



НА ПОЧАТКУ РАУНДУ

КОЖЕН ЧАКЛУН ДОБИРАЄ НА РУКУ ДО ВОСЬМИ КАРТ З КОЛОДИ ЗАКЛЯТЬ.
КОЖЕН МЕРТВІЙ ЧАКЛУН БЕРЕ КАРТУ МЕРТВОГО ЧАКЛУНА.

ПІДГОТУЙ СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ

КОЖЕН ЧАКЛУН КЛАДЕ ДО ТРЬОХ КАРТ З РІЗНИМИ
СКЛАДНИКАМИ ЗАКЛЯТТЯ ДОЛІЛИЦЬ ПЕРЕД СОБОЮ.

ПОРЯДОК ХОДУ

КОЖЕН ЧАКЛУН ОГОЛОШУЄ, СКІЛЬКИ СКЛАДНИКІВ У ЙОГО ЗАКЛЯТТІ.
СПЕРШУ СВІЙ ХІД ВИКОНУЮТЬ ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ
1 КАРТУ, ПОТІМ ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 2 КАРТИ,
1, НАРЕШТІ, ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 3 КАРТИ. ЯКЩО ВІДРАЗУ
КІЛЬКА ЧАКЛУНІВ МАЮТЬ ОДНАКОВУ КІЛЬКІСТЬ СКЛАДНИКІВ У СВОІХ
ЗАКЛЯТТЯХ, ТО ПЕРШИМ ХОДИТЬ ЧАКЛУН З ВИЩИМ ЗНАЧЕННЯМ ІНІЦІАТИВИ НА КАРТІ
ФІНАЛОЧКИ. ЯКЩО ЗАМІСТЬ ФІНАЛОЧКИ У ТЕБЕ ЇЗ ЗАКЛЯТТІ КАРТА ДИКОЇ
МАГІЇ, ТО ЗНАЧЕННЯ ТВОЄЇ ІНІЦІАТИВИ ДОРІВНЮЄ НУЛЮ.

ЩО ВИЩЕ ЗНАЧЕННЯ ІНІЦІАТИВИ, ТО ШВИДШЕ ТИ КИНЕШСЯ У БІЙ.
У РАЗІ НІЧИЄЇ ЗА ІНІЦІАТИВОЮ ПРЕТЕНДЕНТИ КИДАЮТЬ ПО КУБИКУ,
І ПЕРШИМ ХОДИТИМЕ ТОЙ З НИХ, ХТО ВИКИНЕ ВИЩИЙ РЕЗУЛЬТАТ.

ЧАС ЧАКЛУВАТИ ЧАРИ

ПРОЧИТАЙТЕ НАЗВУ СВОГО ЗАКЛЯТТЯ
МУДРЕЦЬКО—ЧАКЛУНСЬКИМ ГОЛОСОМ ІЗ ТАКОМУ
ПОРЯДКУ: ВИТІК, ТАЛАНТ, А ПОТІМ ФІНАЛОЧКА.

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT



Kilogames

ЕПІЧНА МАГІЧНА ЗАРУБА

БОЙОВИХ ЦАКАУНІВ

БИТВА ПРИ ГОРІ ЧЕРЕПОВЕРЛА





КОЛИСЬ ДАВНО ІСНУВАВ ЧАРИВНИЙ СВІТ, В НАДРАХ ЯКОГО КИПІЛА ДІЙСНО КРУТЕЦЬКА МАГІЯ, А НЕ ТІ ХИРЛЯВІ ФОКУСИ ДЛЯ МАЛИХ ДІТКОК, КОЛИ ДІСТАЮТЬ КРОЛИКІВ З КАПЕЛЮКІВ ЧИ ПОДІБНЕ ЛАЙНО.

О НІ, ЦЕ БУЛА СПРАВЖНЯ БРУТАЛЬНО-ОФІГЕЗНА МАГІЯ! ТИПУ ЯК КОЛИ ОДИН ЧУВАК ПІДРИВАЄ ГОЛОВУ ІНШОГО ВОГНЯНОЮ КУЛЕЮ! ТАКА МАГІЯ. Ну, ти розумієш —

ПОВІНА РВАНЬ!

Як називається цей крутецький світ? І хто тут головний?

Для чого вся ця крутецькість узагалі? Ша, дрібно, не лизь поперед батька в пекло. Зараз я розповім тобі все, що треба знати. І що не треба теж. І краще тобі послухати.

А як не хочеш, ДВЕРІ ТАМ, МУДРАГЕЛЮ.

Так от, сподіваюсь, ти готовий до цієї муті...

Королівство Крижопіль не завжди було таким офігезним місцем, як сьогодні. О ні, тисячі років тут було дуже, бляка, нуднооо. Якись фермери, податки, макарони на вечерю, бла-бла-бла... Серйозно, від самої думки про ті зануднячі часи хочеться вистрибнути з вікна. Навіть бетон не такий прісний, як ті дні. Але, на щастя, нас спіткав дар... й ім'я йому **Дядечко Срапон**.

Так, саме він, наш улюблений беззаперечно окринешний і безмежно крутий лідер, звільнив наш світ від пут нудьги, і зробив усе мегаепічним назавжди!!!

Як йому це вдалося?

