



НА ПОЧАТКУ РАУНДУ

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

ПІДГОТУЙ СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ

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

ПОРЯДОК ХОДУ

КОЖЕН ЧАКЛН ОГОЛОШУЄ, СКІЛЬКИ СКЛАДНИКІВ У ЙОГО ЗАКЛЯТТІ.
СПЕРШУ СВІЙ ХІД ВИКОНУЮТЬ ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ
1 КАРТУ, ПОТІМ ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 2 КАРТИ,
І, НАРЕШТІ, ЧАКЛУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 3 КАРТИ. ЯКЩО ВІДРАЗУ
КІЛЬКА ЧАКЛНІВ МАЮТЬ ОДНАКОВУ КІЛЬКІСТЬ СКЛАДНИКІВ У СВОЇХ
ЗАКЛЯТТЯХ, ТО ПЕРШИМ ХОДИТЬ ЧАКЛН 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 ЧАКЛНВАТИ ЧАРИ

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

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT



Kilogames

ЕПІЧНА

МАГІЧНА

ЗАРУБА

БОЙОВИХ ЦАКАУНІВ

БІТВА ПРИ ГОРІ ЧЕРЕПОВЕРЛА





КОЛИСЬ ДАВНО ІСНУВАВ ЧАРІВНИЙ СВІТ, В НАДРАХ ЯКОГО КИПІЛА ДІЙСНО КРУТЕЦЬКА МАГІЯ, А НЕ ТІ ХИРАЯВІ ФОКУСИ ДЛЯ МАЛИХ ДІТЧОК, 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 —

ПОВІНАРВАНЬ!

Як називається цей крутецький світ? І хто тут головний?

Для чого вся ця крутецькість узагалі? Ша, дрібного, 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 ЦЬОЇ МУТИ...

КОРОЛІВСТВО КРИЖОПІЛЬ НЕ ЗАВЖДИ БУЛО ТАКИМ ОФІГЕЗНИМ МІСЦЕМ, ЯК СЬОГОДНІ. О НІ, ТИСЯЧІ РОКІВ ТУТ БУЛО ДУЖЕ, БЛЯКА, НУДНООО. ЯКІСЬ ФЕРМЕРИ, ПОДАТКИ, МАКАРОНИ НА ВЕЧЕРЮ, БЛА-БЛА-БЛА... СЕРЬОЗНО, 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 СРАПІОН**.

ТАК, САМЕ ВІН, НАШ УЛЮБЛЕНИЙ БЕЗЗАПЕРЕЧНО ОКРІНЕЗНИЙ 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 ЯКОМОГО 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 **Зіничною Магічною Зарубою?**

ЗВІЧАЙНЕ ЖИТТЯ ВИДАЄТЬСЯ СКЛЯНКОЮ ТЕПЛОЇ ГАЗОВАНКИ.

Дядечко Срапіон 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, уникнули 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.

Бляха, 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 заляття, **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 МАПІЯ»
25 КАРТ СКАРБІВ
25 КАРТ МЕРТВИХ ЧАКЛУНІВ

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

МЕТА ГРИ

Розмаж суперників у булькаючу кашку з плоти й слизу. Якщо вцілиєш у місиві, отримаєш жетон «Один у полі».

ЗБЕРИ ДВА ТАКІ ЖЕТОНИ — І СТАНЕШ ПЕРЕМОЖЦЕМ ТУРНІРУ!



ПРИГОТУВАННЯ до ГРИ

ОКРЕМО ПЕРЕТАСУЙ КОЖНУ КОЛОДУ.
Кожен гравець вибирає собі чаклуна і кладе жетон черепа на поділку «20» на планшеті чаклуна. Це очки здоров'я (ОЗ) чаклуна. Коли чаклун втрачає ОЗ, переміщую 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 жбурляють закляттями куди тільки впаде, збирають та відбирають легендарні скарби й усіяно намагаються піти на корм хробакам. Чаклун, який примудрився не врізати дуба, перемігав 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 ЗАКЛЯТТА З ТРЬОХ СКЛАДНИКІВ:

ВИТІК



Витік — це запозичена сила того чи іншого легендарного чарівника. З іменами ліпше не жартувати.

