

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

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ

БОЕВЫХ

МАТОВ

ЛЮТЫЙ
ДЕБОШ

В АДСКОЙ
ШКОЛЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ

[Раздаётся треск колонок]

«Внимательно прослушайте следующее объявление: ученики Жора Обоссанец и Манька Слюнтяйкина должны немедленно явиться в кабинет ко мне, **ДЫРЕКТОРУ ЭТОЙ ШКОЛЫ!!!** ПОТОМУ ЧТО Я ОТОРВУ ВАМ ГОЛОВЫ И НАЛОЖУ **ДЕМОНИЧЕСКИХ ФЕКАЛИЙ** НА ОБРУБКИ ВАШИХ ШЕЙ... АХ-ХА-ХА-ХА-ХА-ХА-!

ТАК ЧТО НЕ ОПАЗДЫВАЙТЕ, ДЕТИШКИ!»

БЗЫНЬ-БЗЫНЬ! Ох чёрт, звонок прозвенел, а опаздывать на урок точно не стоит. Всё верно, колдуны, пришло время вернуться в школу... **В АДСКУЮ ШКОЛУ.** Кажется, дядюшка Энди считал это место сущим адом, А теперь оно реально стало

АДСКИМ для Вас!

Уж я-то знаю, я тут в десятом классе проторчал где-то лет 60. Уверен, ты и так давно сечёшь, что на время тут всем наплевать со времён Великой Перемены. Но пока я находился в этих застенках, в одной вещи я уверился: школа всё ещё полный отстой! Вся эта шпана, школьные задиры... и **ЧЁРТОВЫ УЧИТЕЛЯ.** Ну серьёзно, тут каждый либо хочет содрать с тебя кожу при помощи какой-нибудь недавно изученной магической хрени, либо же, мать его, **ОБУЧАЕТ** других сдирать с тебя кожу при помощи какой-нибудь магической хрени. А уж задиры — те и вовсе переходят все границы. Думаешь, в обычной школе они тебя доставали? Подожди, ещё напакнёшься на драчуна, способного вызвать Дерьмосмерч Четвёртой Степени. Один такой навалал сразу шестерым задротам... выглядело не очень. Настоящий микс из дерьма, вишок и крови. Всюду разбросаны измазанные дерьмом зазнайки. Не завидую я уборщику Хмурику... Пожалуй, у него самая унылая работа во вселенной.

Так вот, это состязание будет несколько отличаться от других, поскольку включает в себя причину ночных кошмаров любой старшекласной школы: **СОЦИАЛЬНУЮ ЛЕСТНИЦУ!** Да-да, то, как ты шмаляешь смертоносными заклинаниями, отчасти зависит от того, насколько тебя **УВАЖАЮТ В ШКОЛЕ.** Быть может, у тебя чуть ли не золотое зго, достойное старосты класса? Или ты начон-садист, что любит бить по почкам всех и каждого, кто тебя меньше? А может, ты — развратная чирлидерша, что «помогает» и себе, и другим колдунам? О да, это по мне, люблю себе «помогать». Но не расслабляйся! Сейчас ты можешь быть крут, но минуту спустя — ты труп... разорванный на кусочки и разбросанный по всей школе. Это всё-таки Эпичные схватки. Кстати, говоря о **РАЗБРОСАННЫХ КУСОЧКАХ...** Держись подальше от столовой. Я не знаю, что готовит Боря Фаршов, Властелин Котлет, но Дэн уже неделю как не ходит на занятия.

Вот и всё, детишки! Да, это всё ещё состязание, где останется **ТОЛЬКО ОДИН КОЛДУН,** переживший королевскую битву, а точнее

ЛЮТОЕ
МАССОВОЕ КРОШИЛОВО,

но уж постарайтесь повеселиться. Помните, что это лучшие четыре года вашей жуткой бесконечной жизни. Да, первый поцелуй у вас может быть с вампиршей, а на выпускной, быть может, пойдёте вместе с чудовищной тётёй Люсей из преисподней, но вы всё ещё в школе. Говорят, что потом будет только хуже... Потому что потом придётся **ИСКАТЬ РАБОТУ!**

Добро пожаловать в Адскую Школу.

