

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

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ МАГОВ

Переполох в
ХОРОМАХ♡
СТРАСТИ



ПРАВИЛА 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 хватаешься не за тот жезл! Сегодня ночью всё немного иначе. Дядюшка Энди решил, что в Хоромаш 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

ПУСТЯТ на КРОВАВЫЙ ФАРШ!

Ох, что же мне, девочке, делать? Ну, не совсем девочке. Скорее огромной сексапильной розовой панды с восемью сиськами и **ЛАЗЕРОМ** в промежности. Но глубоко внутри я всё та же скромная дамочка, которая заведовала школой танцев, пока всё это дьявольское дерьмище не полетело на вентилятор. Между прочим, обслуживание даже самых завалящих Хором страсти влетает в копеечку, а этим магам-обормотам 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 убудочный садист об этом позаботился, переключив 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 Хоромаш страсти сегодня ждёт небольшой сюрприз. Учитывая то, как тут расшвыриваются заклинаниями, шанс подхватить **ЗПМП** необычайно возрос. Да-да, я говорю о **ЗАБОЛЕВАНИЯХ, ПЕРЕДАЮЩИХСЯ МАГИЧЕСКИМ ПУТЁМ.**

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 огребёшь сполна. Проклятье, Лобковые Кракены — это не шутка... Если только не ты сам их подцепишь — вот тогда уже будет ржачка полная. Прости, детка, юмор у нас всегда такой вредный.

Ты мне нравишься. Ты не такой, как остальные колдуны, что заявили в Хоромаш 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 резиночку, 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 ректальная ракета, но если ты подхватил вот это **ЗПМП**, 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**, убудочный **ДЯДЮШКА ЭНДИ!!!** *кхе* *кхе* То есть, я хотела сказать, **ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ** выбор для арены, 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 ЗМП
- 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 выиграешь турнир!

Если ты уже играл во все версии «Эпичных схваток», читай раздел «ЗМП» 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 хорошенько 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 ЗМП 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, шмаляют по соперникам, притыривают легендарные сокровища и всячески стараются не склентить ласты. 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 подбирает карты из колоды заклинаний, пока у него не окажется 8 карт на руке.

КАРТЫ

На руке могут оказаться карты нескольких типов:

Заводилы

З

Навороты

Н

Приходы

П



Заводила — один из легендарных волшебников, дающий тебе 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 накованных заклинаний:



ЗАВОДИЛА



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ



НАВОРОТ + ПРИХОД



НАВОРОТ



ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + ПРИХОД



ЗАВОДИЛА + НАВОРОТ + ПРИХОД

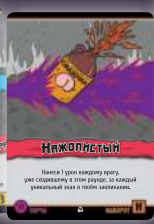


Заметил ленту с названием карты? У выложенных рядом карт всех трёх типов получается общее название, состоящее из начала, середины и конца. Заводилы всегда кладутся в левую часть заклинания, навороты — в середину, а приходы замыкают заклинания справа.

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, 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. 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.

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. 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 по кубикам: 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. 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: «Шаловливый Членоморф от Лобкороля и его киски!» **Если хочешь, можешь придумать перед началом игры лютое наказание для колдуна, который забудет за честь 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 «секвестр бюджета».

ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

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 наставании), применяй эффекты этих карт в порядке, удобном 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 к этому 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 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. 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, ЗПМП 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 кастуй 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 живучее или хилее.

Если у врага столько же жизней, сколько у тебя, он не считается живучее 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 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 владь 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.

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,



Жертва: самый живучий враг.
Могучий бросок:
1-4 2 урона.
5-9 3 урона, 1 ЗМП.
10+ 3 урона. **СТОЯТЬ!**

ПОРЧ ТВАРЬ ПРИХОД

что положено. Твари не могут защитить от урона, который ты наносишь сам себе или получаешь от ЗМПП. 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.

☠ 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 уронем, 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. Не обязательно 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 ПУТЁМ (ЗМПП)

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

В чём подвох? ЗМПП вызывают, мягко говоря, неприятные ощущения. Действуют они обычно в конце твоего хода. А если в описании ЗМПП не написано «в конце твоего хода», то оно действует немедленно. После того как ты скастуеть заклинание и используешь все свои сокровища, наступает «конец твоего хода» и ты огребаешь. 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 подышаешь, враг не получает медаль за твой выпил.
- ☠ Если ты вылечишься от ЗПМП или подох, верни жетон в мешонку.



