если мрак есть и на карте чемпиона, то 3!

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

# ЖЕРТВЫ

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

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

Всегда определяй жертву до того, как начнёшь бросаться кубиками.

## САМЫЙ ЖИВУЧИЙ ВРАГ. САМЫЙ ХИЛЫЙ ВРАГ

Самый живучий враг — твой враг, у которого больше всего жизней. Самый хилый враг — твой враг, у которого меньше всего жизней. В случае ничьей все самые живучие / самые хилые враги получают по щам (то есть все враги с одинаковым наибольшим/наименьшим количеством жизней). Ты не можешь быть врагом самому себе. Если ты самый живучий/хилый колдун, ты не учитываешь себя, определяя, кто твой самый живучий/хилый враг.

## СЛУЧАЙНЫЙ ВРАГ

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

## ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ К ЗАКЛИНАНИЮ

Некоторые карты позволяют добавить к твоему заклинанию новые карты. При этом правило сотворения не учитывается (после добавления карт в заклинании может получиться и несколько наворотов или приходов). Добавляемые карты 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.

## ЖЕТОНЫ ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

Если ты подох, возьми жетон дохлого колдуна из стопки и положи его перед собой **в открытую**. Жетон дохлого колдуна добавляет знак для могучих бросков, но отнимает 2 победных очка (ПО) в конце игры.



## ЖЕТОНЫ ФАНАТОВ



Если ты убил другого колдуна, получи жетон фаната. Есть и другие способы их получения, описанные на картах. Жетоны фанатов приносят 2, 3 или 4 ПО (сколько принесёт каждый конкретный жетон, написано на его лицевой стороне). Когда получаешь жетон фаната, не раскрывай его для соперников и держи взакрытую до конца игры.

## ТВАРИ

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



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

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

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

- ☠ Тварь, сохранившаяся с прошлого раунда, не учитывается при определении инициативы. Например, если ты выложил заклинание из 3 карт, а с прошлых раундов у тебя остались 2 твари, то по-прежнему считается, что ты выложил заклинание из 3 карт, а не из 5.
- ☠ Если у твоей твари нет подходящей цели, ты всё равно бросаешь кубик, чтобы понять, останется тварь в игре или нет (и неважно, ввёл ты её в игру сейчас или сохранил с предыдущего раза).
- ☠ Знаки на сохранившихся тварях **считаются** знаками заклинания. Делая могучий бросок по карте сохранившейся твари, учитывай знаки на других картах заклинания, если они совпадают со знаком твари. Если тебе повезёт, сможешь приказать твари «Стоять!» несколько раундов подряд — надо лишь метко делать могучие броски. Однако если команда «Стоять!» не срабатывает, карта твари сбрасывается в конце твоего хода.
- ☠ Нельзя по своему желанию убить тварь обычным уронем, который ты наносишь её хозяину, — пусть хозяин сам решает, будет ли тварь его защищать. Если ты отхватываешь случайный урон, дожись, когда определится его величина, и уже потом решай, подставить под него свою тварь или нет. Необязательно пускать тварь в расход, не зная, много ли тебе прилетает. Не имеет значения, сколько именно урона ты получаешь, — тварь поглощает весь урон, а затем сбрасывается. Нулевой урон не убивает тварь.
- ☠ В отличие от предыдущих игр серии, не сбрасывай своих оставшихся в игре тварей, если ты подох. Но всё же интересно, почему ты не стал отбивать урон с их помощью? Ну ты и дятел!

## 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. Они не сбрасываются в конце твоего хода и после того, как ты подох. Будь бдителен, некоторые завистливые колдуны могут отжать у тебя твою прелесть. Если ты подох, не сбрасывай свои сокровища: они будут кочевать с тобой из игры в игру, пока эффект карты не разлучит вас.

## РАЗГОН

Карты разгона — это уникальные карты в колоде заклинаний, которые позволяют **разогнаться по-чемпионски**, используя соответствующий эффект на карте чемпиона, и усиливают некоторые заклинания. Когда игрок кастует заклинание, он может добавить к нему сколько угодно карт разгона. Карты разгона не считаются частью заклинания и не влияют на определение порядка хода.



## ЭФФЕКТ РАЗГОНА

На картах чемпионов, а иногда и на картах заводил, наворотов и приходов тебе встретится эффект **«Разгон»**. Чтобы такой эффект можно было разыграть, надо сыграть хотя бы одну карту разгона, когда ты кастуешь это заклинание. Добавив карту разгона к своему заклинанию, примени эффект **разгона** на открытой карте чемпиона перед тем, как кастовать само заклинание. А если на какой-либо карте в твоём заклинании тоже есть эффект разгона, разыгрывай весь текст карты сверху вниз, включая эффект разгона, в обычном порядке розыгрыша карт заклинания.