Так от... ніхто не знає. Або всім до сраки.

Всі зайняті планами розірвати якомога більше частин тіла закляттями на наступному Магічному Турнірі. Ах, прості радості життя, сім'я, підвищення **ВІДІЙШЛИ В НЕБУТТЯ**.

Як такі дрібниці можуть зрівнятися з можливістю нищити зірки, з блискавицями бога на кінчиках пальців або ж бризками свіжої крові в обличчя, з чарівними мелодіями булькаючої маси, що хвилину тому була твоїм суперником?

Як хоч щось може зрівнятися з **Знічною Магічною Зарубою?**

Звичайне життя видається склянкою теплої газованки.

Дядечко Срапон врятував нас від самих себе, від нашого нікчемного нормального скіння.

Після Великої Чистки у королівстві почали проводити турніри. Ті, хто був достатньо крутим, щоб прийняти дар офігезності дядечка Срапіона, уникали ганебної смерті й стали **БОЙОВИМИ ЧАКЛУНАМИ**. Сама реальність корилася нашим бажанням. Турніри швидко поширилися королівством Крижопіль. Там, де колись були села та міста, тепер височіють вулкани у формі черепів. А в океані крові плавають обпалені острівці — бойовища. Ця бруталність — постійне нагадування, що наш світ — тепер **ЙОГО** ігровий майданчик... і це... еммм... **КРУТО**.

Смерть втратила будь-яке значення, бо тепер вона переносить нас не в небуття, а з одного турніру на інший.

Знову і знову, і так без кінця — краю.

Ті хворі на голову, яких не розірвало в турнірах, отримують медаль «Один у полі» й славу, адже наш люблячий дядечко Срапіон вважає таких чаклунів **Богами Крутизни**.

Але всяка слава минає, бо кінець одного турніру — це завжди початок наступного. А кожен наступний — то лиш крок до **РУЙНІВНОГО** турніру **КРОВОГЕДОНУ**, що відбувається раз на рік.

Найвідбитіші та найкрутіші чаклуни перетворюють один одного в калюжі крові та кишок.

Таке видовище не побачиш ніде... крім сотень інших турнірів, які влаштовують протягом року.

ВІТАЮ, ТЕБЕ ТЕЖ СПІТКАЛО ЩАСТЯ СТАТИ БОЙОВИМ ЧАКЛУНОМ! Тепер ти й сам можеш сповна насолодитися цим адреналіновим, **БОЖЕВІЛЬНИМ** і **МАКСИМАЛЬНО КРИВАВИМ СПОРТОМ**.

ТВОЄ життя більше ніколи не буде таким, як раніше. Ніякі емоції більше не принесуть стільки захоплення, як участь у кривавому місиві. **НІЩО БІЛЬШЕ НЕ ПРИНЕСЕ РАДОСТІ**, крім вигляду твоїх випатраних суперників. Це стане твоєю залежністю, твоїм життям.

Бляка, я вже так довго все це тобі розповідаю, що й мене самого починає тіпати від нетерплячки підсмажити комусь булки.

ГЕЙ, МАЛИЙ... А твої булки, я бачу, недопечені... Зможеш відчутти на собі дію мого улюбленого закляття, **МЕРТВЯКОНАДО!**

Але тихо, не переймайся, до свого першого турніру будеш як новенький. Хто знає, можливо, колись ти станеш достатньо крутезним, щоб стати чемпіоном Кривогедону й отримати таємний приз...

І я молюсь, щоб це була остаточна смерть, можливість утекти з цього клятого пекла... тобто, емм... **З ЦЬОГО МЕГАКРУТОГО ПЕКЛА!**

КОМПОНЕНТИ

40 КАРТ ВИТОКІВ
40 КАРТ ТАЛАНТІВ
40 КАРТ ФІНАЛОЧОК

8 ПЛАНШЕТІВ ЧАКЛУНІВ
8 КАРТ «ДИКА МАГІЯ»
25 КАРТ СКАРБІВ
25 КАРТ МЕРТВИХ ЧАКЛУНІВ

7 ЖЕТОНІВ «ОДИН У ПОЛІ»
6 ЖЕТОНІВ ЧЕРЕПІВ
4 КУБИКИ
1 ГОРА ЧЕРЕПОВЕРЛА

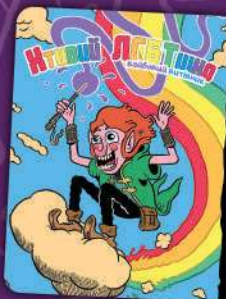
МЕТА ГРИ

РОЗМАХ СУПЕРНИКІВ У БУЛЬКАЮЧУ КАЛОЖУ ПЛОТІ Й СЛИЗУ. ЯКЩО ВЦІЛЕШ У МИСІВІ, ОТРИМАЄШ ЖЕТОН «ОДИН У ПОЛІ».

