

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ МАГОВ

КРУТАТЦЫ



БОЕВОЙ
КОЛАУН

ПРАВИЛА ИГРЫ



Болт Магожах

знал, что победу в Крутагидоне он одержал ещё до его начала. Да что там, он понимал, что победит, ещё когда прошёл квалификационные этапы в замке Спрутубойни — ведь ни один колдун не мог выдержать заряд из **ПРОЗВИТЕЛЬНОЙ ПЕРЧАТКИ**, не говоря уже о выстреле ядовитой блевотиной из **ЧЕРЕПОВЕЦКОГО ПОСОХА**. Только у Волта хватит очешуенной **МОЩИ ЯМЦ**, чтобы управлять этими могучими артефактами, и только Болту суждено одержать победу на Крутагидоне. Откуда я ВСЁ ЭТО ЗНАЮ? Ну так я следил за ним с момента того самого состязания в Спрутубойне. Так что я всё видел! Да-да, я **БОЛЕЛЬЩИК БОЛТА**, и я послеживаю за его тылом, чтобы он мог спокойно смотреть вперёд. Ведь если ты не сосредоточишься, победы тебе не выдать... а ему нужно **ЕДРИТЬ КАК СОСРЕДОТОЧИТЬСЯ НА ПОВЕДЕ**, чтобы иметь шанс выиграть. Конечно, работёнка у меня отстой. Не очень-то весело торчать в Кольце огня, но я обожаю как Болта, так и его помощника, **ЖМЫХА**. Может, я и не официальный помощник... **НО Я РАД БЫТЬ В КОМАНДЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ... ДА СЛАВИТСЯ БОЛТ!**

Насколько я знаю, мирок тут просто безумный... а ведь я навидался дерьмища! О ДА, ты точно не поверишь. Все эти шизанутые состязания и долбанутые колдуны, рвущие друг другу задницы. Чёрт, да я как-то видел колдуна, который был на самом деле живой **ВОЛШЕБНОЙ ПАЛОЧКОЙ**... прикинь! Он полностью состоял из волшебных палочек, и звали его **ПАЛКАН**, сын **ПАЛКАНА**. Короче, он скастовал заклинание, после которого мозги другого чувака попросту вылетели из головы и принялись пырять беднягу в глаза. **У МОЗГА БЫЛ ЛЕДОРУБ, И ОН ТЫКАЛ КОЛДУНА ПРЯМО В ДОЛБАНЫЕ ГЛАЗА**... ШЗНХ!!! Это натуральное безумие! Наверное, чтобы пройти хоть одни квалификационные состязания, тебе надо попросту **ВСЁ РАСЧЕХЛИТЬ**, и **ОХ МАТЬ**, если ты доберёшься до главного события, до Крутагидона, то тебе лучше взять себя в руки и быть готовым ко всему. Знаю, как факт, что Болт всегда ко всему готов. Знаю, потому что обожаю его. На самом деле, главный вопрос не в том, победит ли он, а в том, что он сделает с главным призом. Скажу тебе, что правду говорят: если победить в Крутагидоне, наш владыка и спаситель дядюшка Энди дарует тебе **ОДНО** желание! Чего бы пожелал Болт?

Давай чуточку притормозим... ты тут недавно, да? Может, ты такой, как я, и у тебя просто нет воспоминаний о том, что было до прихода дядюшки Энди. Ну, насколько я знаю, мир не всегда был таким. Ты, наверное, думаешь: «**ЧЁРТ ПОБЕРИ**, да ты шутишь! Неужели этот мир не всегда был настолько крутым и не всегда колдуны и твари надирали друг другу задницы, забавы ради пуская друг дружку на лужи крови и ошмётки мяса?» Ну нет... насколько мне известно, всё хорошее началось с того момента, когда дядюшка Энди изменил реальность, превратив её в самую **ОФИГЕННУЮ** из всех, что были, есть и **БУДУТ**. Да, я знаю, ты сейчас спросишь: «**ДА КАК ОН, ЧЁРТ ПОБЕРИ, ЭТО СДЕЛАЛ?!**» Забавно, что ты чертей упоминаешь, поскольку, по слухам, он украл магию охрененно мощного демона и тем самым изменил реальность. По сути, это одна большая космическая ошибка. Но даже будь это ошибкой, это не остановило дядюшку Энди — всё это он сделал **ТОЛЬКО ДЛЯ НАС!** Офигенный пацан. О да... думаю, ему где-то 14 лет. **БЕЗУМИЕ, ЗНАЮ!**

Я говорил о состязании в замке Спрутобойни, но оно не единственное. Чёрт, да квалификационных состязаний целые сотни, и лишь лучшие из лучших получают возможность продолжить. Гвоздём программы этих состязаний является то, что никто надолго не дохнет. Если тебе взорвёт мозг какой-нибудь крутой колдун, стреляющий плазменными снарядами... ну, через пару минут после того, как ты всосал по полной, ты вернёшься в игру. НИКТО не умирает насовсем, пока дядюшка Энди за этим следит. Он хочет, чтобы ты

МОЧУЛ КОЗЛОВ и ГРЕБ БАБЛО!

Ой, прости... меня что-то занесло, но тут и нет ничего удивительного. Блин, да тебе уже наверняка доводилось видеть бой, в котором колдуны хватают магические артефакты и используют магию космического уровня раздербанивания, чтобы напризывать всяких тварей и прочего полного дерьма да по уши погрузить противника в это самое полное дерьмо. Понимаешь, да? И не забывай про заклинания... **ТЫ ЗАБЫВАЕШЬ ПРО ЗАКЛИНАНИЯ, СКОТИНА?!** Скажем так, пока при тебе колдун не высунул из пасти другого колдуна пылающий кулак, протолкав его предварительно через зад противника и захватив по дороге его ещё бьющееся сердце, считай, что ты не жил. О да... вкусняшечка!