Если в свой ход ты открываешь карту разгона из колоды заклинаний, ты должен её разыграть и активировать разгоны чемпионов и заклинания.

Если ты добавляешь карту разгона после розыгрыша карты из твоего заклинания с таким эффектом, вернуться к нему уже нельзя.

**ПРИМЕР.** В этом раунде раскрыт чемпион «Бананамаг». Ты в свой ход выкладываешь заклинание из 3 карт «Забористый некромантик от Угориллы» и 1 карту разгона. И вот твоя очередь кастовать! Так как ты сыграл карту разгона, сначала ты смотришь на карту чемпиона и применяешь её эффект разгона: выбираешь 1 любого врага и заставляешь сбросить 1 сокровище из игры.

А вот теперь все попляшут от твоего разогнанного заклинания: из-за этой же карты разгона ты сможешь применить эффект разгона и заводилы, и наворота! Применяй эффекты в таком порядке: основной эффект заводилы, разгон заводилы, основной эффект наворота, разгон наворота и наконец эффект прихода (он там один). Ух, сколько жетонов фанатов ты загребёшь!

А если, применяя основной эффект «Забористого», ты раскрыл ещё разгоны, то ты сможешь применить разгон чемпиона и «Забористого» ещё столько раз, сколько карт разгона открыл. А вот к разгону «От Угориллы» вернуться уже не получится: ты применил его раньше, чем открыл новые карты разгона.

## ТВОИ КАРТЫ

Твои карты — это карты, которые лежат перед тобой. Это сокровища, твари, карты дохлых колдунов с долговременными бонусами и карты в твоём заклинании. Карты у тебя на руке — это не твои карты. От слова «совсем». Шутка. Они просто не в игре, поэтому не считаются твоими. Кстати, помни: карта прихода-твари в твоём заклинании не может блокировать урон, если эффект карты не был применён и твари не был отдан приказ **«СТОЯТЬ»**.

# ЧЕМПИОНЫ

Эти живые (в большинстве своём) орудия смерти достигли невероятных высот и не имеют равных среди себе подобных. Им надоели ваши глупые заклинания и ничтожные сокровища, и в вас они видят не угрозу, а лишь жалких кукол, над которыми можно поиздеваться. Разгоняйся с чемпионами и доказывай им, что тебе ничего не слабо, чтобы тебе сказали: какой ты хороший колдунчик!

У каждого чемпиона **4 эффекта**. Всё начинается с **захода**: когда карта чемпиона раскрывается, зачитай его эффект захода вслух, и сразу же все колдуны, на которых он должен сработать, применяют его одновременно. Если сразу несколько колдунов подымают от эффекта захода, они одновременно берут по жетону дохлого колдуна: организуй им кучку, и пусть тянут случайный жетон. Если эффект захода позволяет взять сокровища сразу нескольким колдунам, но сокровищ на всех не хватает, они бросают 1 кубик и получают сокровища в порядке убывания выпавших им результатов.

Если играешь карту разгона, применяешь второй эффект на карте чемпиона — **«Разгон!»**. Эффект разгона нельзя сохранить на потом или разыграть позже в свой ход, но ты можешь просто не играть карту разгона и припасти её на следующий раунд. Если по этому эффекту что-то случается с несколькими колдунами, ты можешь сам определять порядок, в каком эти счастливицы примут свою судьбу.

Чемпионы также любят проверять новичков на вшивость — и для этого у них есть эффект **«Слабо?»**. Пройдя изложенное в эффекте испытание, каждый отличившийся колдун получает 1 жетон фаната. Если испытание с текстом «В конце раунда» прошли несколько колдунов, а жетонов фанатов не хватает на всех, претенденты бросают 1 кубик и получают сокровища в порядке убывания выпавших им результатов.

Наконец, чемпион всегда добавляет свой знак к твоему заклинанию. В твоём заклинании становится на один знак больше, и за счёт него ты можешь бросать дополнительный кубик при могучих бросках. При этом чемпион и его знак не входят в число карт в заклинании.



# ПРИМЕР

Игра на четверых. У каждого колдуна есть 1 жетон фаната, поэтому каждый отхватывает 2 урона от эффекта захода Кровоманта Лютонарка.

