



## НА ПОЧАТКУ РАУНДУ

КОЖЕН ЧАКУН ДОБИРАЄ НА РУКУ ДО ВОСЬМИ КАРТ З КОЛОДИ ЗАКЛЯТЬ.  
КОЖЕН МЕРТВИЙ ЧАКУН БЕРЕ КАРТУ МЕРТВОГО ЧАКУНА.

## ПІДГОТУЙ СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ

КОЖЕН ЧАКУН КЛАДЕ ДО ТРЬОХ КАРТ З РІЗНИМИ  
СКЛАДНИКАМИ ЗАКЛЯТТЯ ДОЛИЦЬ ПЕРЕД СОБОЮ.

## ПОРЯДОК ХОДУ

КОЖЕН ЧАКУН ОГЛОШУЄ, СКІЛЬКИ СКЛАДНИКІВ У ЙОГО ЗАКЛЯТТІ.  
СПЕРШУ СВІЙ ХІД ВИКОНУЮТЬ ЧАКУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ  
1 КАРТУ, ПОТІМ ЧАКУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 2 КАРТИ,  
1, НАРЕШТІ, ЧАКУНИ, ЯКІ ПІДГОТУВАЛИ 3 КАРТИ. ЯКЩО ВІДРАЗУ  
КІЛЬКА ЧАКУНІВ МАЮТЬ ОДНАКОВУ КІЛЬКІСТЬ СКЛАДНИКІВ У СВОЇХ  
ЗАКЛЯТТЯХ, ТО ПЕРШИМ ХОДИТЬ ЧАКУН З ВИЩИМ ЗНАЧЕННЯМ ІНІЦІАТИВИ НА КАРТІ  
ФІНАЛОЧКИ. ЯКЩО ЗАМІСТЬ ФІНАЛОЧКИ У ТЕБЕ В ЗАКЛЯТТІ КАРТА ДИКОЇ  
МАГІЇ, ТО ЗНАЧЕННЯ ТВОЄЇ ІНІЦІАТИВИ ДОРІВНЮЄ НУЛЮ.

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

## ЧАС ЧАКУВАТИ ЧАРИ

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

CRYPTOZOIC™  
ENTERTAINMENT



Kilogames



ЕПІЧНА МАГІЧНА ЗАРУБА

# БОЙОВИХ ЦАКАУНІВ

БИТВА ПРИ ГОРІ ЧЕРЕПОВЕРЛА







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

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

## ПОВІША РВАНЬ!

Як називається цей крутецький світ? І хто тут головний?  
Для чого вся ця крутецькість узагалі? Ша, дрібноту, не лизь поперед батька в пекло. Зараз я розповім тобі все, що треба знати. І що не треба теж. І краще тобі послухати.  
А як не хочеш, ДВЕРІ ТАМ, МУДРАГЕЛЮ.

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

Королівство Крижопіль не завжди було таким офігезним місцем, як сьогодні. О ні, тисячі років тут було дуже, бляха, нуднооо. Якись фермери, податки, макарони на вечерю, бла-бла-бла... Серйозно, від самої думки про ті зануднячі часи хочеться вистрибнути з вікна. Навіть бетон не такий прісний, як ті дні. Але, на щастя, нас спіткав дар... й ім'я йому **дядечко Срапюн**. Так, саме він, наш улюблений беззаперечно окринешний і безмежно крутий лідер, звільнив наш світ від пут нудьги, і зробив усе **МЕГАЕПІЧНИМ НАЗАВЖДИ!!!**

Як йому це вдалося?

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

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

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

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

Звичайне життя видається склянкою теплої газіванки.

**Дядечко Срапюн** 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 Божими Крутизнами.

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 відчути на собі дію мого улюбленого закляття, **МЕРТВЯКОНАДО!**

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

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



## КОМПОНЕНТИ

40 КАРТ ВИТОКІВ  
40 КАРТ ТАЛАНТІВ  
40 КАРТ ФІНАЛОЧОК

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

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

## МЕТА ГРИ

РОЗМАЖ СУПЕРНИКІВ У БУЛЬКАЮЧУ КАЛЮЖУ ПЛОТІ Й СЛИЗУ. ЯКЩО ВЦІЛІЄШ У МІСІВІ, ОТРИМАЄШ ЖЕТОН «ОДИН У ПОЛІ».

**ЗБЕРИ ДВА ТАКИ ЖЕТОНИ — І СТАНЕШ ПЕРЕМОЖЦЕМ ТУРНИРУ!**

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

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



## ПЕРЕБІГ ТУРНИРУ

ЧАКЛУНСЬКИЙ ТУРНИР СКЛАДАЄТЬСЯ З СЕРІЇ РАУНДІВ.