Слушай... у тебя вроде кишка не тонка, и ты можешь стать чемпионом. Я это чую — у меня на такое чуйка хорошая. Я чую **ПОВЕДИТЕЛЕЙ**. Знаю этот особенный запах. Он ко мне буквально прицепился, всё благодаря Волту. А от тебя... от тебя этим ароматом попросту **РАЗИТ!** Полагаю, отборочный тебе удалось пройти, если уж ты собираешься сразиться на Крутагидоне по-крупному. Вот тебе мой совет: **БЕРЕГИ ЗАДНИЦУ**. И это не метафора. **СЕРБЕЗНО**, береги задницу. Я видал, как некоторые **ЖУТКИЕ** заклинания неприкрыто пользовались незащищённым задним проходом, если ты понимаешь, о чём я. А ещё тебе придётся пострадать фаворитизмом... знаю, звучит безумно, но состязание весьма жестокое, **ДА ЕЩЁ И** весьма долгое. Помирать будет много кто, и ты в том числе! Главное, **выцели** колдуна, который побеждает. Порой враг твоего врага — твой друг... смекаешь? Когда в этом будет смысл, навалайте самому крутому колдуну, а как только твой «союзничек» отвернётся... приложи его по голове чем побольнее!

ЧТО?! Кто я такой, чтобы раздавать ценные указания? Ну **СЛУШАЙ**, умник, сейчас я тебе расскажу, кто я такой! Я тот, кто мог не дать Волту победить в замке Спрутобойни... а без победы в замке **НЕЛЬЗЯ ПОБЕДИТЬ И НА КРУТАГИДОНЕ**. Так что в каком-то смысле это **МОЯ** борьба за победу... в каком-то смысле. В реальности Сэр Коток Муррчингтон мог победить... скорее всего, победил бы... но я предал его в последнее мгновение. Он призвал меня в эту реальность, но я просто не мог сделать то, что он от меня требовал... у Волта ведь такой прекрасный толстый кишецник, а уж его **ЗАДНИЙ ПРОХОД**... поверь мне: это лучший анус, известный богам и целовеществу. Я... я... я просто не мог его сжечь. Я знаю, что это неправильно и что я должен был это сделать... но я просто не смог, и с тех пор я просто как-то существовал, следовал, следил за победами. Их становилось всё больше, и в итоге... случилась одна большая победа. Я знаю, что победил-то Волт, но в каком-то смысле я тоже чувствую себя победителем. Удачи, чувак. Может быть, свидимся ещё. Я слышал, что Волт загадал желание... он пожелал вновь поучаствовать в Крутагидоне, уже в этом году. Похоже, что для этого безумца победа не была главной целью... ему просто нравится сражаться. Так что, если Волт вобьёт твою башку в землю при помощи старого доброго **МЕГА-ФИСТИНГА**... глянь ему под юбку и увидишь там своего старого друга, Ануса Запекануса. Ну а уж я тебе тоже шоколадным глазом подмигну.



ОБ ИГРЕ

Близится ежегодное состязание Крутагидона! Каждый хоть чего-то стоящий колдун готов побороться за приз, прекрасно понимая, что жуткая смерть с расчленением ждёт всех и каждого, и даже победителя раз-другой да покровсают! И пускай ты начнёшь бой с одной лишь хилой волшебной палочкой в руках, по ходу состязания ты будешь добавлять в свою колоду всё больше новых и мощных карт, которые помогут тебе одолеть как обычных врагов, так и легендарных магов (предыдущих победителей турнира). Это ведь Эпичные схватки боевых магов: Крутагидон, ты не забыл?

СОСТАВ ИГРЫ

230 ИГРОВЫХ КАРТ

- 30 карт знаков
- 5 карт палочек
- 15 карт пшиков
- 124 карты основной колоды
- 16 карт шальной магии
- 12 карт легенд
- 16 карт вялых палочек
- 12 карт фамильяров (8 обычных и 4 промки)

8 ОГРОМЕННЫХ ПЛАНШЕТОВ КОЛДУНОВ

(совместимы с предыдущими играми серии «Эпичные схватки боевых магов»!)

20 ЖЕТОНОВ ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

8 ЖЕТОНОВ КОЛДУНСКИХ СВОЙСТВ

5 ЧЕРЕПУШЕК ДЛЯ ОТСЧЁТА ЖИЗНЕЙ

1 ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КРУТАГИДОНА

1 Р'ЛВХ

Правила игры

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

1. Планшеты колдунов и начальные колоды

Каждый игрок хапает 2 случайных жетона колдунских свойств, выбирает один жетон и кладёт его взакрытую перед собой, а второй жетон надо вернуть в коробку. Если играете впятером, то каждый игрок просто берёт 1 случайный жетон колдунского свойства.

Затем каждый берёт 2 случайные карты фамильяров, выбирает одну из них, а вторую кладёт обратно в коробку. Внизу карт фамильяров написаны имена колдунов, которые с ними связаны. Каждый игрок находит планшет колдуна, имя которого указано внизу карты фамильяра, и кладёт его перед собой. Промо-фамильяры позволяют играть за популярных колдунов из выпущенных ранее игр серии «Эпичные схватки боевых магов». Если планшета колдуна, указанного на карте фамильяра, у тебя нет, то играй за любого колдуна.

Положи карту выбранного фамильяра в открытую под свой планшет колдуна так, чтобы и ты, и твои враги видели текст и стоимость. Твой фамильяр — это специальная карта, которую в ходе игры можешь купить только ты (а пока ты его не купил, он будет просто лежать и напоминать о себе). Переверни свой жетон колдунского свойства текстом вверх и положи его рядом со своим планшетом колдуна. Жетон колдунского свойства даёт тебе стратегическое преимущество в игре.

Наконец, возьми черепушку для отслеживания жизней и положи её на значение 20 на планшете колдуна. Каждый колдун начинает игру с 20 жизнями.

Каждый колдун начинает игру с колодой карт-затравок, состоящей из **6 карт знаков, 1 карты палочки и 3 карт пшиков**. Карты знаков и палочек будут использоваться для покупки более мощных карт для твоей колоды. Карты пшиков будут только захламлять тебе руку, так что лучше всего избавляться от них как можно скорее (но об этом позже).

