

ЭЛИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ МАГОВ

КРУТАТАЦДОН

Экстремально **ОСТРЫЙ** ЧИПСИХОЗ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ТОЛЬКО В ЭТО ВОСКРЕСЕНЬЕ на арене Крутагидона...

экстраваганца **ШАРОВОКРУЧИВАЮЩЕЙ МАГИИ!**

О ДААААА... НАС НАКРЫЛ ЭКСТРЕМАЛЬНО ОСТРЫЙ ЧИПСИХОЗ!

ПРИГОТОВЬСЯ, ВЕДЬ ТВОИ ЛЮБИМЫЕ БОЕВЫЕ МАГИ ВЕРНУЛИСЬ...

БЕДОВАЯ ПРИНЦЕССА! АДСКОЕ ХРЮЧЕВО! ГРИБУЛЬ ДЮК! А с ними несравненный... ЯЖМУЖИК!

Достаточно ли ты БЕЗУМЕН, чтобы присоединиться к ЭТИМ БОГАМ КРОВОМЯСА в мозговзрывательном МАГИЧЕСКОМ ЗАМЕСЕ?! АХАХА, ДА РАССЛАБЬСЯ... это был риторический вопрос, потому что тебя НАТРУТ НА СОУС, ВЗОБЬЮТ ВЕНЧИКОМ и ОСТАВЯТ СТЕКАТЬ ПО КРАЯМ АРЕНЫ! ЗАРАЖЕНИЕ НЕИЗБЕЖНО, и у тебя прямой билет прямо на чистку всех щелей, лузер!

да-да... ЛИХОРАДКА ЧИПСИХОЗА на арене КРУТАГИДОНА — настоящий ВЗРЫВ БЕЗУМИЯ, где либо ты уШАТЫВАЕШЬ САМ, ЛИБО уШАТЫВАЮТ ТЕБЯ... Этот турнир не для пусечек, так что если эти заклинания для тебя ОСТРОВАТЫ, скули и беги к мамочке...



Ох, лапочка моя...

Почему мне так
НРАВИТСЯ БОЛЬ?!
ЧТО СО МНОЙ НЕ ТАК?!



ЗАТКНИИИИСЬ!

Лапочка любит
МОЧИЛОВО!



Это как атака всех генитальных гарпий в одну точку — твоя задница сгорит от жгучего желания похрустеть костями твоих никчёмных врагов и их зашкваренных приспешников на арене Крутагидона!



Приходи пораньше и приводи детишек — вас ждут кровавое фрэппе из «Царьбакса» и сколько угодно экстремальных чипсов за полценны... и так весь день. Да-да, в честь особенно острого турнира во имя чипсодина мы позволим нажраться от пуза не только волшебникам, но и их сопливым отпрыскам тоже.

ПОГОДИ-КА... Ты правда купился, что эти чипсы — просто невинная закуска? Или решил, что они ЗАРЯДЯТ тебя так же, как и КОЛДУНОВ НА АРЕНЕ?! Хрен его знает, так ли это, но не дай неизвестности себя остановить. Что может пойти не так? План же надёжный, как швейцарские часы: обожраться до тошноты, изойти фонтаном кишок и вкуснейшего сыра... Есть и ПОХУЖЕ способы вознестись в Чипсонгаллу.

А теперь об ОХРУСТИТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ: ты хоть представляешь, какое ЛЕГЕНДАРНОЕ рубилово тебя ждёт??? Все эти легендарные маги будут меситься в легендарных местах, легендарно призывать легендарных тварей... Ну ты понял. НЕ ЗНАЕШЬ, ЗА ЧТО ТЕБЕ ТАКОЕ СЧАСТЬЕ? Маги бы тебе сами рассказали, да только они не любят молоть языками, они любят МОЛОТЬ КОСТИ. Так что полагаю, остаётся только одно... вскочить с места и сжать булки, потому что впереди ждёт ЖОПОРАЗРЫВАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВО!

Говоря об этой точке... это что, дерьмак Гастрит там? Да, это он, и судя по всему, дерьмо по арене он размазывать не собирается... ой, погоди, СОБИРАЕТСЯ! Фууууууу...