ВПЕРЕД, БОЕВЫЕ
АДСКИЕ ПСИНЫ!!!



СОСТАВ ИГРЫ

- 30 карт заводил
- 30 карт наворотов
- 30 карт приходов
- 9 планшетов героев
- 7 карт «Шальная магия»
- 25 карт сокровищ
- 25 карт дохлых колдунов
- 7 медалей недобитых колдунов
- 15 медалей за выпил
- 8 черепушек для отсчёта жизней
- 5 шестигранных кубиков
- 1 адская школа
- 9 фишек героев (с подставками)
- 1 жетон могучего бонуса
- 1 планшет социального статуса
- 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 несколько игр — и ты выиграешь турнир!

Если ты уже играл во все версии «Эпичных схваток», читай раздел «Планшет социального статуса» на стр. 13 и далее до конца буклета, а затем смело приступай к игре. Если ты играл только в первую часть («Битву на горе Черепламени»), тогда заодно ознакомься с «Тварями» (стр. 10) 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 и фишку героя.

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

Выложи колоду заклинаний посередине стола. Положи где-нибудь сбоку колоды сокровищ и дохлых колдунов.

Адскую школу поставь на подставки посередине стола. Она выглядит круто, но больше ни для чего не нужна.

Планшет социального статуса тоже положи посередине стола, чтобы всем видно было.

Каждый участник бросает два кубика. Тот, у кого результат самый большой, ставит свою фишку героя на восьмую строку планшета социального статуса — он будет старостой класса. Фишки выставляйте на планшет в порядке убывания результатов бросков (тот, у кого второй по величине результат, ставит свою фишку на седьмую строку и так далее). Таким образом, в игре на четырёх участников строки 5–8 будут заняты с начала игры.

ХОД ТУРНИРА

Магический турнир состоит из трёх игр на 2–4 игрока и пяти игр на 5–6 игроков.

Игра длится столько раундов, сколько нужно для победы.

В каждом раунде игроки наступают заклинания, шамолят по соперникам, притыривают легендарные сокровища и всячески стараются не склеить ласты. Каждый раз, когда ты размазываешь по стенке очередного колдуна, получай медаль за выпил, которая в конце турнира принесёт тебе 1 победное 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

1. Каждый колдун добывает карты из колоды заклинаний, пока у него не окажется 8 карт на руке.
2. Если в игре есть дохлые колдуны, они берут по карте из колоды дохлых колдунов в том порядке, в котором их выпиливали: сначала берёт первый подошедший колдун, потом второй и так далее.
3. Затем применяются свойства с планшета социального статуса в порядке сверху (8) вниз (1).
4. А в конце самое время глянуть карты у себя на руке и начать наговаривать заклинание!

КАРТЫ

На руле могут оказаться карты нескольких типов:

Заводилы

З

Навороты

Н

Приходы

П



Заводила — один из легендарных волшебников, дающий тебе определённое преимущество, когда ты начинаешь наговаривать 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. 11.)

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

ПРИМЕР. Игра четвером. 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: «Слюнявый Пёс-Крышеснос от Сына Маминой Подруги!» **Если хочешь, можешь придумать перед началом игры лютое наказание для колдуна, который забудет зачесть название заклинания и сразу кинется применять его эффекты.**

Наверное, тебе интересно, как быть, если в заклинании чего-то не хватает?

Нет заводилы: называй имя героя со своего планшета или своё собственное имя-отчество.

Нет наворота: ты, конечно, не обязан называть прилагательное, раз его нет, но можешь подключить фантазию и поэкспериментировать.

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

ПРИМЕНЯЕМ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЯ

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 кастовании), 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.

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

ВОЛШЕБНЫЕ ЗНАКИ

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

Всего в игре пять школ магии:

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



МОГУЧИЙ БРОСОК

Если карта требует сделать могучий бросок, посмотри на её знак. Брось 1 кубик за каждую карту в твоём заклинании с таким знаком (включая саму карту прихода). И не забудь добавить к броску знаки на твоих тварях, оставшихся с прошлого раунда, а также плюшки с карт дохлых колдунов из прошлой игры. 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 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 настуй 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 клади рядом с картами такого же типа (чуть выше или чуть ниже). Если у тебя собралось несколько карт одного типа, чьи эффекты ты ещё не применил, применяй их в любом удобном тебе порядке.