ТИПЫ КАРТ

Тип карты



Карты-затравки



Стоимость

Легенда



Название карты

Символ 1-го набора

Волшебник



Победные очки

Тварь



Своиства

Заклинание



Победные очки

Сокровище



Своиства

Беспредел



Гам ориния, Клейдия Инягина

Фамильяр



Своиства

Место

2. Основная колода

Большинство карт, которые ты по ходу игры добавишь в свою колоду, входят в состав основной колоды. Перемешай её и положи посередине стола. В основной колоде всего 124 карты — туда замешиваются все карты волшебников, тварей, заклинаний, сокровищ, мест и беспределов.

3. Легенды

Легенды — это крутые колдуны, победители предыдущих Крутагидонов, вознёшиеся до статуса полубогов в мире «Эпичных схваток». Если посмотреть на Однорукого Одноглазого Одномуда Вума... некоторые из легендарных магов после таких приключений немножко поистрепались. Тебе предстоит показать себя во всей красе в битве с этими знаменитостями, не забывая при этом расправляться с соперниками.

Чем больше игроков участвует в турнире, тем меньше заявится легенд. В этом списке показано соответствие количества игроков и легенд:

2 игрока:	8 + Вум
3 игрока:	7 + Вум
4 игрока:	6 + Вум
5 игроков:	5 + Вум

Первой легендой всегда будет Вум. Отложи его в сторону, потом перемешай остальные карты легенд. Возьми нужное число случайных карт легенд согласно таблице выше, сложи их стопкой взакрытую, а потом положи Вума поверх этой стопки в открытую.

4. Барахолка

Перемешав основную колоду, выложи из неё 5 верхних карт на барахолку.

Все карты беспредела, попавшие в изначальный ассортимент барахолки, положи в стопку уничтоженных карт беспредела и выложи им замены. Продолжай выкладывать карты из основной колоды, пока на барахолке не будет 5 карт без единого беспредела.

Затем разложи стопки карт шальной магии, легенд и вялых палочек рядом с барахолкой. В каждой игре будут использоваться все 16 карт шальной магии и все 16 карт вялых палочек. Карты шальной магии и легенды всегда можно купить в свой ход (пока в соответствующих стопках остаются карты). Вялые палочки не покупаются, и получить их можно только по эффектам карт. Барахолка — это 5 выложенных в открытую карт, остальные не являются частью барахолки.

Наконец, перемешай жетоны дохлых колдунов. Возьми вчетверо больше жетонов, чем число игроков в игре, и положи стопкой взакрытую рядом с легендами. Оставшиеся жетоны верни в коробку и даже не думай на них смотреть.



Основная колода



Стопки

ШАЛЬНАЯ МАГИЯ
 Выберите одну: +2 жизни или ИЛИ выберите сыграть верхнюю карту из колоды любого цвета и затем положить ее в стопку сороса владения. Если вы выбрали позицию, место этого оставьте открытым в игре.

3
 1 жезл
 1 меч
 1 посох
 1 палочка

ЛЕГЕНДА О ОДНОГЛАЗЫЙ ОДНОГЛАЗЫЙ
 +1 меч
 Возьми 1 карту. Поставь 1 жезл какому-либо (не считая твоего).

8
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

ЗЛАЯ ПАЛОЧКА
 (Эффект не ест)

0
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

Барахолка

АБРАКАДАБРАДОР
 Возьми 1 карту. Накрути 2 жезла.

2
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

СОКРОВИЩЕ ЖЕЗЛ СВИНСТВА
 Возьми 1 карту. Атака: спайд карту со стоимостью 0 со своей руки или на стопку сороса на руку выбранному врагу.

4
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

МЕСТО ХОРОМЫ СТРАСТИ
 Построивка сюда на первый раз за ход развирывашь заклинание. Бери 1 карту.

5
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

ТВАРЬ КИСЛОТНЫЙ ДРАКОН
 +1 меч
 Поставь верхнюю карту своей колоды. Уничтожь её или верни наверх колоды.

3
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

ЗАКЛИЧАНИЕ МЕТАСТИНТ!
 Возьми 1 карту. Атака: нанеси 6 урона правому или левому врагу.

4
 1 жезл
 1 меч
 1 посох

Примерно так нужно разложить основную колоду, барахолку и остальные стопки карт. 5 карт барахолки могут отличаться.

ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите игрока, который ходит первым. Все участвующие в партии игроки зовутся колдунами. Каждый колдун сначала перемешивает свою личную колоду, а затем берёт из неё 5 карт на руку. Ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход ты разыгрываешь карты с руки в открытую, чтобы остальные колдуны всё видели. Так ты будешь накапливать мощь («валюта» игры), а также применять различные эффекты.

Каждый ход ты можешь покупать карты с баракхолки, из стопки шальной магии и/или сверху колоды легенд — всё это делает твою колоду круче. Как только ты купил или получил карту, клади её в свою стопку сброса, если только не сказано иного. И да, карты в стопку сброса всегда нужно класть в открытую. Не бойсь, скоро ты замешаешь её в свою колоду и сможешь испытать новенькие крутые карты на врагах. Покупка сильных карт увеличивает эффективность твоей колоды. Короче, это колодостроительная игра, чего ты ещё ждёшь?

Ты можешь купить любое количество доступных карт, чья суммарная стоимость меньше либо равна количеству мощи, которая доступна тебе в этом ходу. Например, каждая разыгранная карта «Знак» даёт тебе **+1 мощь**. Если разыграешь 4 такие карты, то твоя мощь вырастет до 4. Так ты сможешь купить карту со стоимостью 2, 3 или 4, а то и две карты со стоимостью 2 — это, конечно, если они будут доступны на баракхолке. Карты шальной магии (обычно) можно купить в том случае, если карты на баракхолке тебе не по карману. Их можно купить больше 1 штуки за ход, если хочешь. Если не хочешь или не можешь покупать карты, можешь попросту закончить ход.

Порядок розыгрыша карт

В свой ход ты можешь сыграть карты с руки в том порядке, в каком захочешь. Когда ты разыгрываешь карту, нужно немедленно применить те свойства, которые на ней написаны. Когда ты разыграл все карты, которые хотел, сосчитай суммарное количество мощи на них и покупай всё, что захочешь и сможешь, с баракхолки или из стопок. Необязательно играть все карты с руки перед началом покупок: дополнительные карты можно сыграть уже после того, как ты начал затариваться.