ЗБЕРИ ДВА ТАКІ ЖЕТОНИ — І СТАНЕШ ПЕРЕМОЖЦЕМ ТУРНІРУ!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

ОКРЕМО ПЕРЕТАСУЙ КОЖНУ КОЛОДУ. КОЖЕН ГРАВЕЦЬ ВИБИРАЄ СОБИ ЧАКЛУНА І КЛАДЕ ЖЕТОН ЧЕРЕПА НА ПОДІЛКУ «20» НА ПЛАНШЕТІ ЧАКЛУНА. ЦЕ ОЧКИ ЗДОРОВ'Я (ОЗ) ЧАКЛУНА. КОЛИ ЧАКЛУН ВТРАЧАЄ ОЗ, ПЕРЕМІЩУЙ ЖЕТОН ЧЕРЕПА НА ВІДПОВІДНУ КІЛЬКІСТЬ ПОДІЛОК. ОЗ ЧАКЛУНА НЕ МОЖЕ ПЕРЕВИЩИТИ 25. ПОКЛАДИ КОЛОДУ ЗАКЛЯТЬ У ЦЕНТР СТОЛУ. КОЛОДУ СКАРБІВ ТА КОЛОДУ МЕРТВИХ ЧАКЛУНІВ ВІДКЛАДИ ВБІК.



ПЕРЕБІГ ТУРНІРУ

ЧАКЛУНСЬКИЙ ТУРНІР СКЛАДАЄТЬСЯ З СЕРІЇ РАУНДІВ.

ГРА ТРИВАЄ, ДОКИ ХТОСЬ НЕ ПЕРЕМОЖЕ У ДВОХ ТУРНІРАХ. У КОЖНОМУ РАУНДІ ЧАКЛУНИ ЖБУРІЮТЬ ЗАКЛЯТЯМИ КУДИ ТІЛЬКИ ВІДПОВІДАЄ, ЗБИРАЮТЬ ТА ВІДБИРАЮТЬ ЛЕГЕНДАРНІ СКАРБИ Й УСІЯКО НАМАГАЮТЬСЯ ПІТИ НА КОРМ ХРОБАКАМ. ЧАКЛУН, ЯКИЙ ПРИМУДРИВСЯ НЕ ВРІЗАТИ ДУБА, ПЕРЕМАГАЄ Й ОТРИМУЄ МЕДАЛЬ «ОДИН У ПОЛІ».

НА ПОЧАТКУ РАУНДУ

КОЖЕН ЧАКЛУН ДОБИРАЄ НА РУКУ ДО ВОСЬМИ КАРТ З КОЛОДИ ЗАКЛЯТЬ. КОЖЕН МЕРТВИЙ ЧАКЛУН БЕРЕ КАРТУ МЕРТВОГО ЧАКЛУНА.

КАРТИ ЗАКЛЯТЬ

ГРАВЦІ СТВОРЮВАТИМУТЬ ЗАКЛЯТТЯ З ТРЬОХ СКЛАДНИКІВ:

ВИТІК

В



ВИТІК — ЦЕ ЗАПОЗИЧЕНА СИЛА ТОГО ЧИ ІНШОГО ЛЕГЕНДАРНОГО ЧАРІВНИКА. З ІМЕНАМИ ЛІПШЕ НЕ ЖАРТУВАТИ.

ТАЛАНТ

Т



ТАЛАНТ — ЦЕ НІБИ РОДЗИНКА, ЯКУ САМЕ ТИ ДОДАЄШ У СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ. НЕЮ МОЖНА ПОСМАКУВАТИ, НАСОЛЮДЖУЮЧИСЬ КИСЛИМИ ПИКАМИ СУПЕРНИКІВ, АБО НАВП'ЯТЬ ПОП'ЯНУТИ, ЯК ВОЧИ НЕЮ ДАВИТИМУТЬСЯ.

ФІНАЛОЧКА

Ф



ФІНАЛОЧКА — ЦЕ КУЛЬМІНАЦІЯ ТВОГО ЗАКЛЯТТЯ. ВЕЛИКИЙ ВИБУХ, ЩО ВИПАЛОЄ ВСЕ І ВСІХ ДОВКОЛА. ПІСЛЯ ТАКОГО ПІДСМАЖЕНІ СУПЕРНИКИ БЛАГІТИМУТЬ ПРО МІАСТЬ. ФІНАЛОЧКА ЗАВЖДИ ЗАКІНЧУЄТЬСЯ КИДКОМ СИЛИ. КРИМ ТОГО, НА ВСІХ КАРТАХ ФІНАЛОЧКИ Є ЗНАЧЕННЯ ІНІЦІАТИВИ.

СТВОРЕННЯ ЗАКЛЯТТЯ

КОЖНЕ ЗАКЛЯТТЯ МОЖЕ СКЛАДАТИСЯ З ТРЬОХ ЧИ МЕНШЕ СКЛАДНИКІВ.
ЖОДЕН СКЛАДНИК (ВИТИК, ТАЛАНТ, ФІНАЛОЧКА)
НЕ МОЖЕ ПОВТОРЮВАТИСЬ.

ОСЬ УСІ **МОЖЛИВІ** КОМБІНАЦІЇ СКЛАДНИКІВ:



ВИТИК



ВИТИК + ТАЛАНТ



ТАЛАНТ + ФІНАЛОЧКА



ТАЛАНТ



ФІНАЛОЧКА



ВИТИК + ФІНАЛОЧКА



ВИТИК + ТАЛАНТ + ФІНАЛОЧКА

Бачиш стрічки з назвами карт? У ЗАВЕРШЕНОГО ЗАКЛЯТТЯ З ТРЬОХ СКЛАДНИКІВ НА СТРИЧІ УТВОРИТЬСЯ ПОВНА НАЗВА. ВИТИК ЗАВЖДИ СЛІД КЛАСТИ ЛІВОРУЧ, ТАЛАНТ ПОВИНЕН БУТИ ПОСЕРЕДИНИ, А ФІНАЛОЧКА — ПРАВОРУЧ.