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

## НА ПОЧАТКУ РАУНДУ

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

## КАРТИ ЗАКЛЯТЬ

ГРАВЦІ СТВОРЮВАТИМУТЬ ЗАКЛЯТТА З ТРЬОХ СКЛАДНИКІВ:

ВИТІК

**В**



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

ТАЛАНТ

**Т**



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

ФІНАЛОЧКА

**Ф**



Фіналочка — це кульмінація твого закляття. Великий вибух, що випає все і всіх довкола. Після такого підсмажені 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 (ВІТІК, ТАЛАНТ, ФІНАЛОЧКА) НЕ МОЖЕ ПОВТОРЮВАТИСЬ.

Ось усі **МОЖЛИВІ** КОМБІНАЦІЇ СКЛАДНИКІВ:



ВІТІК



ВІТІК + ТАЛАНТ



ТАЛАНТ + ФІНАЛОЧКА



ТАЛАНТ



ФІНАЛОЧКА



ВІТІК + ФІНАЛОЧКА



ВІТІК + ТАЛАНТ + ФІНАЛОЧКА

Бачиш стрічку з назвами карт? У завершеного закляття з трьох складників на стрічці утвориться повна назва. Вітик завжди слід класти ліворуч, талант повинен бути посередині, а фіналочка — праворуч.

ПРИКЛАДИ НЕПРАВИЛЬНИХ ЗАКЛЯТЬ:



ВІТІК + ВІТІК



ВІТІК + 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 скид.

## ПІДГОТОВЛЕНЕ ЗАКЛЯТТЯ

Підготувавши закляття, поклади всі карти перед собою доллиць. Їх можна викласти в ряд чи скласти стосом. Можеш навіть тримати їх в руці під столом, щоб ніхто не побачив, скільки складників у твоєму заклятті. Інші гравці не

можуть дивитися твої карти чи рахувати їх кількість. Ось так може виглядати стіл після того, як усі чаклуни 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 подивитися 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 дикую магію читай далі). Що вище значення ініціативи, то швидше ти кинешся у бій. У разі нічий за ініціативою претенденти кидають по кубіку, 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. Щоб 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 кубіку. 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 займай 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 планшету або своє власне ім'я.  
Якщо відсутній талант: не обов'язково придумувати саме прикметник, дай волю фантазії.  
Якщо відсутня фіналочка: використай будь-яке слово, яке звучить магічно чи таємниче.

**Наприклад:** обряд, прокляття, дупа 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.



**ПОЛИМ'Я**

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



**ПСИХОЗ**

Швидко та дешево задурить голову твоїм суперникам.  
Іноколи тобі навіть вдасться вибрати жертву.



**ПРИРОДА**

Приклади подорожник до коліна, 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 залятті, на якій є така руна. Наприклад, якщо в залятті 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 залять часто вказано, хто стане цілю ефекту. Тому, створюючи заляття, 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 ВРОГ

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 ВРОГ

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 ВРОГ

Починаючи з гравця ліворуч, признай решті гравців певні грані кубика, а потім кинь його, щоб дізнатися, хто стане твоєю цілю.

(Див. приклад далі.)

## ДОДАТИ КАРТИ В ЗАКЛЯТТЯ

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

## КАРТИ

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

Відкривши заляття з «Дикою магією», відкривай карти з верку колоди залять, поки не відкриєш карту того складника, на місці якого лежить «Дика магія». Додай цю карту в заляття, а «Діку магію» скинь разом з усіма відкритими картами з колоди. Якщо у залятті кілька карт «Дика магія», повтори процес для кожної з них.  
Замінивши всі карти «Дика магія», прочитай повну назву заляття.

## СКАРБИ.

Скарби — це могутні артефакти, які ти можеш отримати за допомогою карт залять. Здобувши скарб, поклади його перед собою горілиць — 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 ЧАКЛУНІВ

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



З цими картами буде легше перемогти у наступній грі.

### ПРИКЛАД РОЗІГРАШУ ЗАКЛЯТТЯ

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



Прочитай назву закляття своїм трізночаклунським голосом. Ми чекаємо.

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

Ти відкрив карту таланту «Русорізний» та карту фіналочки «Шрекувач».





«ШРЕКУВАЧ» — ЦЕ КАРТА З РУНОЮ ПРИРОДИ,  
 ЯКОЇ НЕМАЄ У ТВОЄМУ ЗАКЛЯТТІ,  
 ТОМУ СКИНЬ ЦЮ КАРТУ.  
 А ОТ КАРТА «РУСОРИЗНИЙ» МАЄ РУНУ  
 ПРОКЛЯТТЯ, ЯКА Є Й НА КАРТІ ВИТОКУ  
 «РОЗСІЛЬНО-МОЗКОДРОНСЬКИЙ»,  
 ТОМУ ДОДАЙ НОВИЙ ТАЛАНТ У СВОЄ ЗАКЛЯТТЯ.  
 ПОКЛАДИ ЙОГО ПОРЯД З ІНШИМ ТВОЇМ  
 ТАЛАНТОМ — ТЕПЕР У ТЕБЕ ІХ ДВА!