Порядок хода

1. С помощью карт с верха основной колоды заполни баракхолку, чтобы там снова стало 5 карт. Если в баракхолку попадает карта беспредела, ты (если это твой ход) зачитываешь её текст, приводишь написанное в исполнение, помещаешь в стопку уничтоженных карт беспредела, а потом выкладываешь на её место новую карту с верха основной колоды.
2. примени эффекты «в начале хода».
3. Играй карты с руки.
4. Посмотри, сколько у тебя суммарной мощи на разыгранных картах, и можешь купить карты, суммарная стоимость которых не превышает твоей суммарной мощи. После покупки можно сыграть ещё карты с руки, если остались.
5. Все полученные и купленные карты кладутся в стопку сброса, если не сказано иного.



Конец хода

1. Объяви, что заканчиваешь ход. И он закончен. Совсем.
2. И теперь без резких движений клади оставшиеся у тебя на руке карты в свою стопку сброса.
3. примени эффекты «в конце хода».
4. Сыгранные тобой карты тоже переложи в стопку сброса. Если у тебя ещё осталась непотраченная мощь... ну... она сгорает. Грустно быть тобой.
5. Возьми 5 карт из своей колоды.
6. Если верхняя карта стопки легенд лежит взакрытую, раскрой её и зачитай вслух описание её групповой атаки.
7. Ход начинает следующий колдун.

Пример хода



Перемешав карты своей личной колоды, ты набираешь стартовую руку. Тебе достались 4 карты знаков и 1 карта пшика. Ты можешь сыграть 4 карты знаков и получить 4 мощи, чего хватит на покупку «Шерстяной братвы» с барахолки. Купленную «Шерстяную братву» клади в свою стопку сброса. Пшик, к слову, дополнительной мощи не даёт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце хода одного из колдунов, если на этом ходу выполнилось любое из трёх нижеописанных условий:

- закончились карты в стопке легенд;
- в колоде не хватает карт, чтобы пополнить барахолку до 5 карт;
- закончилась стопка жетонов дохлых колдунов.

Если что-то из этого случилось, верни все находящиеся у тебя в игре карты со свойством «Постоянка», все карты с руки и все карты из своего сброса в свою личную колоду. После этого каждый колдун подсчитывает победные очки ★ на картах своей колоды. Если у тебя есть жетоны дохлых колдунов и карты вялых палочек, то ты вычитаешь победные очки из получившейся у тебя суммы (сколько именно вычитать, написано на самих жетонах и вялых палочках).

На некоторых картах есть знак ✨ в звёздочке с победными очками. В тексте самих карт есть указание, сколько именно очков они приносят в конце игры.

Колдун, набравший больше всего победных очков, становится победителем очередного Крутагидона! В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством карт-легенд. Если ничья всё ещё сохраняется, побеждает претендент с наименьшим количеством жетонов дохлых колдунов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



Планшеты колдунов и фамильяры

С каждым планшетом колдуна связан определённый фамильяр. Карту фамильяра клади в открытую под свой планшет колдуна, так чтобы можно было видеть текст и стоимость фамильяра. Свойства многих фамильяров могут повлиять на избранную тобой стратегию. Например, если фамильяр будет награждать тебя за большое количество карт сокровищ в личной колоде, тебе стоит сосредоточиться на покупке карт сокровищ. Некоторые фамильяры могут атаковать. И у всех фамильяров есть защитные свойства. Но об этом позже.

Пока фамильяр у тебя под планшетом, его свойства применять нельзя. Чтобы применять свойства фамильяра, его нужно сперва купить и добавить к другим своим картам. Если у тебя за ход накопилось аж **6 мощи**, то ты можешь купить свою карту фамильяра. Как и другие купленные карты, она отправляется в твою стопку сброса. Если ты за время игры так и не купишь свою карту фамильяра, то ты не учитываешь её при подсчёте победных очков в конце игры.



Атака, защита и фамильяры

На картах атаки есть значок , а на картах защиты — . Эти значки помогут тебе быстро определить тип карты на бараколке или у тебя на руке. Когда ты разыгрываешь карту со свойством «атака», каждый колдун, на которого она действует, может избежать атаки с помощью своей карты на руке со свойством «защита», выполнив указанные на этой карте инструкции. Колдун, использующий защитное свойство карты, защищает его от атаки только самого себя. Если колдун-цель не смог или не захотел избежать атаки, то атакующее свойство немедленно применяется против него. Однако если атакующее свойство требует взаимодействия нескольких колдунов (например, передачу карт), не начинай применять атакующее свойство до тех пор, пока каждый колдун не объявит о том, защищается он или нет. Защита от атаки не отменяет другие свойства карты (вроде +2 мощи).

Некоторые карты атаки требуют выбрать цель. И выбирает цель только тот, кто разыгрывает карту атаки, — никаких случайностей. Только цель (колдун, которого ты решишь атаковать) может защититься от атаки. Несколько карт атаки применяются против определённых целей, вроде тех колдунов, что хилее тебя, самые хилые, могучее тебя или самые могучие. Определяется это по количеству жизней.

- Твой самый могучий/хилый враг — это тот из твоих врагов, у кого больше/меньше всего жизней. Если несколько колдунов претендуют на звание самого могучего/хилого, то ты выбираешь, кого из них атаковать.
- Враги могучее/хилее тебя — это те из твоих врагов, у кого жизней больше/меньше, чем у тебя. Если у врага столько же жизней, сколько и у тебя, он не могучее и не хилее тебя.
- Левый враг — это тот, кто сидит слева от тебя. Правый враг — справа. В партии на двоих атака, нацеленная против левого и правого врагов, подействует на твоего врага только один раз.

Некоторые карты беспредела со свойством атаки могут быть использованы против нескольких колдунов, если эти колдуны равны по определённому параметру (вроде жизней или количества определённых карт). В таком случае в формулировке будет написано «колдун(ы)»: это определяет, что эффект может быть применён против одного или нескольких игроков.