ТАЛАНТ



Талант — це ніби розвідка, яку саме ти додаєш у своє заклиття. Нею можна посмакувати, насолоджуючись кислими пісками суперників, або навіть поглянути, як вони нею давитимуться.

ФІНАЛОЧКА



Фіналочка — це кульмінація твого заклиття. Великий вибух, що випалоє все і всіх доволу. Після такого підмакани суперники благатимуть про милість. Фіналочка завжди закінчується кидком сили. Крім того, на всіх картах фіналочки є значення ініціативи.

СТВОРЕННЯ ЗАКЛЯТТЯ

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

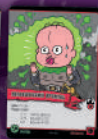
ОСЬ УСІ **МОЖЛИВІ** КОМБІНАЦІЇ СКЛАДНИКІВ:



ВИТІК



ВИТІК + ТАЛАНТ



ТАЛАНТ



ФІНАЛОЧКА



ВИТІК + ФІНАЛОЧКА



ВИТІК + ТАЛАНТ + ФІНАЛОЧКА

БАЧИШ СТІЧКУ З НАЗВАМИ КАРТ? У ЗАВЕРШЕНОГО ЗАКЛЯТТЯ З ТРЬОХ СКЛАДНИКІВ НА СТІЧЦІ УТВОРИТЬСЯ ПОВНА НАЗВА. ВИТІК ЗАВЖДИ СЛІД КЛАСТИ ЛІВОРУЧ, ТАЛАНТ ПОВИНЕН БУТИ ПОСЕРЕДИНІ, А ФІНАЛОЧКА — ПРАВОРУЧ.

ПРИКЛАДИ **НЕПРАВИЛЬНИХ** ЗАКЛЯТТЬ:



ВИТІК + ВИТІК



ВИТІК + 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

ПОДГОТУВАВШИ ЗАКЛЯТТЯ, ПОКЛАДИ ВСІ КАРТИ ПЕРЕД СОБОЮ ДОЛІЛИЩ. ЇХ МОЖНА ВИКЛАСТИ В РЯД ЧИ СКЛАСТИ СПОСОМ. МОЖЕШ НАВІТЬ ТРИМАТИ ЇХ В РУЦІ ПІД СТОЛОМ, ЩОБ НІХТО НЕ ПОБАЧИВ, СКІЛЬКИ СКЛАДНИКІВ У ТВОМУ ЗАКЛЯТТІ. ІНШІ ГРАВЦІ НЕ МОЖУТЬ ДИВИТИСЯ ТВОЇ КАРТИ ЧИ РАХУВАТИ ЇХ КІЛЬКІСТЬ. ОСЬ ТАК МОЖЕ ВИГЛЯДАТИ СТІЛ ПІСЛЯ ТОГО, ЯК УСІ ЧАКУНИ ВИКЛАДУТЬ ПІДГОТОВЛЕНІ 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 оголосили, 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. Що визначити, хто ходитиме наступним, решта трое 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 зміниться до твого ходу, то відповідно зміниться й порядок ходу.

ПОЧИНАЙ ЧАКЛУВАТИ

КОЛИ НАСТАНЕ ТВІЙ ХІД, ВІДКРИЙ ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ. ТЕПЕР СВОЇМ 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 витік: Використай ім'я чаклуна зі свого плашета 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 ВИТІК

2 ТАЛАНТ

3 ФІНАЛОЧКА

ШКОЛИ МАГІЇ

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



ПРОКЛЯТТЯ

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



ПІТЬМА

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



ПОДУМ'Я

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



ПСИКОЗ

Швидко та дешево задурити голову твоїм суперникам. Інколи 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 закладі, на якій є така руна. Наприклад, якщо в закладі 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 закладів часто вказано, хто стане цілю ефекту. Тому, створюючи заклад, уважно читай карти й не забувай перевіряти, кому саме прилетить твій магичний копняк. Цілю може бути хтось випадковий, гравець праворуч або гравець ліворуч, 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 ліворуч, признач решті гравців певні грані кубика, а потім кинь його, щоб дізнатися, хто стане твоєю цілю.