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

Гепатит В: если ты ещё не применил эффект своего заклинания, то ты должен немедленно убрать из него компонент. Если у тебя оба жетона гепатита В, 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 крутую 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 действовать 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 ящик, 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 окочивившихся 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 отброса 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 уokoшивают, не применяй никаких эффектов, кроме нежданчиков. Благодаря нежданчикам даже самый хилый колдун может кастовать длинное заклинание без опаски, что его смерть останется неотомщённой. 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 ЗМПП 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 ЗМПП, 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 исхитришься 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 срабатывает, если указан на твоём приходе, который тебя убивает, или же на отыгранном заводиле и/или навороте.

ТВОИ КОМПОНЕНТЫ

Твои компоненты — это карты и жетоны, которые лежат перед тобой. Это сокровища, ЗМПП, 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 — «Шлюхопряд», 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 ЗМПП.

Ты и три твоих врага бросаешь 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 ЗМПП. 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 ЗМПП, захвати замок.

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

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

Настало время прихода, и это «Аналгилятор». 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-шлюхопряд 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 ЗМПП!



Кстати, ты можешь сделать это прямо сейчас, ведь конец твоего хода ещё не наступил. Ты находишь 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 своё выложенное заклинание и начинает применять эффекты составляющих его карт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда уляжется пыль и стихнут стоны, а зрители увидят, что в живых остался только один колдун, игра закончится, а выживший игрок получит медаль недобитого колдуна. В случае если колдун по неосторожности убивает и себя тоже, он всё равно получает медаль. **В эпичных схватках боевых магов на тебя никогда не посмотрят косо, если ты двинешь копыта, но укокошишь при этом всех врагов.** Правда, медаль за самовыпил тебе не положена. Как бы ты ни старался.

В конце каждой игры турнира все колдуны сбрасывают все свои ЗМПП 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



Раскулятор (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 Нарывочника: ты получаешь второй эффект, если вылечил своё последнее ЗМПП или тебе вообще лечить их не пришлось.



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

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



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

Вершина бытия (и аналогичные): за одно ЗМПП ты можешь применить эффект одного сокровища такого типа. Если у тебя несколько таких сокровищ и ты хочешь, чтобы сработали все, тебе нужно заразить одним ЗМПП 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 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, сокровищ и дохлых колдунов.

Если карта заклинания копирует приход-тварь, то ей нельзя дать команду «Стоять!». 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 драматизму. 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!

ТИТРЫ

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** Даин, Натаниэль **The Professor** Ямагути

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

Отвечает за маркетинг: Джейми **Deadly** Кисник

Главный по продажам: Майк **Louder** Лаутер

Креативная башка: **The Splendid** Адам Сблендорио

Руководит проектами: Декан **Farticus Maximus** Уилер

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

Редактирует: Шарриар **The King** Фулады

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

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Руководит в общем и целом: Михаил **DarkSun** Анулов

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 брейншторме все названия для карт: Валентин **Gilad** Матюша, Иван **deadline** Суховой, Евгения **Darth Neko** Некрасова, Александр **Хлебопашец** Киселев, Юлия **Quokkova** Клокова, а также сын полкана Павел **Greensign** Ильин и эксперт по асфиксии Валентина **Semper Virens** Добрыдник

Сверстала игру: Дарья **Orpraemi** Велисар

Во имя духовных скреп нарисовал ложе исцеления:

Сергей **Seventhman** Дулин

Откорректировала игру: Ольга **portartur** Португалова

Сдаёт игры в печать: Иван **deadline** Суховой

Подбирает игры для издания: Сергей **Don Sergio** Тягунов

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 1.0

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. hobbyworld.ru

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



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



Играть интересно

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ
**БОЕВЫЕ
МАГОВ**
Переполох в
ХОРОМАХ
страсти

НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

Живые колдуны пополняют руку до восьми карт.
Дохлае колдуны берут по карте дохлого колдуна.

ТВОРИМ ЗАКЛИНАНИЕ

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

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Колдуны объявляют, сколько карт в их заклинаниях.

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

Если прихода нет или вместо него «Шальная магия», считается, что инициатива 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.

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 руни и возьми карту дохлого колдуна. Сбрось все сокровища и ЗМПП, на которых не написано, что они вечные.