Некоторые фамильяры позволяют как атаковать, так и защищаться. Когда ты применяешь такую карту, срабатывает только один эффект. Если сейчас твой ход, ты можешь использовать карту фамильяра, только чтобы атаковать (срабатывает эффект атаки). Если же атаковали тебя, ты можешь использовать фамильяра только как карту защиты (срабатывает эффект защиты). Такая защита особенна тем, что перенаправляет эффект атаки обратно на атакующего (кроме «Пыха, радужного облачка»). Ты можешь перенаправить атаку на атакующего вне зависимости от того, по скольким целям направлена атака. Помни, что перенаправляется только эффект атаки. Фамильяры не перенаправляют саму атаку, так что атакующий не может использовать карту защиты, чтобы избежать перенаправления. Так ему и надо.

При таком перенаправлении атакующий станет целью эффекта (урон, сброс и тому подобное), даже если по правилам он не может быть легальной целью такой атаки. Например, если враг сыграл карту атаки, наносящую 5 урона самому могучему врагу (тебе, да), то ты с помощью защиты фамильяра можешь перенаправить 5 урона обратно ему в лицо даже в том случае, если твой враг не является самым могучим.

Ты перенаправляешь на атакующего столько урона, сколько ты должен был отхватить. Например, если атака наносит 2 урона за каждую карту защиты в **твоей** стопке сброса и у тебя их всего 2, то ты перенаправляешь в атакующего 4 урона. Тебе не придётся проверять, сколько карт защиты в стопке у атакующего.

Если ты не используешь фамильяра в качестве карты защиты, то ты можешь сыграть его в свой ход. В этом случае эффект защиты не срабатывает — применяется только текст, который написан выше защитного свойства. То же самое применимо ко всем другим картам защиты. Текст защитного свойства применяется только в том случае, если ты в чужой ход используешь карту для защиты от атаки (а как иначе-то?).

Легенды

Набрав достаточно мощи за ход (а достаточно — это больше либо равно стоимости открытой карты легенды), ты можешь навалить этой легенде. Если решишь это сделать, то возьми из стопки легенд верхнюю открытую карту и положи её в свой сброс, если только в тексте карты легенды не сказано иного. Следующая карта в стопке легенд остаётся лежать взакрывают до конца твоего хода — таким образом, колдун может победить только одну легенду за ход. Стоимость легенд варьируется от 8 до 12, а состав стопки легенд различается от игры к игре.

Когда на верх стопки выходит новая легенда (в конце хода игрока), против каждого колдуна немедленно применяется её эффект групповой атаки. Каждый колдун, у которого есть карта защиты, может защититься от этой атаки. Эффект атаки будет применён против всех колдунов, которые не защитились. Эффект атаки нужно применять по порядку хода, начиная с колдуна, чей ход будет следующим. Групповые атаки не происходят в ход кого-либо из колдунов.



Карты легенды в твоей колоде

Как и любая другая полученная тобой карта, побеждённая легенда будет помогать тебе в будущем. Когда ты играешь карту легенды с руки, применяй текст в верхней части описания свойств карты. Групповую атаку легенда больше не проводит — ей уже навалили, и она стесняется.




Перемешивание твоей колоды

Если в какой-то момент игры тебе надо взять, разыграть, сбросить или раскрыть карту из твоей колоды, а в ней нет карт, ты немедленно перемешиваешь свой сброс и создаёшь новую колоду.

Постоянка

У некоторых карт в этом наборе есть свойство «Постоянка» — например, у мест. Когда ты покупаешь или получаешь карту со свойством «Постоянка», она попадает в твой сброс, как и любая другая карта. Но когда ты позднее разыгрываешь карту с таким свойством с руки, она остаётся у тебя в игре до конца партии... ну, или пока какое-либо атакующее свойство не заставит тебя отправить её в стопку сброса.

Лежащая перед тобой (находящаяся под твоим контролем) карта со свойством «Постоянка» считается находящейся «в игре», как и любая другая карта, разыгранная тобой в твой ход. Она считается «сыгранной» только в тот ход, когда она вошла в игру. Карты на барахолке или карты, которые находятся под контролем твоего врага, не считаются «в игре» для тебя. У карт со свойством «Постоянка» есть особые свойства, которые действуют, пока они в игре. У некоторых таких карт есть свойства «в начале хода», а свойства других активируются тогда, когда ты разыгрываешь определённые карты.

Свойство «Постоянка» у таких карт выделено **жирным шрифтом**. В игре у тебя может быть сколько угодно таких карт. У них есть и особый значок , чтобы ты вдруг не вздумал их отправлять в сброс.



Сброс карт

Когда тебе указано «сбросить карту», ты сбрасываешь карту с руки (если не сказано иного). Иногда бывает так, что от тебя требуется сбросить карту из другого места — например, с верха твоей колоды. Карты, сброшенные таким образом, тоже считаются сброшенными.



Уничтожение карт

У некоторых карт есть свойство, позволяющее тебе уничтожить карту с руки, из твоей колоды, а то и вовсе на барахолке. Когда ты уничтожаешь карту, положи её в открытую в стопку уничтоженных карт — она должна находиться в стороне от игровой зоны. Только рекомендуем не смешивать уничтоженные карты беспредела и все прочие уничтоженные карты, так как первые ещё могут понадобиться во время игры.

Уничтоженные карты удаляются из твоей колоды и из игры. Зачастую у тебя будет возможность выбрать, какие карты уничтожить. Уничтожая пшки и вялые палочки, ты определённо улучшишь свою колоду! Уничтожая карты шальной магии и вялых палочек, возвращай их обратно в соответствующие колоды.

Получение карт

Когда свойство карты велит тебе получить определённую карту или карту по твоему выбору, то хватай указанную карту и немедленно клади её в свою стопку сброса. Тебе даже платить за это не придётся, если только не сказано иного. Если на карте сказано получить карту с определённым названием, типом карты или стоимостью, а подходящих карт нет, то ты просто не получаешь карту.

Обрати внимание, что если ты получаешь карту беспредела, то она немедленно уничтожается, а новую карту на замену ты не получаешь.