ТВАРИ

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

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



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

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

☠ Тварь, сохранившаяся с прошлого раунда, не учитывается при определении инициативы. Например, если ты выложил заклинание из 3 карт, а с прошлых раундов у тебя остались 2 твари, то по-прежнему считается, что ты выложил заклинание из 3 карт, а не из 5.

☠ Если у твоей твари нет подходящей цели, ты всё равно бросаешь кубик, чтобы понять, останется тварь в игре или нет (и неважно, ввёл ты её в игру сейчас или сохранил с предыдущего раза).

☠ Знаки на сохранившихся тварях **считаются** знаками заклинания.

Делая могучий бросок по карте сохранившейся твари, учитывай знаки на других картах заклинания, если они совпадают со знаком твари. Если тебе повезёт, сможешь приказать твари «стоять!» несколько раундов подряд — надо лишь метко делать могучие броски. Однако если команда «стоять!» не срабатывает, карта твари сбрасывается в конце твоего хода.

☠ В конце каждой игры турнира все сохранившиеся твари сбрасываются.

Если карта предписывает тебе убить тварь врага, а потом нанести ему урон, его тварь сбрасывается раньше, чем сможет принять твой удар по её хозяину. Нанести вред твари напрямую можно, только если об этом говорится на карте (например, тварь указана жертвой). Нельзя по своему желанию убить тварь обычным уроном, который ты наносишь её хозяину, — пусть хозяин сам решает, будет ли тварь его защищать. Если ты отхватываешь случайный урон, дожись, когда определится его величина, и уже потом решай, подставить под него свою тварь или нет. Необязательно пускать тварь в расход, не зная, много ли тебе прилетает. Не имеет значения, сколько именно урона ты получаешь, — тварь поглощает весь урон, а затем сбрасывается. Нулевой урон не убивает тварь.

Если ты подыхаешь, все твои оставшиеся в игре твари сбрасываются. Интересно, почему ты не стал отбивать урон с их помощью? Ну ты и дятел!

ДРУГИЕ КАРТЫ

«ШАЛЬНАЯ МАГИЯ»

Когда составляешь заклинание, карта шальной магии может занять в нём место любого компонента. Например, если у тебя на руке нет наворота, без которого не складывается трёхкарточное заклинание, можешь заменить наворот «Шальной магией».

Открыв заклинание с «Шальной магией», открывай карты с верха колоды, пока не встретишь карту того типа, который заменил «Шальной магией». Добавь её к заклинанию, а затем сбрось «Шальную магию» и все открытые из колоды карты. Если в твоём заклинании несколько «Шальных магий», повторяй этот ритуал для каждой. Как только заменишь все «Шальные магии» картами из колоды, зачитай полное название заклинания.



СОКРОВИЩА

Сокровища — ядрёные предметы, которые прилетают тебе от эффектов некоторых карт заклинаний. Получив сокровище, клади его перед собой лицевой стороной вверх — его должен хорошо видеть каждый игрок. Сокровища никогда не берутся на руку. Будь бдителен, некоторые завистливые колдуны могут отжать у тебя твою прелесть.

Многие сокровища в этой игре являются **«Вечными»**. Такие карты сокровищ не сбрасываются в конце отдельной игры турнира или если ты подох. Пока ты мёртв, твои сокровища нельзя отжать или сбросить. Так что и дохлые колдуны, и недобитые колдуны начнут новую игру со своими вечными сокровищами.

КОЛОДА ДОХЛЫХ КОЛДУНОВ

Сыграв в ящик, колдун сбрасывает карты с руки, затем сбрасывает сокровища без слова **«Вечное»**, а потом берёт карту из колоды дохлых колдунов. Смерть — это ещё не повод для конца игры. **В начале каждого нового раунда 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. Если нет, держи карту взакрытую до тех пор, пока не решишь её использовать или пока тебе не будет сказано её раскрыть. Если на карте сказано: «В следующей игре», можешь сберечь её до любой из следующих игр (главное, чтоб не до следующего турнира через неделю). После того как применишь эффект карты дохлого колдуна, сбрось её. Если эффект карты дохлого колдуна убил твоего врага, ты получаешь медаль за выпил. 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 применяешь эффект, описанный после этого слова (но все другие свойства карты с нежданчиком ты не применяешь). Благодаря нежданчикам даже самый хилый колдун может наставить длинное заклинание без опаски, что его смерть останется неотомщённой.