Но серьёзно, господа, давайте же склоним наши головы и тихонько помолимся... ШУТКА! Тряси кулаками и восхваляй ДЯДЮШКУ ЭНДИ, самого жуткого, самого уродливого нашего бога и СЕВЕРНУЮ звезду, что ведёт нас на пути ОТРЫВАНИЯ ГОЛОВ! Он сам себя превзошёл на этой вакханалии ЭКСТРЕМАЛЬНО ОСТРОГО ЧИПСИХОЗА. Ну ты глянь, вся арена попросту пропахла СИЛОЙ ЧИПСОВ! Чёрт побери, где ещё ты такое увидишь, как не на арене КРУТАГИДОНА???



ОБ ИГРЕ

Крутагидон вернулся и заразил всех магов ЭКСТРЕМАЛЬНЫМ ЧИПСИХОЗОМ! Ещё больше колдунов прибыли со всех уголков вселенной, желая заполучить ХРУСТЯЩИЙ новенький трофей! Да, конец близок и неизбежен, но вначале тебя ждёт магия знаков, хруст чипсов и пытки врагов, а потом, когда ты уже не сможешь терпеть, — сделай кое-что, чтобы высвободить мощь своей колоды. Это простой трюк, который терпеть не могут различные вудуисты: просто... купи более мощные карты!

СОСТАВ ИГРЫ

245 ИГРОВЫХ КАРТ

- 30 карт знаков
- 5 карт сырных палочек
- 15 карт пшиков
- 1 карта палочки-хреналочки
- 94 карты сокровищ, тварей, волшебников, мест и заклинаний
- 33 карты легендарных сокровищ, тварей, волшебников, мест и заклинаний
- 15 карт шальной магии
- 15 карт вялых палочек
- 10 карт фамильяров
- 20 карт беспределов
- 7 карт мегабеспределов

10 ОГРОМЕННЫХ ПЛАНШЕТОВ КОЛДУНОВ

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

30 ЖЕТОНОВ ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

5 ЧЕРЕПУШЕК ДЛЯ ОТСЧЁТА ЖИЗНЕЙ

5 ЖЕТОНОВ ЛОШАР

40 ЖЕТОНОВ ЧИПСИН

1 МЕНЮ ХАТЫ ЧИПСОДИНА

10 ЖЕТОНОВ КОЛДУНСКИХ СВОЙСТВ

1 ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КРУТАГИДОНА

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.

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. 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 сырной палочки и 3 карт пшиков**. Карты знаков и сырных 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

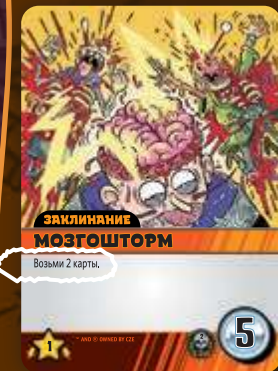
Символ 2-го набора «Крутагидона»

Волшебник



Победные очки

Тварь



Свойства

Заклинание



Победные очки

Сокровище



Символ атаки

Беспредел



Свойства

Фамильяр



Свойство «Постоанка»

Символ защиты

Место

Символ места

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 114 карт — туда замешиваются: карты волшебников, тварей, заклинаний, сокровищ, мест и беспределов. Проследи, чтобы среди них не было легенд и мегабеспределов.

3. Легенды

Состязание Крутагидона положило начало множеству легендарных сказаний о крутости. Величайшие события обрели бессмертие в колоде легенд: среди уникальных карт ты найдёшь могущественные легенды всех типов — волшебники, заклинания, места, сокровища и твари, которых в основной колоде нет... Всего 33 карты легенд, к которым замешиваются 7 мегабеспределов, способных устроить настоящий ТРЕШ! Обеспечь своё место в истории Эпичных Схваток, заполучив как можно больше карт легенд, но не забывая при этом месить своих врагов.

4. Барахолки

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

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

Затем перемешай колоду легенд и выложи из неё 3 верхние карты на **отдельную барахолку легенд**. Все карты мегабеспределов, попавшие в изначальный ассортимент легенд, также клади в стопку уничтоженных карт и выкладывай им замены. Продолжай выкладывать карты из колоды легенд, пока на барахолке легенд не будет 3 карты без единого мегабеспредела.