Применение свойств карт

Если свойство карты действует на нескольких колдунов и важен порядок (например, атака, нацеленная на троих врагов, заставляет их получить по вялой палочке, тогда как в стопке осталось всего две штуки этих палочек), то свойство применяется к каждой объявленной цели по часовой стрелке, начиная с колдуна, применяющего свойство, — или колдуна, делающего ход, если речь идёт о групповой атаке или эффекте беспредела.

Когда ты разыгрываешь карту, которая вызывает срабатывание другого эффекта (например, твоего колдунского свойства или свойства локации под твоим контролем), сначала полностью примени все свойства карты, которую ты разыгрываешь, а потом переходи к вторичным эффектам, которые вызваны применением её свойств.

Владеть и контролировать

Под контролем у тебя находятся карты, которые ты разыграл или которые лежат перед тобой благодаря свойству «Постоянка» (такое свойство может оказаться не только у карт, но и у любых жетонов, включая Р'льех и главный приз Крутагидона). Карты у тебя на руке, в колоде или стопке сброса не находятся под твоим контролем. Ты владеешь картами, которые ты купил или получил, вне зависимости от того, находятся ли они у тебя в игре, на руке, в колоде или стопке сброса.

Шальная магия

Эти карты можно купить за 3 мощи в свой ход, и ты можешь купить столько карт шальной магии, сколько можешь оплатить. У карт шальной магии нет типа.

Разыграв карту шальной магии, ты должен решить: хочешь ли ты получить от неё +2 мощи или же рискнуть и разыграть верхнюю карту колоды врага? Если выбрал второе, карта из колоды врага после розыгрыша пойдёт в стопку сброса владельца. Если же карта, разыгранная тобой из вражеской колоды, имеет свойство «Постоянка», то ты становишься её новым владельцем и она остаётся в игре перед тобой, как если бы ты сыграл её с руки!

При уничтожении карты шальной магии верни её обратно в стопку карт шальной магии.



Вялые палочки

Эффекты некоторых карт заставляют колдунов получать карты вялых палочек. Полученные вялые палочки обычно попадают в твою стопку сброса и таким образом становятся частью твоей колоды. У них нет никаких игровых эффектов. Их можно сыграть или оставить на руке и сбросить в конце хода. В конце игры за каждую вялую палочку у тебя в колоде ты теряешь 1 победное очко, так что от этого мусора стоит избавляться — придумывай как! Если в стопке вялых палочек не осталось карт, эффекты, дающие колдуну новую вялую палочку, не применяются, а вот все остальные эффекты действуют без изменений. Ты можешь использовать карту защиты, чтобы избежать чужой атаки, даже в том случае, если вялые палочки закончились. У карт вялых палочек нет типа, так что, если тебе надо сбросить карту определённого типа, вялыми палочками швыряться не получится.

При уничтожении карты вялой палочки верни её обратно в стопку карт вялых палочек.



Беспредел

Карты беспредела — это мини-события, происходящие в ходе игры. Они замешиваются в основную колоду в начале партии вместе с большинством карт. Когда карта беспредела попадает на барахолку, нужно временно приостановить заполнение барахолки до тех пор, пока карта беспредела не будет полностью разыграна.

Большинство карт беспредела — это атаки, которых колдуны могут избежать при помощи карт защиты. Однако есть несколько карт беспредела, которые не являются атаками, и они — сама неизбежность. Когда карта беспредела атакует, активный колдун должен первым решить, использует ли он карту защиты. И далее по часовой стрелке все колдуны решают, будут ли они защищаться. Только после того как каждый получил возможность сыграть защиту, применяется эффект карты беспредела, опять же по часовой стрелке, начиная с активного колдуна. Если ты избегаешь атаки карты беспредела, то эффект атаки на тебя никоим образом не влияет. Например, если карта беспредела заставляет каждого колдуна передать карту левому врагу, то колдун, избежавший атаки, не передаёт карту и не получает карту. Любые эффекты защиты, действующие на атакующего (например, наносящие ему ответный урон), в этом случае не срабатывают, поскольку атакующего как такового нет.

Как только эффект карты беспредела разыгран полностью, положи её в открытую в стопку уничтоженных карт беспредела. Некоторые другие карты будут задействовать уничтоженные карты беспредела, поэтому их надо держать в строгом порядке, несмотря на говорящее название. Затем вместо карты беспредела возьми ещё одну карту из основной колоды и положи её на барахолку.

Если колдун решил «не участвовать в беспределе» (некоторые эффекты карт позволяют это сделать), этот колдун автоматически избегает атаки (если таковая есть), не совершает никаких действий беспредела и не передаёт/получает/сбрасывает/съедает/что-там-ещё-можно-сделать никаких карт.

Если колдун должен получить карту с верха основной колоды и раскрывает карту беспредела, то эта карта уничтожается. Колдун никоим образом не взаимодействует с этой картой и не раскрывает карту на замену. Колдуны не могут получать или покупать карты беспредела в свою личную колоду.



Жетоны дохлых колдунов

Когда твои жизни опустятся ниже 1, ты подох. Избыточный урон ничего тебе не сделает — ну, разве что твоё брненное тело поистреплет. Но смерть в мире Эпичных схваток боевых магов — это не конец, это просто начало новой главы в твоём скитании на пути к очередной неизбежной кончине. Как только ты совершенно точно подох, ты получаешь случайный жетон дохлого колдуна (ЖДК). Теперь этот ЖДК под твоим контролем. Переверни его текстом вверх, чтобы все его видели и могли прочесть, и положи рядом со своим здоровенным планшетом колдуна. Затем у тебя снова становится 20 жизней, если только на ЖДК не сказано иного.

У некоторых жетонов дохлых колдунов есть свойство «Постоянка». Такие эффекты будут при тебе до конца игры. Впрочем, тебе может сказочно повезти, и ты как-то избежишь от жетона — такое делают эффекты некоторых карт. Если на ЖДК нет свойства «Постоянка», то его эффект срабатывает мгновенно (или в конце игры, если речь заходит о модификаторах победных очков). Например, если на твоём ЖДК написано «Ты воскресаешь с 11 жизнями», то происходит это только один раз и прямо сейчас. Если ты отхватываешь урон от своего ЖДК, то жизни от этого урона ты теряешь уже после своего воскрешения.