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 исхитряешься 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 работает, если указан на твоём приходе, который тебя убивает, или же на отыгранном заводиле и/или навороте.

ТВОИ КАРТЫ

Твои карты — это карты, которые лежат перед тобой. Это сокровища, твари, карты дохлых колдунов с долговременными бонусами и карты в твоём заклинании. Карты у тебя на руке — это не твои карты. От слова «совсем». Шутка. Они просто не в игре, поэтому не считаются твоими.

Кстати, помни: карта прихода-твари в твоём заклинании не может блокировать урон, если эффект карты не был применён и твари не был отдан приказ **«СТОЯТЬ!»**.

ПЛАНШЕТ СОЦИАЛЬНОГО СТАТУСА

Эх, старшие классы. Вот же время. Есть что-то хуже подростка с магическими способностями? Пожалуй, нет. С помощью этого планшета участники смогут отслеживать свой социальный статус и сравнивать себя с врагами. Чем выше твой статус, тем лучше!

Планшет влияет на многие действия в начале каждого раунда. Есть множество карт, ссылающихся на твой статус, в особенности когда речь заходит о том, что ты ниже или выше кого-то, кому хочешь надрать зад.

В ходе третьего шага подготовки к каждому раунду игроки применяют способности, даруемые социальным статусом, сверху (ранг 8) вниз (ранг 1).

РАНГ 8: СТАРОСТА КЛАССА

Ты тут самый главный, так что ты задаёшь правила. Ты берёшь карту из колоды заклинаний, а затем выбираешь знак, который в этом раунде будет давать бонус. Как сделал выбор — клади жетон могучего бонуса в ячейку над выбранным знаком в правом верхнем углу планшета социального статуса. Все игроки получают дополнительный кубик, когда будут делать могучий бросок по карте наворота или прихода с этим знаком. Если в начале раунда нет старосты класса, нужно убрать жетон могучего бонуса с планшета.

РАНГ 7: КАЧОК

Типичный качок, задирающий 98-летних колдунов. Выбери любого колдуна с более низким социальным статусом, чем у тебя, и назови тип карты: заводила, наворот или приход. Если у выбранного тобой колдуна есть карта названного тобой типа, он может или отдать её тебе, или отказаться. Если отказался, то врежь ему под дых — нанеси ему 3 урона.

РАНГ 6: РАЗВРАТНАЯ ЧИРЛИДЕРША

С кем тебе хочется повеселиться в раздевалке спортзала: с качком или со старостой? Ты накручиваешь 2 жизни, а затем выбираешь либо старосту, либо качка (если таковые есть). Этот колдун также накручивает себе 2 жизни. Если нет колдунов с социальным статусом выше твоего, ты всё равно накручиваешь себе 2 жизни.

ПЛАНШЕТ СОЦИАЛЬНОГО СТАТУСА		    	
8		СТАРОСТА КЛАССА	Выбери 1 карту и выбери знак. В этом раунде все игроки добавляет 1 кубик к своему результату броска с этим знаком.
7		КАЧОК	Выбери тип карты (заводила, наворот или приход). Нанеси 3 урона карту по своему выбору с более низким социальным статусом, чем у тебя, если он не отдаст тебе карту выбранного тобой типа.
6		РАЗВРАТНАЯ ЧИРЛИДЕРША	Накрути 2 жизни. Затем выбери врага с более высоким социальным статусом, чем у тебя. Он накручивает 2 жизни.
5		СТЕРВА	Если у тебя не больше всех сокровищ, нанеси 1 сокровище.
4		БОТАН	Пока количество твоих жизней — простое число (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23), добавляй 1 в любую ячейку выбранной тобой групп.
3		ТОРЧОК	Выбери врага с более высоким социальным статусом, чем у тебя, и нанеси ему столько урона, сколько у него победных очков.
2		ИЗГОЙ	В начале твоего хода, если у тебя заклинание не больше 1 карты, раскрой и дайшь в него 2 картные карты из колоды заклинаний. Если раскрыл карты, создающие по твоему статусу 1 тебе в игре, сбрось их.
1		ПОЛНЫЙ ЛУЗЕР	Ты ОТСТОЙ!