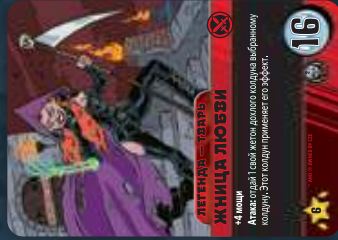
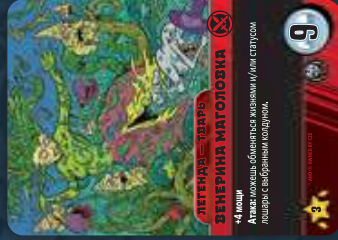
Затем разложи стопки карт **шальной магии** и **вялых палочек** рядом с барахолкой. В каждой игре будут использоваться все 15 карт шальной магии и все 15 карт вялых палочек. Карты шальной магии всегда можно купить в свой ход (пока в соответствующих стопках остаются карты). Вялые палочки не покупаются, и получить их можно только по эффектам карт. Основная колода, колода легенд, стопка вялых палочек и стопка шальных магий не являются частью ни одной из барахолок.

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.

НА ЗАМЕТОЧКУ: можешь добавить или убрать несколько жетонов, чтобы увеличить или уменьшить длительность партии соответственно.



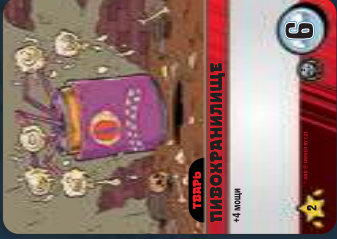
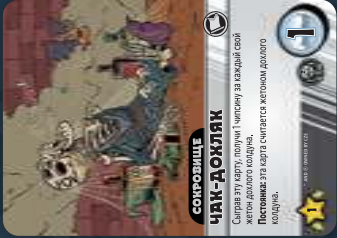
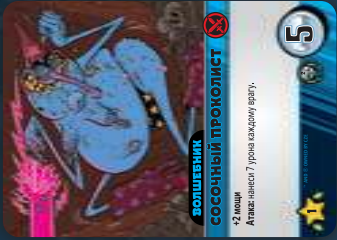
Колода легенда



Стопки



Баракхолка



Примерно так нужно разложить основную колоду, баракхолки и остальные стопки карт. Карты на обеих баракхолках могут отличаться от изображённых.

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 барахолки, из стопки шальной магии и/или с барахолки 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 разыгрываешь 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 барахолке. Карты шальной магии (обычно) можно купить в том случае, если карты на барахолке 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 же ты разыгрываешь карту с символом активации , то вместо применения всего свойства разом сделай вот что: при розыгрыше примени ту часть, что указана до , а часть после  ты можешь применить **1 раз в любой момент этого хода**. Когда ты разыграл все карты, которые хотел, сосчитай суммарное количество мощи на них и покупай всё, что захочешь и сможешь, с барахолки и/или из стопки шальной магии. Необязательно играть все карты с руки перед началом покупок: дополнительные карты можно сыграть уже после того, как ты начал затариваться.

Примени сразу же, как разыгрываешь карту

Можешь применить в любой момент хода



Порядок хода

1. С помощью карт с верха основной колоды заполни барахолку, чтобы там снова стало 5 карт. Если на барахолку попадает карта беспредела, ты (если это твой ход) зачитываешь её текст, приводишь написанное в исполнение, помещаешь в стопку уничтоженных карт, а потом выкладываешь на её место новую карту с верха основной колоды.
2. Используя карты с верха колоды легенд, заполни барахолку легенд, чтобы там снова стало 3 карты. Если на барахолку попадает карта мегабеспредела, ты (если это твой ход) зачитываешь её текст, приводишь написанное в исполнение, помещаешь в стопку уничтоженных карт, а потом выкладываешь на её место новую карту с верха колоды легенд.
3. примени эффекты «в начале хода».
4. В любом порядке можешь выполнить следующие действия (если есть нужные карты, конечно):
 - Сыграть карты с руки.
 - Купить карты: посмотри, сколько у тебя суммарной мощи на разыгранных картах, и можешь купить карты, суммарная стоимость которых не превышает твоей суммарной мощи (вся оставшаяся мощь не сгорает — ты можешь сыграть ещё карты после покупки, добавить их мощь к этим остаткам и купить что-то ещё). Когда ты покупаешь карту, считается, что ты её **получаешь**. Все полученные таким способом карты кладутся в стопку сброса, если не сказано иного.