На стороне с черепком у жетона дохлого колдуна написано, что ты теряешь 3 победных очка в конце игры. Колдун может сдохнуть сколько угодно раз в ходе игры. Если ЖДК закончатся, то в конце этого хода заканчивается вся игра и колдуны подсчитывают победные очки, чтобы определить победителя. Помни: в начале игры в стопке ЖДК четверо больше жетонов, чем игроков в партии. Но получить таких жетонов за партию ты вполне можешь и намного больше, чем 4.

Главный приз Крутагидона

Когда ты приканчиваешь врага, то получаешь главный приз Крутагидона. Поставь его перед собой.

Теперь ты можешь пользоваться его свойством, пока кто-нибудь у тебя его не отберёт. Пока ты контролируешь главный приз, в конце каждого хода ты берёшь на руку 6 карт из своей колоды и сбрасываешь одну из них.

Если ты убьёшь себя сам, то приз не получишь. И никто не получает приз, если какой-либо колдун дохнет от групповой атаки легенды или эффекта беспредела с барахолки. Если же враг сыграет карту беспредела (при помощи эффекта своей карты), то этот враг становится источником урона и сможет получить приз за то, что тебя прикончил.



Раскрой верхнюю карту своей колоды и передай её на руку выбранному врагу.

Уточнения по картам

Накручивание жизней: некоторые карты позволяют тебе «накручивать жизни», то есть лечиться. Тебе не нужно иметь меньше 20 жизней, чтобы это сделать. Твой максимум жизней равен 25. Даже если ты на максимуме, ты всё ещё можешь использовать карты, накручивающие жизни, но выше 25 они накручиваться не будут.

Выбрать врага/колдуна: когда ты видишь в тексте слово «выбери» или «выбранный», то тебя просят выбрать, кто будет целью эффекта карты — типа «у кого сейчас на лбу мишень». Ты выбираешь цель каждый раз, когда играешь карту со словом «выбери» или «выбранный». «Враг» — это любой колдун, кроме тебя. Если же сказано просто: «колдун», то целью такого эффекта можешь стать даже ты.

Беспредел (C): если карта передаётся только одна, а кандидатов на её получение несколько, то колдун, передающий карту, выбирает, кому из претендентов её отдать.

Беспредел (D): у тебя должно быть как минимум 4 жизни, чтобы применить это свойство. Ты не можешь тратить жизни, которых у тебя нет. Если ты подохнешь, ты не можешь продолжать применять это свойство.

Беспредел (O): ты являешься целью собственных атак вне зависимости от того, какие требования выдвигаются для атаки. Все решения принимаешь ты, как если бы ты сам себе был врагом. Ты можешь использовать карты защиты, чтобы избежать собственных атак.

Беспредел (R): «Большие костецы» не являются жетонами дохлых колдунов, и помещать их в стопку не надо.

Беспредел (S, T): начиная с активного колдуна, каждый колдун может применить эффект защиты против этой атаки. Не разыгрывайте беспредел до тех пор, пока каждый колдун не объявит о том, будет он применять защиту или нет. «Защита» для тебя означает, что твой враг не получит полезный эффект карты беспредела.

Большой костец: эта карта не является жетоном дохлого колдуна, но считается одним из таковых до тех пор, пока не начнётся подсчёт победных очков. В случае если большой костец у вас стоит больше четырёх часов, проконсультируйтесь со жрецом.

Ведущий организатор, Знак Космоса: если у тебя есть жетон дохлого колдуна, запрещающий избегать атак беспредела, ты всё равно можешь отказаться принимать участие в беспределе, если его эффект не является атакой.

Двойной отлизун, Демонический колдун: если у тебя меньше 5 карт в колоде, раскрой те, что есть, но не сбрасывай их раньше времени. После этого перемешай свою стопку сброса, создай новую колоду и раскрывай дополнительные карты, пока не окажется в общей сложности 5 раскрытых карт. Затем сбрось все карты со стоимостью 1 или больше, а оставшиеся карты положи на верх своей колоды.

Драконьи яйца: если у тебя только одна такая карта, она приносит 0 победных очков.



Атака: каждый колдун сбрасывает 1 карту-постоянку под своим контролем.



Постоянка: пока не начнется подсчёт очков, считается, что у тебя под контролем дополнительный жетон дохлого колдуна. Эта карта приносит столько победных очков, сколько действительных жетонов дохлых колдунов под твоим контролем.

Жезл свинства: ты сначала объявляешь о том, какого врага атакуешь, затем он объявляет, защищается или нет, и только после этого ты выбираешь карту, которую отдашь на руку врагу. Если атака перенаправлена на тебя, эффекта нет.

Золотая немолодёжь, Чегой-то: главный приз Крутагидона, Р'лех и некоторые жетоны дохлых колдунов имеют свойство «Постоянка» и находятся под твоим контролем, так что они тоже учитываются при подсчёте.

Карпатыч-сан и аналогичные: если карта указанного типа есть в твоём сбросе, то ты обязан взять её на руку.

Ктулху: Р'лех не даёт тебе способность уничтожать карты. Придётся тебе искать карты с эффектами, позволяющими уничтожать карты, чтобы ты мог использовать Р'лех. Если групповая атака или эффект беспредела будут уничтожать твои карты, эффект Р'леха будет срабатывать.

Надмозг: если у колдуна нет карт со стоимостью 5 или больше, то он не отхватывает 5 урона.

Некромантика: чтобы «поменяться», и у тебя, и у твоей цели должен быть жетон дохлого колдуна. Ты выбираешь, какой жетон передать и какой забрать. «Большой костец» нельзя передать или забрать.

Орудия рэп-битвы, Генитальные гарпии: есть два варианта, когда эти атаки не наносят урона: если каждый враг избегает атаки при помощи карты защиты или если нет карт подходящего типа в стопках сброса всех игроков.