Иллюстрация: колоды карт, когда ты убиваешь врага, используй свой социальный статус по 1 и получишь 1 модель за выигр.

РАНГ 5: СТЕРВА

Стерва старается следовать последним веяниям и болтает о том, сколько у неё подписчиков в Колдограме. Если у тебя не больше всех сокровищ, то ты получаешь сокровище. Например, в начале первого раунда первой игры ни у кого нет сокровищ. Значит, у тебя не больше всех сокровищ и ты получаешь сокровище.

РАНГ 4: БОТАН

Способность ботана не применяется в начале раунда, в отличие от остальных нормальных людей. Вместо этого каждый раз, когда ты наносишь урон, будучи ботаном, глянь своё количество жизней. Если это простое число (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19 или 23), то добавляй 1 к любому наносимому тобой урону. Так что если карта наносит 1 урон каждому врагу, но у тебя 13 жизней, ты вместо этого наносишь 2 урона каждому врагу.

РАНГ 3: ТОРЧОК

Кто-то с более высоким социальным статусом тебя донимает? Так отомсти ему и нанеси 1 урон за каждое победное очко, полученное им в ходе игры. Если этим ты его убиваешь, то получаешь медаль за выпил (1 победное очко), повышаешь свой социальный статус на 1 и скуриваешь пепел своего врага в самокрутке.

РАНГ 2: ИЗГОИ

Способность изгоя не применяется в начале раунда, как у большинства тех, кто выше его по социальному статусу. Вместо этого способность срабатывает тогда, когда приходит пора раскрывать и разыгрывать заклинание.

Ты никому не нравишься. У тебя нет друзей. И все, кто тебя не любит, поплатятся. Действуй быстро: выложи заклинание всего из 1 карты и смотри за тем, как всё взлетает на воздух! Когда приходит твой черёд раскрывать заклинание, если у тебя в нём не больше одной карты (и ты всё ещё имеешь статус изгоя), раскрой две верхние карты из колоды и сбрось те из них, которые по типу совпадают с выложенной тобой картой. Например, если выложенная тобой карта — заводила, то сбрось все раскрытые карты заводил, а если это наворот, то в мусорку навороты. То же самое касается приходов. Добавь остальные раскрытые карты к своему заклинанию. Помни, что если единственной картой в твоём заклинании является «Шальная магия» или если у тебя вообще нет карт в заклинании, то ты автоматом добавляешь к заклинанию обе раскрытые карты. Твои твари не являются частью заклинания, поэтому при раскрытии карт сбрасывать из-за них ничего не придётся.

РАНГ 1: ПОЛНЫЙ ЛУЗЕР

На планшете социального статуса всё и так написано.

ПОВЫШЕНИЕ И ПОНИЖЕНИЕ СОЦИАЛЬНОГО СТАТУСА

Многие компоненты, сокровища и даже карты дохлых колдунов позволяют тебе повышать или понижать социальный статус, как свой, так и чужой. Когда твой статус повышается или понижается, передвигай свою фишку колдуна на соответствующую строку. Например, если у тебя ранг 5 и ты повышаешь свой социальный статус на 1, перемести свою фишку на строку 6. Короче, при повышении ты движешься вверх, при понижении — вниз.

Если твоя фишка оказывается на строке, где уже есть фишка другого колдуна, ты её смещаешь, а уж куда — зависит от того, поднимаешься ты или спускаешься. Если твой ранг стал ниже, то колдун, которого ты смещаешь, движется вверх. Если твой ранг стал выше, то ты спихиваешь этого неудачника вниз. От таких пертурбаций может начаться цепная реакция и несколько колдунов сменят свой социальный статус одновременно. Если такое случилось, заклинаю тебя дядюшкой Энди, не двигай их по очереди! Вместо этого перемести их всех одновременно, чтобы они разом заняли положенные им места. Например, твой колдун занимает строку 8. Строки 7 и 6 также заняты. Твой социальный статус понижается на 2, и ты передвигаешь свою фишку на строку 6. Одновременно с этим фишка на строке 6 перемещается на строку 7, а фишка на строке 7 перемещается на строку 8, и этот игрок становится новым старостой класса.