ПРИКЛАДИ **НЕПРАВИЛЬНИХ ЗАКЛЯТТЯ**:



ВИТИК + ВИТИК



ВИТИК + ТАЛАНТ + ТАЛАНТ



ТАЛАНТ + ФІНАЛОЧКА
+ ФІНАЛОЧКА

ЯКЩО ЯКИЙСЬ РОЗУМНИК ПІДГОТУЄ НЕПРАВИЛЬНЕ ЗАКЛЯТТЯ, ТО ПОВИНЕН ВИЛУЧИТИ З НЬОГО ЗАЙВІ КАРТИ ТАК, ЩОБ ЗАКЛЯТТЯ СТАЛО ПРАВИЛЬНИМ. ВИЛУЧЕНІ КАРТИ СЛІД КЛАСТИ У СКІД.

ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ

ПІДГОТУВАВШИ ЗАКЛЯТТЯ, ПОКЛАДИ ВСІ КАРТИ ПЕРЕД СОБОЮ ДОЛІЛИВЬ. ЇХ МОЖНА ВИКЛАСТИ В РЯД ЧИ СКЛАСТИ СПОСОМ. МОЖЕШ НАВІТЬ ТРИМАТИ ЇХ В РУЦІ ПІД СТОЛОМ, ЩОБ НІХТО НЕ ПОБАЧИВ, СКІЛЬКИ СКЛАДНИКІВ У ТВОЕМУ ЗАКЛЯТТІ. ІНШІ ГРАВЦІ НЕ

МОЖУТЬ ДИВИТИСЯ ТВОЇ КАРТИ ЧИ РАХУВАТИ ЇХ КІЛЬКІСТЬ. ОСЬ ТАК МОЖЕ ВИГЛЯДАТИ СТИЛ ПІСЛЯ ТОГО, ЯК УСІ ЧАКУНИ ВИКЛАДУТЬ ПІДГОТОВЛЕНІ ЗАКЛЯТТЯ:

КОЛОДА МЕРТВІК ЧАКУНІВ

КОЛОДА СКАРБІВ

КОЛОДА ЗАКЛЯТЬ

ПЛАНШЕТ ЧАКУНА ГРАВЦЯ 1 + ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ

ПЛАНШЕТ ЧАКУНА ГРАВЦЯ 2 + ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ

ПЛАНШЕТ ЧАКУНА ГРАВЦЯ 3 + ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ

ПЛАНШЕТ ЧАКУНА ГРАВЦЯ 4 + ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ

ПОРЯДОК ХОДУ

ПОТІМ ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 2 КАРТИ, 1, НАРЕШТІ, ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 3 КАРТИ.

Якщо відразу кілька чаклунів мають однакову кількість складників у своїх закляттях, то першим ходить чаклун з вищим значенням ініціативи на карті фіналочки. Можна підглянути у свою карту фіналочки, якщо забув число, але не показуй її іншим.

Якщо замість фіналочки у тебе в заклятті карта «Дика магія», то значення твоєї ініціативи дорівнює нулю (докладніше про диму магію читай далі). Що вище значення ініціативи, то швидше ти кинешся у бій. У разі нічий за ініціативою претенденти кидають по кубики, і першим ходитиме той з них, хто викине вищий результат.

ПРИКЛАД. У грі вчотирьох три гравці отолосили, що їхні закляття складаються з 3 складників, тоді як четвертий гравець сказав, що підготував 2 складники. Гравець з двома картами в заклятті ходить перший і застосовує всі ефекти свого закляття. Щоб визначити, хто ходитиме наступним, решта троє гравців називають свою ініціативу. Припустимо, це 18, 14 і 14. Гравець із найбільшою ініціативою (18) ходитиме наступним. Зробивши свою чорну справу, він передає право ходу далі — одному з двох гравців з ініціативою 14, тому, хто викине більше значення на кубики. Гравець, що залишився, виконає останній хід поточного раунду.

ПРИМІТКА. ЯКЩО КІЛЬКІСТЬ СКЛАДНИКІВ У ТВОЄМУ ЗАКЛЯТТІ ЗМІНІТЬСЯ ДО ТВОГО ХОДУ, ТО ВІДПОВІДНО ЗМІНІТЬСЯ Й ПОРЯДОК ХОДУ.

ПОЧИНАЙ ЧАКЛУВАТИ

КОЛИ НАСТАНЕ ТВІЙ ХІД, ВІДКРИЙ ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ. ТЕПЕР СВОІМ МУДРАГЕЛЬСЬКО-ДРАМАТИЧНО-ЧАКЛУНСЬКИМ ГОЛОСОМ ЗАЧИТАЙ ПОВНУ НАЗВУ ЗАКЛЯТТЯ. ЯКЩО ГРАВЕЦЬ ЗАБУДЕ ПРОЧИТАТИ НАЗВУ Й ВІДРАЗУ ПОЧНЕ РОЗІГРУВАТИ ЕФЕКТИ, ІНШІ ЧАКЛУНИ МОЖУТЬ ВИГАДАТИ ЙОМУ ПОКАРАННЯ.