- Применить свойство активации  на картах под твоим контролем.

НА ЗАМЕТОЧКУ: карты без особых свойств (вроде «Знака» или «Пшика») можно сыграть с руки все за раз, но когда в твоей колоде станет больше карт со свойствами «атака» и др., ты начнёшь понимать, что порой порядок розыгрыша карт имеет значение.

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. 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 «Приунывшего орка» с барахолки. Купленного «Приунывшего орка» 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:

- в колоде легенд не хватает карт, чтобы пополнить барахолку легенд до 3 карт;
- в основной 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).

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 легенд в личной колоде, тебе стоит сосредоточиться на покупке карт легенд. 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 и защита

На картах атаки есть значок , а на картах защиты — . Эти значки помогут тебе быстро определить тип карты на барахолке 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 (помни: **каждый колдун может сыграть только 1 карту защиты на атаку**). Колдун, использующий защитное свойство карты, защищает ею 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 карты позволяют как атаковать, так и защищаться. Когда ты применяешь такую карту, срабатывает только один эффект. Если сейчас твой ход, ты можешь использовать карту, только чтобы атаковать (срабатывает эффект атаки). Если же атаковали тебя, ты можешь использовать её только как карту защиты (срабатывает эффект защиты).

Если ты не сбрасываешь карту за использование в качестве карты защиты, то ты можешь сыграть её в свой ход. В этом случае эффект защиты не срабатывает — применяется только текст, который написан выше защитного свойства. Текст защитного свойства применяется только в том случае, если ты в чужой ход используешь карту для защиты от атаки (а как иначе-то?).

Легенды

Легенды — это более мощные карты, чем те, что содержатся в основной колоде, да и стоимость у них соответствующая. По стоимости легенды варьируются от 8 до 20, так что планируй покупки заранее.

Карты легенд 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. В этом «Кругагидоне» карты легенд относятся сразу к 2 типам и каждая из них одновременно считается и легендой, и тварью/заклинанием/волшебником/сокровищем/местом.



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 бараклах 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. Свойства некоторых таких карт активируются, только если ты их сбрасываешь или 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 барахолках. Когда ты уничтожаешь карту, положи её в открытую в стопку уничтоженных карт — она должна находиться в стороне от игровой зоны.

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



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.

Когда ты покупаешь карту с барахолки, это также считается получением.

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 об эффекте беспредела.

Когда ты разыгрываешь карту, которая вызывает срабатывание другого эффекта (например, твоего колдунского свойства или свойства карты места 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 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 и мегабеспредел

Карты беспредела и мегабеспредела — это мини-события, происходящие в ходе игры. Обычные карты беспределов замешиваются в основную колоду в начале партии вместе с большинством карт, а карты мегабеспределов — в колоду легенд. Когда карта беспредела или карта мегабеспредела попадает на соответствующую барахолку, нужно временно приостановить заполнение барахолки до тех пор, пока карта беспредела не будет полностью разыграна.

Большинство этих карт — 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 (мега)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 (мега)беспредела, опять же по часовой стрелке, начиная с активного колдуна. Если ты избегаешь атаки карты (мега)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 (мега)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. Или, в случае мегабеспредела, возьми карту из колоды легенд и положи на легендарную 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 или колоды легенд и раскрывает карту (мега)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 (мега)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 брэнное 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 избавишься 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 «Раскрой все карты с руки. Отхвати столько урона, какова стоимость самой дорогой карты», 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 получаешь 1 чипсину.

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

НА ЗАМЕТОЧКУ: свойство главного приза, как и некоторых ЖДК, является «Постоянкой». Это может быть важно.

Лошара

Жетоны дохлых колдунов и некоторые карты могут превратить колдуна в лошару. Новоиспечённый лошара получает жетон лошары, который он кладёт на свой счётчик жизней, закрывая значения от 16 до 25. Колдун с жетоном лошары:

- может иметь только 1 жетон лошары;
- не может иметь больше 15 жизней;
- получает штраф в -5 ПО в конце игры, если не избавится от жетона лошары;
- становится целью определённых жетонов дохлых колдунов и карт (возможно, единственной целью);
- может снять с себя это позорное клеймо при помощи определённых жетонов дохлых колдунов и карт.