СМЕРТЬ И СОЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС

Когда ты подымаешь, убери свою фишку с планшета социального статуса (потому что теперь твой социальный статус — труп) и подсчитай количество живых колдунов в игре — вот настолько далеко от вершины ты окажешься в начале следующей игры, если ты подох первым. Например, при игре вчетвером первый подошедший колдун ставит свою фишку сбоку от планшета напротив строки 5. Каждый следующий подошедший колдун в новой игре встанет на одну строку выше. Таким образом, последний подошедший колдун займёт в новой игре строку 7, в то время как недобитый колдун станет новым старостой класса и займёт строку 8. В начале следующей игры поставь все фишки колдунов обратно на планшет на соответствующие строки.

ЗАДИРА

Задира — ключевое слово, которое можно найти на картах заводил и наворотов. Применяя эффект карты с таким ключевым словом против врага с более низким социальным статусом, чем у тебя, ты активируешь эффект задиры. Если же карта с задирой применяется против врага с более высоким социальным статусом, чем у тебя, то эффект задиры не применяется.

Все карты заводил с задирами добавляют верхнюю карту основной колоды к твоему заклинанию. Если добавленная карта — шальная магия, выбери любой тип карты на замену и затем начни раскрывать карты сверху колоды, как обычно.

Все карты наворотов с задирами убирают карту из нераскрытого заклинания жертвы. Жертва выбирает, какую карту сбросить. Если жертва уже применила эффекты своего заклинания, то ничего не происходит, но ты всегда можешь отвесить пенделя из вредности. Если ты уменьшаешь количество карт в заклинании колдуна-жертвы, то он будет разыгрывать своё заклинание раньше в раунде, чем было запланировано, но точно не раньше тебя.



ПРИМЕР

Игра на четверых. Только что сходил враг, выложивший заклинание из 2 карт. Из всех колдунов, выживших четырёхкарточные заклинания, у тебя самая большая инициатива: 13. Так что вперёд — теперь твой ход.

А сейчас выразительно произнеси название заклинания. Ничего, мы подождём.



Твой заводила — «Хмурый Тазовод». Текст его карты гласит:

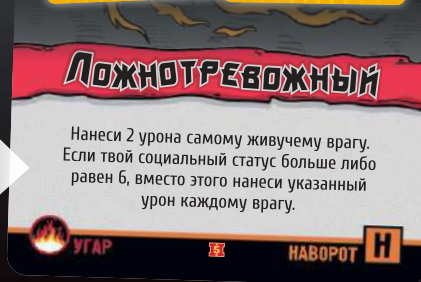
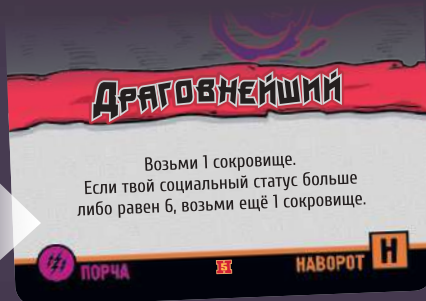
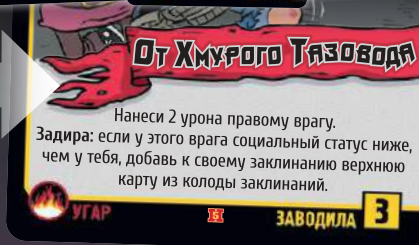
Аха! Плотноядно поглядывая на своего правого врага, ты смекаешь, что он — всего лишь жалкий торчок, в то время как ты-то качок! Поэтому можно и побыть задирой. Ты берёшь верхнюю карту колоды заклинаний, и это карта «Драговнейший», которую ты добавляешь к своему заклинанию. Поскольку «Драговнейший» — это наворот, его эффект пока не действует, но зато его знак прибавляется к твоему заклинанию прямо сейчас. Не то чтобы тебе это сию секунду поможет...