Якщо в заклятті немає якогось складника, то:

- Якщо відсутній витик: Використай ім'я чаклуна зі свого планшету або своє власне ім'я.
- Якщо відсутній талант: не обов'язково придумувати саме прикметник, дай волю фантазії.
- Якщо відсутня фіналочка: використай будь-яке слово, яке звучить магично чи таємниче.

Наприклад: обряд, прокляття, дула бобра чи щось подібне.

ЧАКЛУЄМО ЗАКЛЯТТЯ

РОЗІГРАЙ ЕФЕКТИ КОЖНОЇ КАРТИ В ТАКОМУ ПОРЯДКУ:

1 ВИТИК

2 ТАЛАНТ

3 ФІНАЛОЧКА

ШКОЛИ МАГІЇ

Кожен складник закляття відноситься до певної школи магії. Тип магії позначено на карті особливою рукою та словом.



ПРОКЛЯТТЯ

Хитромудрі прокльони, які забездуть ворогів в могилу, а тебе — до скарбів.



ПІТЬМА

Зносить голови ворогів з плеч, але можна й самому залишитися без пальця. Або без руки.



ПОЛИМ'Я

Ах, стара добра вогняна куля в піку ніколи не підведе!
АААААААААА! ВСЕ ГОРИТЬ! Незабутній запах смаженої плоти в комплекті.



ПСИХОЗ

Швидко та дешево задурити голову твоїм суперникам. Ніколи тобі навіть вдасться вибрати жертву.



ПРИРОДА

Приклади подорожників до колина, щоб підлікуватися, або запхай його комусь в горлянку.



КИДОК СИЛИ

Якщо карта дозволяє зробити кидок сили, подивися на руну внизу цієї карти. Кинь 1 кубик за кожну карту у своєму закладті, на якій є така руна. Наприклад, якщо в закладті лише одна карта природи, і це карта з кидком сили, ти кидаєш тільки 1 кубик. Якщо на всіх трьох картах є руна природи, ти кидаєш відразу 3 кубики. Є й інші можливості кинути більше кубиків.

Наприклад, властивості скарбів чи ефекти інших карт.

ЦІЛЬ

На картах закладь часто вказано, хто стане цілю ефекту. Тому, створюючи закладтя, уважно читай карти й не забувай перевіряти, кому саме прилетить твій магичний копняк. Цілю може бути хтось випадковий, гравець праворуч або гравець лворуч, це можуть бути усі водночас чи хтось конкретний. Якщо карта зцілює, то її **ЦІЛЬ** — це ти. **ЗАВЖДИ ОГолошуй ЦІЛЬ ПЕРЕД КИДКОМ СИЛИ.**

НАЙСИЛЬНІШИЙ ТА НАЙСЛАБШИЙ ВОРОГ

Найсильніший ворог — чаклун, у якого найбільше ОЗ.
Найслабший ворог — чаклун, у якого найменше ОЗ.
У разі нічий ти сам вибираєш, хто з претендентів заслуговує отримати в піку.

Ти не ворог самому собі. Не враховуй себе, коли шукаєш найслабшого чи найсильнішого чаклуна.

СИЛЬНІШИЙ ТА СЛАБШИЙ ВОРОГ

Сильніший ворог — чаклун у якого більше ОЗ ніж у тебе.
Слабший ворог — чаклун, у якого менше ОЗ ніж у тебе.
У разі нічий ти сам вибираєш, хто з претендентів заслуговує отримати в піку. Якщо у ворога така ж кількість здоров'я, як і в тебе, його не вважають слабшим чи сильнішим.

ВИПАДКОВИЙ ВОРОГ

Починаючи з гравця лворуч, признач решті гравців певні грані кубика, а потім кинь його, щоб дізнатися, хто стане твоєю цілю.
(Див. приклад далі.)

ДОДАТИ КАРТИ В ЗАКЛЯТТЯ

Ефекти деяких карт дозволяють додати до твого закладтя нові карти. У такому разі в тебе може бути кілька однакових складників. Поклади нові складники поруч з попередніми трохи вище або трохи нижче. Якщо у тебе назбиралося кілька нерозграних складників одного типу, можеш застосувати їхні ефекти у будь-якому порядку.

»»» КАРТИ

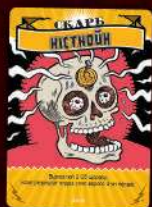
ДИКА МАГІЯ. Якщо ти витягнув з колоди таку карту, уважай, сьогодні твій день. Це особлива карта, яка не має типу, і тому її можна використати замість будь-якого складника. Наприклад, якщо у тебе на руці немає таланту, щоб створити закладтя з 3 карт, можеш покласти «Діку магю» замість чого.

Відкривши закладтя з «Дикою магєю», відкривай карти зверху колоди закладь, поки не відкриєш карту того складника, на місці якого лежить «Дика магія». Додай цю карту в закладтя, а «Діку магю» скинь разом з усіма відкритими картами з колоди. Якщо у закладті кілька карт «Дика магія», повтори процес для кожної з них.
Замінивши всі карти «Дика магія», прочитай повну назву закладтя.