(Див. приклад далі.)

ДОДАТИ КАРТИ В ЗАКЛАД

Ефекти деяких карт дозволяють додати до твого закладу 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 набиралося кілька нерозіграних 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 заклад з 3 карт, можеш покласти «Діку магію» замість нього.

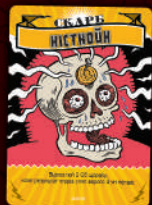
Відкривши заклад з «Дікою магією», відкривай карти з верку колоди закладу, поки не відкриєш карту того складника, на місці якого лежить «Діка магія». Додай цю карту в заклад, а «Діку магію» скинь разом з усіма відкритими картами з колоди. Якщо у закладі кілька карт «Діка магія», повтори процес для кожної з них.

Замінивши всі карти «Діка магія», прочитай повну назву закладу.

СКАРБИ.

Скарби — це могутні артефакти, які ти можеш отримати за допомогою карт закладу. Здобувши скарб, поклади його перед собою горлиць — його повинні бачити всі гравці. Скарби ніколи не беруть на руку. Але стережись! Деякі заздрисники 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 ЧАКУНІВ

Якщо тебе розірвали на шматочки, скинь всі свої карти з руки, тоді скинь скари, 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 дозвляє живі чаклуни пловатимуть один в одного прокльонами, то більше карт мертвих чаклунів буде у тик, хто вже став місцем.

З цими картами буде легше перемогти у наступній грі.

ПРИКЛАД РОЗГРАШУ ЗАКЛЯТТЯ

У ГРІ ВЧОТИРЬОХ ГРАВЦЕВ, В ЗАКЛЯТТІ ЯКОГО БУЛО ДВІ КАРТИ, ВЖЕ ВИКОНАВ СВІЙ ХІД. ЗАЛИШИЛИСЬ ТІЛЬКИ ЧАКУНИ З 3 КАРТАМИ. У ТЕБЕ НАЙБІЛЬША ІНІЦІАТИВА — 18. ТОЖ НЕ ЛОВИ ГАЗ.



ПРОЧИТАЙ НАЗВУ ЗАКЛЯТТЯ СВОЇМ ГРИЗНОЧАКУНСЬКИМ ГОЛОСОМ. МИ ПОЧЕКАЄМО.

ВІТОКОМ ТВОГО ЗАКЛЯТТЯ Є **РОЗСІЛЬНИЙ МОЗКОДРОН**, ТОЖ ПЕРШИМ СЛІД РОЗІГРАТИ ЙОГО ЕФЕКТ. НА КАРТІ НАПИСАНО: «ВІДКРИЙ 2 КАРТИ З ВЕРХУ КОЛОДИ ЗАКЛЯТТЯ. ЯКЩО СЕРЕД НИХ Є КАРТИ З РУКАМИ, ЯКІ ВЖЕ Є У ТВОЄМУ ЗАКЛЯТТІ, ДОДАЙ ІХ У ЗАКЛЯТТЯ. РЕШТУ КАРТ СКИНЬ».

ТИ ВІДКРИВ КАРТУ ТАЛАНТУ «**РІСУРІЗНИЙ**» ТА КАРТУ ФІНАЛОЧКИ «**ШРЕКУВАЧ**».



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

ТОМУ СКИНЬ ЦЮ КАРТУ.

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



НА КАРТІ «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» ЗАЗНАЧЕНО:

«ЗАВДАЙ З ПОШКОДЖЕНЬ ВИПАДКОВОМУ ВРОГУ».