Только что сходил твой враг, выложивший заклинание из 2 карт. Из всех колдунов, выложивших трёхкарточные заклинания, у тебя самая большая инициатива: 10. Так что вперёд — теперь твой ход.

## ТВОЁ ЗАКЛИНАНИЕ + КАРТА РАЗГОНА



Помимо заклинания, ты должен разогнаться по-чемпионски, и это нужно сделать прямо сейчас. Давай глянем на эффект разгона Лютонарка: «Твой враг (-и), у которого больше всех жетонов фанатов, отхватывает 2 урона».



У всех твоих врагов есть по 1 жетону фанатов, поэтому они все отхватывают урон.

Эффект разгона чемпиона мы разыграли, самое время активировать заводилу, и «От Отлизуна» наносит 2 урона твоему врагу на твой выбор. Сделав это, ты применяешь эффект разгона этой карты, ведь ты сыграл карту разгона. Ты решаешь потерять 10 жизней, чтобы взять жетон фаната. Теперь у тебя 10 жизней.

Давай разыграем твой наворот: «Опарышевый». Ты накручиваешь себе 3 жизни, теперь у тебя 13 жизней, и этого недостаточно, чтобы получить жетон фаната.



С наворотом покончено, остался приход. «Гнев толпы» — твоя единственная карта со знаком угара, и обычно ты бы бросал один кубик при могучем броске. Однако у текущего чемпиона Кровоманта Лютонарка есть ещё один знак угара, поэтому ты будешь бросать не один кубик, а два! На кубиках выпадает 10, поэтому каждый твой враг отхватывает 3 урона. Один из врагов от этого подыхает, и ты получаешь за это жетон фаната!

Но это ещё не всё! В конце раунда тот, у кого больше всех жетонов фанатов, пройдёт испытание Кровоманта Лютонарка, докажет, что ему не слабо, и получит ещё 1 такой жетон!

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

## СМЕРТЬ КОЛДУНА

Когда у тебя становится 0 жизней, ты подыхаешь, а колдун, убивший тебя, получает жетон фаната. Но не расстраивайся, это не конец:

👁 У тебя снова становится 20 жизней, и ты опять можешь отхватывать урон — классно, правда? Ниже нуля ты опуститься не можешь, и на твой новый запас жизней урон не переносится.

Например, если у тебя оставалась 1 жизнь и ты отхватываешь 3 урона, у тебя становится 0 жизней, а потом 20 (а не -2 и 18, смекаешь?).

👁 Сбрось все карты с руки. Ты теряешь все карты, которые у тебя были на руке, но если ты ещё не разыграл подготовленное заклинание в этом раунде, его не сбрасывай — будет твоим противничкам привет из могилы.

👁 Возьми 1 жетон дохлого колдуна. Все свои жетоны дохлых колдунов держи перед собой в открытую. Не забывай добавлять знаки на этих жетонах для могучих бросков!

👁 В отличие от остальных игр серии, когда ты подыхаешь, твоё заклинание, сокровища и твари остаются с тобой, а ты возвращаешься к жизни, чтобы кромсать всё и вся!

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается, как только кто-то из вас забирает себе последний жетон дохлого колдуна. Неразыгранные заклинания, сокровища, твари так и остаются неразыгранными. Эффект «Слабо?» текущего чемпиона игнорируется. Все считают свои победные очки на жетонах фанатов, вычитают очки за жетоны дохлых колдунов, и тот, у кого больше всех ПО, становится победителем! В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше жетонов фанатов. Если и тут ничья, побеждает претендент, у которого больше сокровищ. Проклятый капитализм, да?

# РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО НЕКОТОРЫМ КАРТАМ



**От Одномуда Вума** (и остальные карты, похожие на эту): если ты открываешь карту разгона во время розыгрыша карты заклинания, немедленно остановись! Выдохни. Затем примени эффект разгона чемпиона, а потом возвращайся к заклинанию.

**ПрофессиАнальный, Десничий**: в игре на двоих ты наносишь урон своему врагу только один раз. Другого врага у тебя нет, а тому же самому врагу урон нанести нельзя.

**Желанный Джинн**: твоему врагу обязательно иметь 5 жизней, чтобы ты воспользовался эффектом «Джинна», так как он отхватывает урон, а не теряет жизни. Если у врага было 5 жизней или меньше, он подыхает до твоего могучего броска.