СКАРБИ.

Скарби — це могутні артефакти, які ти можеш отримати за допомогою карт закладь. Здобувши скарб, поклади його перед собою горлиць — його повинні бачити всі гравці. Скарби ніколи не беруть на руку. Але стережись! Деякі задрісники можуть відібрати у тебе твоє золотце.

Деякі карти скарбів впливають на кидки сили: наприклад, дозволяють перекидати кубики. Ефекти таких карт скарбів, як «Кісткойн», застосовують лише після всіх можливих перекидів кидка сили.



КОЛОДА МЕРТВИХ ЧАКЛУНІВ

Якщо тебе розірвали на шматочки, скинь всі свої карти з руки, тоді скинь скарби, а потім візьми карту з колоди мертвих чаклунів. Смерть — це далеко не кінець, радше перепочинок. На початку кожного нового раунду кожен мертвий чаклун бере нову карту мертвого чаклуна. Що довше живі чаклуни пловатимуть один в одного прокльонами, то більше карт мертвих чаклунів буде у тиб, хто вже став місцем.



З цими картами буде легше перемогти у наступній грі.

ПРИКЛАД РОЗГРАШУ ЗАКЛЯТТЯ

У грі вчотирьох гравець, в заклятті якого було дві карти, вже виконав свій хід. Залишились тільки чаклуни з 3 картами. У тебе найбільша ініціатива — 18. Тож не лови гав.



Прочитай назву закляття своїм гризонаклунським голосом. Ми почекаємо.

Витомом твого закляття є **Розсильний Мозкодрон**, тож першим слід розіграти його ефект. На карті написано: «Відкрий 2 карти з верху колоди заклять. Якщо серед них є карти з руками, які вже є у твоєму заклятті, додай їх у закляття. Решту карт скинь».

Ти відкрив карту таланту «**Рисорізний**» та карту фіналочки «**Шрекубач**».



«ШРЕКУВАЧ» — ЦЕ КАРТА З РУНОЮ ПРИРОДИ,
ЯКОЇ НЕМАЄ У ТВОЕМУ ЗАКЛЯТТІ;

ТОМУ СКИНЬ ЦЮ КАРТУ.

А ОТ КАРТА «РУСОРИЗНИЙ» МАЄ РУНУ
ПРОКЛЯТТЯ, ЯКА Є Й НА КАРТІ ВИТОКУ
«РОЗСІЛЬНО-МОЗКОДРОНСЬКИЙ»,
ТОМУ ДОДАЙ НОВИЙ ТАЛАНТ У СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ.
ПОКЛАДИ ЙОГО ПОРЯД З ІНШИМ ТВОЇМ
ТАЛАНТОМ — ТЕПЕР У ТЕБЕ ЇХ ДВА!



З КАРТОЮ «РОЗСІЛЬНО-МОЗКОДРОНСЬКИЙ» РОЗІБРАЛИСЬ,
ТЕПЕР НА ЧЕРЗІ ТАЛАНТ, ЯКИХ У ТЕБЕ ДВА.
МОЖЕШ ЗАСТОСОВУВАТИ ЇХНІ ЕФЕКТИ В БУДЬ-ЯКОМУ
ПОРЯДКУ.

КАРТА «РУСОРИЗНИЙ» ЗАВДАЄ ВОРОГОВІ ПРАВОРУЧ ПО
1 ПОШКОДЖЕННЮ ЗА КОЖНУ УНІКАЛЬНУ РУНУ В ТВОЕМУ
ЗАКЛЯТТІ ТА КОЖНИЙ ТВІЙ СКАРБ. У ТВОЕМУ ЗАКЛЯТТІ
3 УНІКАЛЬНІ РУНИ, А СКАРБІВ НЕМАЄ, ТОЖ ЦЕЙ ТАЛАНТ
ЗАВДАЄ 3 ПОШКОДЖЕНЬ. ОДНАК ЗАУВАЖ,
ЩО «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» ТАЛАНТ ДАЄ ТОБІ
(І ВОРОГОВІ) ПО 1 СКАРБУ, ТОМУ ЛОГІЧНО БУЛО Б
СПЕРШУ ЗАСТОСУВАТИ САМЕ ЦЕЙ ЕФЕКТ.



НА КАРТІ «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» ЗАЗНАЧЕНО:
«ЗАВДАЙ 3 ПОШКОДЖЕНЬ ВИПАДКОВОМУ ВОРОГУ».

ЩОБ ВІДШУКАТИ ЦЬОГО ВИПАДКОВОГО НЕЩАСЛИВЦЯ СЕРЕД ТРЬОХ
ІНШИХ ГРАВЦІВ, ПРИЗНАЧ КОЖНОМУ З НИХ ПЕВНІ ГРАНИ КУБІКІВ.
ТВОЕМУ СУСІДОВІ ЗЛІВА БУДУТЬ ВІДПОВІДАТИ ГРАНИ 1 І 2,
ГРАВЦЮ НАВПРОТИ — ГРАНИ 3 І 4, А СУСІДУ ПРАВОРУЧ —
ГРАНИ 5 І 6. КИНЬ КУБИК, І ПОБАЧИМО, ХТО ОТРИМАЄ ПО ЗУБАХ.
НА КАРТІ «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» Є ЩЕ ОДНЕ РЕЧЕННЯ:
«ТИ І ЦЕЙ ВОРОГ ОТРИМАТЕ ПО 1 СКАРБУ». КОЖЕН З ВАС
БЕРЕ ПО КАРТІ З ВЕРХУ КОЛОДИ СКАРБІВ І ВІДРАЗУ КЛАДЕ ЇЇ
ПЕРЕД СОБОЮ ГОРИЛИЦЬ. СУПЕР, ТЕПЕР У ТЕБЕ Є СКАРБ!