ЩОБ ВІДШУКАТИ ЦЬОГО ВИПАДКОВОГО НЕЩАСЛИВЦЯ СЕРЕД ТРЬОХ
ІНШИХ ГРАВЦІВ, ПРИЗНАЙ 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 ВРОГ ОТРИМАЄТЕ 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
ПОПЕРЕДОЛИТЬ 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» + «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 МІСЦА СТАЯТИМЕ 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'ЯСОРУБКИ!**



ТВОРИЩ

АВТОР IDEЇ: 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 «СЦИВІДЛО» СЕПЕНЮК

РОЗРОБНИКИ:

МАЙК «НІХІЙІІІ» ДОНЕЙС, МЕТТ «ГОРА» ГІРА, МЕТТЮ «ВАЛИНЕГО» ПЛЕЙС, ПАТРІК «БІЛОГО» САМІВАН, БЕН «МІСТИНА СОСІСКА» СТОМ, ДРЮ «РИНТЕЛЬШТИЛЬМЕН» ВОКЕР, «ЧАРІВНИЙ» МАЙК ДЖИРАР.

ДИЗАЙНЕРИ:

ЛАРРІ «ВОЛОКАТИ ПАЛЫШ» РЕНАК (ГОЛОВНИЙ), МАРКО «МОРОЗИВКО» СПІРІАЗО, «МЕРТВА» НЕНСІ УНЗУЕТТА, ДЖОН «БІССОНА КУРБА» БАЙНЯРД

АВТОР ПРАВИЛ: МЕТТ «ПИСЯКА» ГІРА

РЕДАКТОРКА: КЕЙТ «РЕДАКТРИКС» СТАВОЛА

КОРЕКТОРКА: ДЖОАННА «МЕХАР» БЕРРОН

ВИКОНАВЧА ДИРЕКТОРКА: ЛЕЙША «РУКА» КАММІНС

БРЕНДІНГ: «ЧУДЕРТИЙ» СКОТТ ГІЕТА

КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ: РЕЙЧЕЛ «МАГІЧКАРА» ВАЛЬБЕРДЕ

КООРДИНАТОР: РУМІ «ЛАЗУРОТ» АСАЙ

ВІДПІЛ ПРОДАЖУ: КУРТ «САЛАМАНДР» НЕЙЛСОН, МІНГ «ЯК ТАК» ВАН

МЕНЕДЖЕРКА: ЕЙПРІЛ «РОЗПЛАВЛЮВАЧКА КІСТОК» ДЖОНС



МАРКЕТИНГ ТА СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ

МІРАНДА «РАНДАПАНДА» АНДЕРСОН, ВІЛЬЯМ «МІЗЕКС» БРІНГМАН, МАТТІАС «ЛЮДОНОТОР» НЕПІ, ХАВ'ЄР «ЕЛЬ ЧУПКАБРА» КАСІЛЬЯС, «ШУКА» РАЙ ШІММЕР, КАЙЛ ГІОЕР «ВОСЕМНИКУЛІАР», ДРЮ «ЧАРІВНІ ПАВНИКИ» КОРФ, МЕТТ «НЕПОСІДНА» ГОРФМАН

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: ОЛЕКСАНДР «КОЛИ ДОПИ» ПОЛІКАРПОВ

ПЕРЕКЛАДАЧКА: ВІКА «ЛАПШИНКА» КОСТОВСЬКА ЗА ДОПОМОГОЮ ТВОРЧОЇ ГРУПИ ІНАРОДНОГО ТЕАТРУ АБСУРДУ «ГОРОВНИК»

РЕДАКТОР: МИХАЙЛО «ЗІРКА СМЕРТІ» КЛЕЙМЕНОВ

КОРЕКТОРКА: АМА «ДОВГЕ ТИРЕ» КОСТОВСЬКА

ВЕРСТАЛЬНИЦЯ: ЄВГЕНІЯ «ДОСИТЬ ПРАВОК» КРАПІНА