**Символ Арены**: представляешь, ты так долго читал эти правила, чтобы узнать, что символ Арены не делает НИ-ФИ-ГА!



# 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», «Месива на Грибучем болоте», «Переполоха в Хоромах страсти» и «Лютого дебоша в Адской школе». Но учти, колода заклинаний получится мегаэпичной. Не только по содержанию, но и по размеру — её будет непросто перемешать. В качестве альтернативы можешь играть каждую новую игру с разными колодами заклинаний и сокровищ.

# ТИТРЫ

Придумал игру: Кори Джонс

Разработали игру: Райан Delectable Боулз и Винсент From FFVII Миллиоре

Нарисовал картинки: RS Bixby

## СОТРУДНИКИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Разрабатывал игру: Матэо Wizardin Уилсон

Редактирует: Шариар The King Фулады

Дизайнили: Кристал Ax-Ax-Хорошо-Даа Кэмпбелл, Ларри Fairy Fingers Ренак, Джон Sparkle-Britches Вайнгард

Основали контору: Джон Big Wand Ни, Кори Hall Satan Джонс и Джон Urijnam Сепенюк

Отвечает за маркетинг: Шариар The King Фулады

Руководит проектами: Минг Wicked Вэн

Получают особые благодарности: Натаниэль Ямагучи, Хавьер Касильяс, Руми Асай, Колин Робинсон, Мэри-Кармен Уилбер, Кэт Бекстер, Кэти Пелез, Энди Софер, Джули Кастро и другие тестировщики

TM and © owned by Cryptozoic Entertainment.

© 2024 Cryptozoic Entertainment. All Rights Reserved.  
25351 Commercentre Drive, Suite 250, Lake Forest,  
CA 92630. All Rights Reserved.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Руководит в общем и целом: Михаил DarkSun Акулов

Руководит производством: Иван Berserk Попов

Руководит издательской деятельностью:  
Александр Хлебопашец Киселев

Руководит редакцией: Валентин Gilad Матюша

Перевод: Александр El Klokы Клоков

Стредактировала: Анастасия Yokal Егорова

Сдаёт игры в печать: Иван deadline Суховой

Сверстал игру: Сергей Accha Пузинов

Структурировала игру: Ольга portartur Португалова

Придумывали название для карт: Валентин Матюша, Анастасия Егорова, Иван Суховой, Анна Давыдова, Алексей Бабайцев, Арина Тихонова, Артём Шорохов, Анастасия Павутницкая, Дарья Дунайцева, Георгий Васильченко, Владимир Грачёв, Павел Ильин

Подбирает игры для издания: Иван Starchear Гудзовский

Получает особую благодарность: Илья Mefisto Карпинский  
Фейл-помощница: Юлия Quokkova Клокова

По вопросам издания игр пишите на адрес [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

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

Версия правил 1.0

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



**ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО ПРАВИЛАМ?  
МЫ С РАДОСТЬЮ ВАМ ПОМОЖЕМ!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru)  
или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



## НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

1. Каждый колдун пополняет руку до восьми карт.
2. Открой карту нового чемпиона с верха колоды чемпионов и разыграй его эффект захода.
3. Теперь все смотрят в свои карты и собирают убойное заклинание!

## ТВОРИМ ЗАКЛИНАНИЕ

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

\* Можешь добавить карты разгона к своему заклинанию. Помни, в учёт числа карт в твоём заклинании они не идут!

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Колдуны объявляют, сколько карт в их заклинаниях.

Те, кто выложил одну карту, ходят раньше всех. Те, кто выложил две карты, ходят раньше тех, кто выложил три. Ничьи разрешаются сравнением инициативы на картах приходов. Если прихода нет или вместо него «Шальная магия», считается, что инициатива равна 0. Чем выше инициатива, тем раньше ход. При равенстве инициатив колдуны бросают кубик: тот, чей результат больше, ходит раньше.

## ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

Выразительно зачитай название своего заклинания. Если сыграл карты разгона, сначала примени эффект разгона, указанный на карте чемпиона, 1 раз за каждую разыгранную тобой карту разгона. Потом примени эффекты карт заклинания в порядке слева направо: заводила, потом наворот, затем приход.

## КОГДА ТЫ ПОДОХ

Колдун, убивший тебя, получает жетон фаната. Сбрось все карты с руки, возьми 1 жетон дохлого колдуна, и у тебя становится 20 жизней.

\* Не сбрасывай своё подготовленное заклинание, сокровища и тварей, если есть.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только в стопке закончились жетоны дохлых колдунов, игра прекращается. Просуммируй ПО на своих жетонах фанатов, вычти ПО за жетоны дохлых колдунов, и пусть победит колдун с наибольшим числом очков!