Экстремальные чипсины

Эти суперсырные жетоны — твой билет в первый ряд на колдунское мочилово. Они не приносят ПО в конце игры, так что трать их! У тебя может быть сколько угодно чипсин, но если закончатся нужные жетоны в игре, значит, кому-то их не хватит (нет, даже реальные начо не заменят эти прекрасные треугольнички). Получить их можно при помощи свойств карт и жетонов дохлых колдунов. Чипсины можно потратить 3 способами:



1. как замена для мощи при покупке карты легенды (1 чипсина = 1 мощь);
2. для оплаты применения свойств на картах, где это возможно;
3. для оплаты блюда из меню хаты Чипсодина.



Потраченные чипсины возвращаются в общий запас жетонов.

СИМВОЛ ЧИПСИНЫ



Когда на барахолку попадает карта с таким символом, положи 1 чипсину из общего запаса на каждую карту барахолки с этим символом. Из-за этого может получиться так, что на нескольких картах будет сразу несколько жетонов чипсин. Как и в случае с беспределами, ты должен применить свойство чипсины перед тем, как выложишь любые другие карты на барахолку. Когда ты получаешь с барахолки карту, на которой лежат жетоны чипсин, ты также немедленно забираешь эти жетоны (только не жри их все сразу!)

Меню Хаты Чипсодина

Чипсины нужны для того, чтобы сделать более доступными новые, дорогостоящие карты легенд на барахолке. Но что делать, если ты смешал этот «Крутагидон» с другим набором, в котором более дешёвые легенды и нет легендарной барахолки, а вместо неё стопка легенд? Тогда может показаться, что приобретать легенды из стопки со скидкой за чипсины слишком уж легко. Если так и случилось, то отмени правило «Скидки на легенды за чипсины» и используй вместо него ХАТУ ЧИПСОДИНА: это одна новая забегаловка, в которой слегка жутковатое меню... Выложи перед колдунами планшет меню хаты Чипсодина и используй его по назначению.

В свой ход можешь потратить 3 чипсины, чтобы активировать меню. Ты не можешь этого сделать больше 1 раза за ход и если у тебя не хватает чипсин. Как потратил чипсины, раскрой верхнюю карту основной колоды и узнай, что тебя ждёт, сверяясь с планшетом.

НА ЗАМЕТОЧКУ: самые безумные игроки могут одновременно использовать и меню Чипсодина, и платить за легенды чипсинами.




Совместимость с первым «Крутагидоном»

При смешивании двух наборов «Крутагидона» мы не рекомендуем использовать стартовую раскладку сразу обеих игр. Вместо этого выбери какой-то один вариант правил и придерживайся его. Если играешь с легендарной барахолкой, не используй правило стопки легенд из первого «Крутагидона». Если же ты решил сыграть со стопкой легенд и хочешь добавить карты из «Экстремально острого Чипсихоза», воспользуйся правилом меню Хаты Чипсодина, описанным выше. Также в игре всегда участвует только один главный приз Крутагидона в зависимости от того, какой вариант стартовой раскладки ты выбрал.

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.

СИМВОЛ АКТИВАЦИИ : немедленно примени все свойства, которые идут до символа активации . Свойство, которое идёт после символа активации , можно применить в любой момент своего хода, но только 1 раз за ход. Если твой ход окончен, а свойство активации ты так и не применил, оно сгорает.

Башня радости: у этой карты нет особого свойства, кроме того, что она — постоянка! Стоит недорого, зато приносит 6 ПО в конце игры.

Беспредел (21): в случае ничьей по голосованию все претенденты становятся лошарами. Если каждый колдун получает 1 голос, то все колдуны становятся лошарами. Колдуны могут голосовать за того, кто уже лошара, — если он выиграл голосование, ничего не изменится.

Беспредел (2М): колдун может получить чипсины, а потом избежать атаки любым доступным образом. Законом не запрещено.

Беспредел (2Н и 2Р): у тебя должна быть хотя бы 1 жизнь, чтобы потратить жизни для применения этих свойств, — ты не можешь тратить жизни, которых у тебя нет. Если ты от этого подох, то ты не можешь применить это свойство до конца, увы.