ТВІЙ СКАРБ — «ФУТФЕТИШКАРИ».
НА КАРТІ НАПИСАНО: «ЦЕЙ СКАРБ ДОДАЄ
РУНУ ПІТЬМИ У КОЖНЕ ТВОЄ ЗАКЛЯТТЯ».
КОРИСНО, АДЖЕ ТВОЯ ФІНАЛОЧКА —
ЦЕ ЯКРАЗ КАРТА З РУНОЮ ПІТЬМИ.



З «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» все ясно,
ТЕПЕР МОЖНА РОЗІГРАТИ «РУСОРІЗНИЙ».

НА КАРТІ ЗАЗНАЧЕНО: «ЗАВДАЙ ВОРОВУ ПРАВОРУЧ
ПО 1 ПОШКОДЖЕННЮ ЗА КОЖНУ УНІКАЛЬНУ РУНУ
В ТВОЕМУ ЗАКЛЯТТІ ТА КОЖНИЙ ТВІЙ СКАРБ».

НА КАРТАХ ТВОГО ЗАКЛЯТТЯ 3 РІЗНИХ РУНИ
(ПРОКЛЯТТЯ, ПСИКОЗ ТА ПІТЬМА),
А ЩЕ В ТЕБЕ Є 1 СКАРБ. КРУТО!

ТВІЙ СУСІД ПРАВОРУЧ ЗАЗНАЄ 4 ПОШКОДЖЕНЬ.



НАСТАВ ЗОРЯНИЙ ЧАС ФІНАЛОЧКИ. ЦІЛЬ КАРТИ «ІНФЕРНАПАД» —
НАЙСИЛЬНІШИЙ ВРОГ. ПОДИВИСЯ, СКІЛЬКИ ЗДОРОВ'Я У ІНШИХ ЧАКЛУНІВ.
ЯКЩО У КОГОСЬ ОДНОГО БІЛЬШЕ ЗДОРОВ'Я, НІЖ У ІНШИХ, ЦЕ ТВОЯ
ЦІЛЬ. ЯКЩО ТАКИХ ВРОГІВ КІЛЬКА, САМ ВИРІШУЙ, КОГО З НИХ
ПОПЕРДОЛИТЬ ТВОЯ ФІНАЛОЧКА.

ВИБРАВШИ ЦІЛЬ, ЗРОБИ КИДОК СИЛИ. НА «ІНФЕРНАПАДІ»
ЗОБРАЖЕНО РУНУ ПІТЬМИ. НА ІНШИХ КАРТАХ ТВОГО ЗАКЛЯТТЯ ЦІЄЙ РУНИ
НЕМАЄ, ТА СКАРБ «ФУТФЕТИШКАРИ» ДОДАЄ В ЗАКЛЯТТЯ ЩЕ ОДНУ
РУНУ ПІТЬМИ, — ТОМУ ТИ КИДАЄШ ВІДРАЗУ 2 КУБИКИ.

ВИПАЛО «3» І «5», В СУМІ 8. РЯДОК, ЩО ВІДПОВІДАЄ ЦЬОМУ
РЕЗУЛЬТАТУ: «5-9: 2 ПОШКОДЖЕННЯ».

НЕПОГАНО, НАЙСИЛЬНІШИЙ ВРОГ ЗАЗНАЄ 2 ПОШКОДЖЕНЬ.



ЗАСТОСУВАВШИ ЕФЕКТИ ВСІХ КАРТ ЗАКЛЯТТЯ, ПОКЛАДИ ІХ У СКИД.
ТЕПЕР НАСТУПНИЙ ЧАКЛУН ВІДКРИВАЄ СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ
Й ПОЧИНАЄ ЗАСТОСОВУВАТИ ЕФЕКТИ КАРТ.

**КІНЕЦЬ
ГРИ**

КОЛИ РОЗВІЄТЬСЯ ДИМ І СЕРЕД МІСЦЕВА СТОЯТИМЕ ТІЛЬКИ ОДИН ЧАКЛУН,
ГРА ЗАКІНЧИТЬСЯ, А ЦЕЙ ГРАВЕЦЬ ЗДОБУДЕ МЕДАЛЬ «ОДИН У ПОЛІ».
У РІДКІСНИХ ВИПАДКАХ, КОЛИ ЧАКЛУН З НЕОБЕРЕЖНОСТІ ВБИВАЄ Й СЕБЕ,
ВІН ВСЕ ОДНО ОТРИМУЄ МЕДАЛЬ. ЗГОРТИ ВІД СОРОМУ ЧИ В ПОЛУМ'І
СЛАВИ — І ТЕ, Й ТЕ ОДНАКОВО КРУТО В ЕПІЧНИЙ МАГІЧНИЙ ЗАРУБ!