С заводилой мы покончили, переходим к наворотам, которых у тебя теперь внезапно два. Ты решаешь сперва применить эффект «Драговнейшего» наворота, текст которого гласит:

Ты тянешь положенные две карты сокровищ — ты же качок, твой социальный статус равен 7, — и тебе попадается «Квакер, жабий бог смерти», позволяющий при сбросе мгновенно убить каждого врага, у которого 2 или меньше жизней (таких сейчас нет, а жаль, правда?) и «Мёртвый журнал».

Инициатива у тебя и так самая высокая, так что в этом плане ничего не меняется, а увеличение размера руки пригодится уже в следующем раунде. Ты выкладываешь обе карты сокровищ перед собой. Пора бы разыграть твой исходный наворот — «Ложнотревожный», текст которого гласит:

Ох, теперь-то повеселимся! Поскольку у качка социальный статус равен 7, ты отвешиваешь люлей всем врагам подряд. Правда, пока никого ушатать у тебя не получилось, да и до заветных 2 жизней никого не довёл, чтобы использовать «Квакера».



⚡ 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 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.

После того как каждый колдун сбросит карты, игроки применяют эффекты полученных и лежащих перед ними карт дохлых колдунов (дополнительные карты, сокровища и так далее), а потом сбрасывают и их тоже (если на самих картах не сказано иного).

⚡ ДОБАВКА ⚡ ПРЕДЫДУЩИХ ИГР СЕРИИ

Давай, не стесняйся, замешай в колоды этой игры карты тех же типов из «Битвы на горе Черепламени», «Бесчинства в замке Спрутобойни», «Месива на Грибучем болоте» и «Переполоха в Хоромах страсти». 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. Лучше всего начать с колод этого набора, чтобы «Вечные» сокровища подсобили тебе в следующих играх.

А ТЕПЕРЬ

ИДИ И ПРОУЧИ
СВОИХ ВРАГОВ!

ТИТРЫ

Придумал игру: Кори Джонс

Разработал игру: Мэтт Гира

Нарисовал картинки: RS Vixby

СОТРУДНИКИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Основали контору и всем руководят: Джон **Big Wand** Ни, Джон **Urijnam** Сепенюк и Кори **Hail Satan** Джонс

Разрабатывали игру: Мэтт **Dun-Dun** Дани, Натаниэль **The Professor** Ямагути и Бен **KY** Столл

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

Отвечает за маркетинг: Джейми **Deadly** Кискис

Руководит проектами: Декан **Farticus Maximus** Уилер

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

Редактирует: Шариар **The King** Фулады

Получают особые благодарности: Роб Хейнсу, D&D All-Nighters, Аманда Барьер, Хавьер Касильяс, Мэтт Хоффман, Колин Робинсон, Мэри-Кармен Уилбер

TM and © owned by Cryptozoic Entertainment.
© 2021 Cryptozoic Entertainment. All Rights Reserved.
25351 Commercentre Drive, Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All Rights Reserved.



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

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

Руководит производством: Иван **Berserk** Попов

Руководит редакцией: Александр **Хлебопашец** Киселев

Перевела игру: Евгения **Darth Neko** Некрасова

Отредактировал игру: Валентин **Gilad** Матюша при участии Анастасии **Yokai** Егоровой

Сверстала игру: Дарья **Olpraemi** Велисар при участии Натальи **uldrim** Садиковой

Придумывали названия для карт на брейншторме: Валентин Матюша, Александр Киселев, Иван Суховой, Максим Половцев, Дмитрий Чуликин, Анна Давыдова, Екатерина Горн, Игорь Силуев

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

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

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

Версия правил 1.0

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru



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

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

ЭПИЧНЫЕ СХВАТКИ
**БОЕВЫХ
МАГОВ**
ЛЮТЫЙ ДЕБОШ В АДСКОЙ ШКОЛЕ

НАЧАЛО КАЖДОГО РАУНДА

Живые колдуны пополняют руку до восьми карт.

Дохлае колдуны в порядке наступления смерти берут по карте дохлого колдуна.

Примените свойства с планшета социального статуса в порядке сверху (8) вниз (1).

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 выпил. Сбрось все карты с руки и возьми карту дохлого колдуна. Сбрось все сокровища, на которых не написано, что они вечные.