Браталити: этот враг считается «подохшим», даже если он не получает жетон дохлого колдуна. Он воскресает с обычным количеством жизней, а ты получаешь главный приз.

Венераина маголовка: ты можешь поменяться статусом лошары с нормальным колдуном и наоборот, как тебе будет угодно. Я не твоя мамочка, делай что хочешь.

Дохляки Чак/Жак/Зак/Исаак/Ермак: каждая такая карта уже при розыгрыше считается жетоном дохлого колдуна, так что ты получишь 1 чипсину и за неё.

Мальчик, который выжрал: палочка — это карта, в названии которой есть слово «палочка» и которая также является атакой. «Палочка-хреналочка», «Сырная палочка», «Палочка-чипсалочка», «Палочка-лошарочка», «Палочка-шлёпалочка», «Бузящая палочка Гарика Потного», «ТА САМАЯ вялая палочка», «Палочка-миниганочка» и «Палочка-ушаталочка» — это палочки. «Смазочная „Грязная палка“» — это не палочка.

Мескалито, книжный червь: чтобы ты мог обменять жетон, ты и твоя цель должны иметь по жетону дохлого колдуна. Сам выбери, какой жетон передашь и какой заберёшь. Карты «Чак-дохляк» и др. не могут быть украдены или переданы по свойству Мескалито.



Некрощест: помни, каждая карта дохляка (Чак/Жак/Зак...) считается за 1 жетон дохлого колдуна.

Сальный шут, Кондуктор Жми-На-Тормоза, Бензопила «Дружок»: защита этих фамильяров особенная: они перенаправляют атаку обратно на атакующего. Ты можешь перенаправить атаку на атакующего вне зависимости от того, сколько целей у этой атаки.

НА ЗАМЕТОЧКУ: эти фамильяры, в отличие от фамильяров из первой части «Крутагидона», перенаправляют самую атаку, поэтому атакующий может использовать защиту, чтобы избежать перенаправления или даже перенаправить атаку сам!

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.

Сырная палочка: если хочешь, можешь выбрать целью даже себя. Если ты подох от этого урона, ты получаешь 3 чипсины, как будто ты ушатал врага. При этом ты получишь жетон дохлого колдуна, но не получишь главный приз Крутагидона, поскольку для этого надо всё же убить врага, а не самовыпилиться.

Палочка-хреналочка, Палочка-чипсалочка: ты можешь выбрать себя целью этой атаки, поскольку в тексте сказано «колдун», а не «враг».

Парк вурдалакионтов: максимальное значение жизней у лошара равно 15, не забывай об этом, если ты лошара.

Эпичный мерч боевых магов: ты можешь купить несколько легенд по сниженной цене в ход, когда разыгрываешь эту карту. Для каждой из них будет действовать скидка в 2.



Уточнения по жетонам дохлых колдунов

«Постоянка: ты наносишь дополнительно 4 урона палочками, которые наносят урон»: сам по себе жетон дохлого колдуна даёт -3 ПО, так что конкретно этот приносит -7 ПО. Что такое палочка, ты можешь прочитать в пояснении к карте «Мальчик, который выжрал».

«После воскрешения поменяйся жизнями с другим колдуном»: если ты меняешься жизнями с лошарой, то у него всё равно не станет 20 жизней, поскольку у лошары может быть только 15.

«Стань лошарой. В конце игры: удвой свои штрафные ПО за жетон лошары»: обычно лошара получает 5 штрафных ПО в конце игры. Если же у него такой жетон дохлого колдуна, то в конце игры он дополнительно получает -5 ПО, а также -3 ПО за жетон дохлого колдуна, итого -8 ПО кроме стандартного штрафа за жетон лошары. Если колдун с этим жетоном не лошара в конце игры, то этот жетон дохлого колдуна приносит всего -3 ПО.

«...получи жетон дохлого колдуна из стопки»: ты можешь получить жетон дохлого колдуна из любого «Крутагидона», если при подготовке к игре замешал его в стопку.

«-3 ПО»: любой жетон дохлого колдуна сам приносит -3 ПО, так что конкретно этот приносит -6 ПО.

«-5 ПО»: любой жетон дохлого колдуна сам приносит -3 ПО, так что конкретно этот приносит -8 ПО.