У КІНЦІ КОЖНОЇ ГРИ ПОКЛАДІТЬ УСІ СКАРБИ ТА ВСІ КАРТИ ЗАКЛЯТТЯ У СКИД.
КОЛОДИ СЛІД ТАСУВАТИ, ТІЛЬКИ КОЛИ В НИХ ВИЧЕРПАЮТЬСЯ КАРТИ — ЩОБ КОЖЕН
НОВИЙ ТУРНІР НЕ НАГАДУВАВ ПОПЕРЕДНІЙ. ПІСЛЯ ТОГО, ЯК УСІ СКИНУТЬ КАРТИ, ГРАВЦІ
ЗАСТОСОВУЮТЬ ЕФЕКТИ КАРТ МЕРТВИХ ЧАКЛУНІВ (ДОДАТКОВЕ ЖИТТЯ, СКАРБИ І Т. Д.),
Й ТАКОЖ КЛАДУТЬ ІХ У СКИД.

**НАСТАВ
ЧАС
М'ЯСО РІБКИ!**



ТВОРИ

АВТОР ІДЕЇ: КОРІ ДЖОНС

ХУДОЖНИК: НІК ЕДВАРДС



CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

ДИРЕКТОР: «ДЯДЕЧКО» КОРІ ДЖОНС

ГОЛОВНИЙ ВИКОНАВЧИЙ ДИРЕКТОР: ДЖОН «ВЕЛИКИЙ ПРУТЕНЬ» НІ

ГОЛОВНИЙ ОПЕРАЦІЙНИЙ ДИРЕКТОР: «ЧУДЕРТИЙ» СКОТТ ГІЕТА

ФІНАНСОВИЙ ДИРЕКТОР: ДЖОН «СЦИВИДЛО» СЕПЕНЮК

РОЗРОБНИКИ:

МАЙК «НІХІМІЙС» ДОНЕЙС, МЕТТ «ГОРА» ГІРА, МЕТТЮ «ВАЛІНЕСО» ПЛЕЙС, ПАТРІК «БІЛОВОТ» САМІВАН, БЕН «МІСТИНА СОСИКА» СТОМ, ДЮ «РІМПЕЛЬШТИМЕН» ВОКЕР, «ЧАРІВНИЙ» МАЙК ДЖИРАР.

ДИЗАЙНЕРИ:

ЛАРРІ «ВОЛОКАТИ ПАЛЫШ» РЕНАК (ГОЛОВНИЙ), МАРКО «МОРОЗИВКО» СПІРАЗО, «МЕРТВА» НЕНСІ УНЗЕТТА, ДЖОН «БІСОНА КУРВА» ВАЙНЯРД

АВТОР ПРАВИЛ: МЕТТ «ПИСЯКА» ГІРА

РЕДАКТОРКА: КЕЙТ «РЕДАКТРИКС» СТАВОЛА

КОРЕКТОРКА: ДЖОАННА «МЕХАР» БЕРРОН

ВИКОНАВЧА ДИРЕКТОРКА: ЛЕЙША «РУКАЧ» КАММІНС

БРЕНДИНГ: «ЧУДЕРТИЙ» СКОТТ ГІЕТА

КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ: РЕЙЧЕЛ «МАГІЧКРАЯ» ВАЛЬБЕРДЕ

КООРДИНАТОР: РУМІ «ЛАЗУРОТ» АСАЙ

ВІДДІЛ ПРОДАЖУ: КУРТ «САЛАМАНДР» НЕЛЬСОН, МІНГ «ЯК ТАК» ВАН

МЕНЕДЖЕРКА: ЕЙПРІЛ «РОЗПЛАВЛЮВАНКА КІСТОК» ДЖОНС



МАРКЕТИНГ ТА СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ

МІРАНДА «РАНДАПАЙДА» АНДЕРСОН, ВІЛЬЯМ «МІЗЕКС» БРІНГМАН, МАТТІАС «ЛЮДИНОТОР» НЕПІ, ХАВ'ЄР «ЕЛЬ ЧУПАКАБРА» КАСІЛЬЯС, «ШІКА» РАЙ ШІММЕР, КАЙЛ ГІОЕР «ВОСЕМЬКІЛЯР», ДЮ «ЧАРІВНІ ПАВНИКИ» КОРФ, МЕТТ «НЕПОСІДНІ» ГОРФМАН

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: ОЛЕКСАНДР «КОЛИ ДОПИ» ПОЛІКАРПОВ

ПЕРЕКЛАДАКА: ВІКА «ЛАПШИНКА» КОСТОВСЬКА ЗА ДОПОМОГОЮ ТВОРЧОЇ ГРУПИ ІНАОРОДНОГО ТЕАТРУ АБСУРДУ «ГОРОБНИК»

РЕДАКТОР: МИХАЙЛО «ЗІРКА СМЕРТІ» КЛЕЙМЕНОВ

КОРЕКТОРКА: АМА «ДОСТЕ ТИРЕ» КОСТОВСЬКА

ВЕРСТАЛЬНИЦЯ: ЄВГЕНІЯ «ДОСИТЬ ПРАВОС» КРАПІНА