Палочка: ты можешь выбрать целью себя, если хочешь. Если ты таким образом совершишь самоубийство, ты берёшь 2 карты, как если бы ты только что убил врага. Ты получаешь жетон дохлого колдуна, но не получаешь приз Крутагидона, поскольку для этого нужно убить врага, а не себя.

Распальцун, Некромантика, Некростриптизёрши и т. д.: каждый «Большой костец» под твоим контролем увеличивает количество твоих жетонов дохлых колдунов на 1.



Сладкий котик: ты можешь сбросить любую карту с руки, необязательно одну из тех двух, что ты взял. Это единственная карта, которая позволяет избавиться от жетона дохлого колдуна. Замешай ЖДК обратно в стопку после того, как сбросишь его. Сброс жетона не отменяет его эффекты. Например, ты не сможешь вернуть себе карту, уничтоженную ЖДК, если сбросишь этот жетон.

Фатализатор: если твой враг подох, то свой жетон дохлого колдуна за эту смерть он получает именно от тебя — тот, что ты выберешь из двух. Невыбранный жетон замешай обратно в стопку.

Шестёрочка: все накручиваемые тобой жизни удваиваются, даже если источником является карта беспредела.

Школота!: если сыграть эту карту при помощи шальной магии, она отправляется в стопку сброса владельца, поскольку карта не находится в игре для применения эффекта «в конце хода».



Уточнения по жетонам дохлых колдунов

«Ты отхватываешь дополнительно 3 урона от атак палочками»: только карты-затравки с названием «Палочка» наносят этот дополнительный урон.

«Примени против себя свойство „Групповая атака“ текущей карты легенды»: если при атаке требуется передать карты, ты передаёшь карту самому себе.

«Нанеси 8 урона убитому тебя колдуну»: если ты подох от эффекта легенды или беспредела, ничего не происходит. Если ты совершил самоубийство, то ты и есть тот колдун, который тебя убил. Если ты получаешь этот жетон не сразу после смерти, а в какой-то другой момент игры, то эффекта нет.

Уточнения по жетонам колдунских свойств

«Можешь потратить 4 жизни»: для применения этого свойства у тебя должно быть хотя бы 4 жизни.

«Если ты сыграл хотя бы 2 разных волшебника/твари в свой ход»: карты, которые ты разыгрываешь при помощи шальной магии, считаются сыгранными тобой в этот ход.

Создатели игры

Разработчики: Мэтт Гира и Кори Джонс

Художники: Р. С. Биксби и Ник Эдвардс

Cryptozoic Entertainment

Генеральный директор и основатель: Джон Сепенюк

Основатель: Джон Ни

Основатель: Кори Джонс

Отдел разработки игр: Мэтт Данн, Бен Столл, Натаниэль Ямагучи

Графический дизайн: Ларри Ренак

Колорист: Шейн Смит

Вице-президент, отвечающий за маркетинг и производство: Джейми Кискис

Вице-президент, отвечающий за креатив:

Адам Сблендорио

Менеджер разработки: Декан Уилер

Редактор: Шахриар Фулади



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

Игру тестировали: The Wednesday Night Crew, десятки плейстейстеров в Gamecraft Brewing, Маркос Паян, Джаред Сарамано, Адам Сблендорио, Декан Уилер и многие другие

Особая благодарность: Руми Асаи, Аманде Баркер, Кэрол Бирнс, Хавьеру Касильясу, Кристил Чва, Мэтту Хоффману, Колину Робинсону, Адаму Стаггсу, Мэри-Кармен Уилбер

™ and ® owned by Cryptozoic Entertainment.

© 2019 Cryptozoic Entertainment. All Rights Reserved.
25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Участники брейншторма, в муках которого родились названия русских карт: Александр Киселёв, Валентин Матюша, Иван Сухой, Павел Ильин, Кристина Соозар, Анастасия Павутницкая, Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Сухой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры к изданию.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



ГОТОВ К БЕСПРИМЕРНОМУ КОЛДОВСКОМУ РУБИДЛОВУ?

ИЩИ В ПРОДАЖЕ 4 САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ ВО ВСЕЛЕННОЙ
«ЭПИЧНЫХ СХВАТОК БОЕВЫХ МАГОВ»



Кастуй свои собственные
заклинания и устраивай
настоящее магическое месиво

ПОРЯДОК ХОДА

1. С помощью карт с верха основной колоды заполни барахолку, чтобы там снова стало 5 карт. Если в барахолку попадает карта беспредела, ты (если это твой ход) зачитываешь её текст, приводишь написанное в исполнение, помещаешь в стопку уничтоженных карт беспредела, а потом выкладываешь на её место новую карту с верха основной колоды.
2. примени эффекты «в начале хода».
3. Играй карты с руки.
4. Посмотри, сколько у тебя суммарной мощи на разыгранных картах, и можешь купить карты, суммарная стоимость которых не превышает твоей суммарной мощи. После покупки можно сыграть ещё карты с руки, если остались.
5. Все полученные и купленные карты кладутся в стопку сброса, если не сказано иного.

КОНЕЦ ХОДА

1. Объяви, что заканчиваешь ход. И он закончен. Совсем.
2. И теперь без резких движений клади оставшиеся у тебя на руке карты в свою стопку сброса.
3. примени эффекты «в конце хода».
4. Сыгранные тобой карты тоже переложи в стопку сброса. Если у тебя ещё осталась непотраченная мощь... ну... она сгорает. Грустно быть тобой.
5. Возьми 5 карт из своей колоды.
6. Если верхняя карта стопки легенд лежит взакрытую, раскрой её и зачитай вслух описание её групповой атаки.
7. Ход начинает следующий колдун.

Если в какой-то момент игры тебе надо взять, разыграть, сбросить или раскрыть карту из твоей колоды, а в ней нет карт, ты немедленно перемешиваешь свой сброс и создаёшь новую колоду.

Игра заканчивается в конце хода одного из колдунов, если на этом ходу выполнилось любое из трёх условий:

- закончились карты в стопке легенд;
- в колоде не хватает карт, чтобы пополнить барахолку до 5 карт;
- закончилась стопка жетонов дохлых колдунов.