Уточнения по жетонам колдунских свойств

«В конце твоего хода за каждое полученное в этот ход заклинание получи +1 к пределу руки»: когда ты набираешь карты на руку в конце хода, возьми не только 5 карт, как все, но и 1 дополнительную карту за каждое заклинание, полученное тобой в этом ходу.

«Если ты контролируешь хотя бы 2 волшебников и/или заклинания, сыграй и сбрось верхнюю карту колоды выбранного врага. Считается, что ты контролируешь эту карту во время этого хода»: при этом, если ты раскрыл карту-постоянку, ты отправляешь её не в свой сброс, а в сброс владельца.

«Замени 1 из своих начальных карт знаков на палочку-хреналочку. Атаки твоих палочек наносят +1 урон, и их нельзя избежать»: см. уточнение по карте «Мальчика, который выжрал» касательно палочек.

«При подготовке к игре оставь себе обоих фамильяров и выбери любого ничейного фамильяра третьим»: ты можешь выбрать любого фамильяра из этой коробки, оставшегося не у дел, или фамильяра из любого другого «Крутагидона», если он ничейный.

«Ты платишь на 1 меньше при покупке сокровищ»: это касается и карт «Легенда — Сокровище».



Создатели игры

Автор идеи: Кори Джонс

Автор игры: Бен Столл

Разработчики: Кори Джонс, Матэо Уилсон, Эрик Ларсен

Художник: Р. С. Бриксби

Графические дизайнеры: Ларри Ренак, София Шимамура, Джон Виньярд

Колорист: Шейн Смит

Редактор: Шахриар Фулади



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

Cryptozoic Entertainment

Генеральный директор и основатель:

Джон Сепенюк

Основатель: Джон Ни

Основатель: Кори Джонс

Директор по маркетингу и развитию:

Шахриар Фулади

Операционный директор: Мин Ван

Менеджер по продажам: Тим Корклевски

Игру тестировали: The Wednesday Night Crew,

Бренда Гутьеррес, Малкольм Моралес, Джаред

Сарамаго, Райан Сазерленд, Натаниэль Ямагучи

и многие другие.

Особая благодарность: Руми Асаи, Аманде Баркер, Кэвину Боллману, Хавьеру Касильясу, Виктории Эггерс, Мэтту Хоффману, Кэти Пелес, Мэри-Кармен Уилбер и... Сотоне!

™ and ® owned by Cryptozoic Entertainment.

© 2022 Cryptozoic Entertainment. All Rights Reserved.

25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630

www.cryptozoic.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Брейнштормили названия для карт: Валентин

Матюша, Иван Суховей, Павел Ильин, Дарья

Дунайцева, Анна Ахатова, Дмитрий Чупикин,

Павел Коврижкин, Анастасия Павутницкая,

Анастасия Егорова, Анна Давыдова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби».


Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru



ПОРЯДОК ХОДА

1. С помощью карт с верха основной колоды заполни барахолку, чтобы там снова стало 5 карт. Если на 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. С помощью карт с верха колоды легенд заполни барахолку легенд, чтобы там снова стало 3 карты. Если на барахолку попадает карта мегабеспредела, ты (если это твой ход) зачитываешь её текст, приводишь написанное в исполнение, помещаешь в стопку уничтоженных карт мегабеспредела, а потом выкладываешь на её место новую карту с верха колоды легенд.
3. примени эффекты «в начале хода».
4. В любом порядке можешь выполнить следующие действия (если есть нужные карты, конечно):
 - Сыграть карты с руки.
 - Купить карты: посмотри, сколько у тебя суммарной мощи на разыгранных картах, и можешь купить карты, суммарная стоимость которых не превышает твоей суммарной мощи (вся оставшаяся мощь не сгорает — ты можешь сыграть ещё карты после покупки, добавить их мощь к этим остаткам и купить что-то ещё). Когда ты покупаешь карту, считается, что ты её **получаешь**. Все полученные таким способом карты кладутся в стопку сброса, если не сказано иного.
 - Применить свойство активации  на картах под твоим контролем.

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. 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:

- в колоде легенд не хватает карт, чтобы пополнить барахолку легенд до 3 карт;
- в основной колоде не хватает карт, чтобы пополнить барахолку до 5 карт;
- закончилась стопка жетонов дохлых колдунов.