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

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



НА КАРТІ «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» ЗАЗНАЧЕНО:  
 «ЗАВДАЙ З ПОШКОДЖЕНЬ ВИПАДКОВОМУ ВОРОВУ».  
 ЩОБ ВІДШУКАТИ ЦЬОГО ВИПАДКОВОГО НЕЩАСЛИВЦЯ СЕРЕД ТРЬОХ  
 ІНШИХ ГРАВЦІВ, ПРИЗНАЙ КОЖНОМУ З НИХ ПЕВНІ ГРАНИ КУБИКІВ.  
 ТВОЄМУ СУСІДОВІ ЗЛІВА БУДУТЬ ВІДПОВІДАТИ ГРАНИ 1 І 2,  
 ГРАВЦЮ НАВПРОТИ — ГРАНИ 3 І 4, А СУСІДУ ПРАВОМ —  
 ГРАНИ 5 І 6. КИНЬ КУБИК, І ПОБАЧИМО, ХТО ОТРИМАЄ ПО ЗУБАХ.  
 НА КАРТІ «АНТИВАКСЕРСЬКИЙ» Є ЩЕ ОДНЕ РЕЧЕННЯ:  
 «ТИ І ЦЕЙ ВОРОТ ОТРИМАТЕ ПО 1 СКАРБУ». КОЖЕН З ВАС  
 БЕРЕ ПО КАРТІ З ВЕРХУ КОЛОДИ СКАРБІВ І ВІДПАСУ КЛАДЕ ЙІ  
 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 «РУСОРИЗНИЙ».

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

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

ТВІЙ СУСІД ПРАВОРУЧ ЗАЗНАЄ 4 ПОШКОДЖЕНЬ.



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

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

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

НЕПОГАНО, НАЙСИЛЬНІШИЙ ВОРОГ ЗАЗНАЄ 2 ПОШКОДЖЕНЬ.



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

**КІНЕЦЬ  
ГРИ**

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

У КІНЦІ КОЖНОЇ ГРИ ПОКЛАДІТЬ УСІ СКАРБИ ТА ВСІ КАРТИ ЗАКЛЯТЬ 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 ЇХ У СКИД.

**НАСТАВ  
ЧАС  
М'ЯСО РІБКИ!**





# ЗВІРАЦІ

АВТОР ІДЕЙ: КОРІ ДЖОНС

ХУДОЖНИК: НІК ЕДВАРДС



## CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

ДИРЕКТОР: «ДЯДЕНКО» КОРІ ДЖОНС

ГОЛОВНИЙ ВИКОНАВЧИЙ ДИРЕКТОР: ДЖОН «ВЕЛИКИЙ ПРУТЕНЬ» НІ

ГОЛОВНИЙ ОПЕРАЦІЙНИЙ ДИРЕКТОР: «ЧУДЕРТИЙ» СКОТТ ГІЕТА

ФІНАНСОВИЙ ДИРЕКТОР: ДЖОН «СЦИВИДЛО» СЕПЕНЮК

### РОЗРОБНИКИ:

МАЙК «НІЖНИЙ» ДОНЕЙС, МЕТТ «ГІДРА» ГІРА, МЕТЬЮ «ВАЛІНЕВОС» ПЛЕЙС, ПАТРИК «БІЛОБОГ» САЛІВАН, БЕН «МІСТИЧНА СОСІСКА» СТОМ, ДРАО «РУМПЕЛЬШТИЛІМЕНЬ» БОКЕР, «ЧАРІВЛИВИЙ» МАЙК ДЖИРАР.

### ДИЗАЙНЕРИ:

ЛАРРІ «ВОЛОКАТІ ПАЛЬЦІ» РЕНАК (ГОЛОВНИЙ), МАРКО «МОРОЗИВКО» СПІРІАДО, «МЕРТВА» НЕНСІ УНЗУЕТТА, ДЖОН «БЛИСЮЧА КУРВА» ВАЙНЬЯРД

АВТОР ПРАВИЛ: МЕТТ «ПИСЯКА» ГІРА

РЕДАКТОРКА: КЕЙТ «РЕДАКТРИКС» СТАВОЛА

КОРЕКТОРКА: ДЖОАННА «МЕХАР» БЕРРОН

ВИКОНАВЧА ДИРЕКТОРКА: ЛЕЙЦА «РУКАЧ» КАММІНС

БРЕНДИНГ: «ЧУДЕРТИЙ» СКОТТ ГІЕТА

КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ: РЕЙЧЕЛ «МАГІКРАЛЯ» ВАЛЬВЕРДЕ

КООРДИНАТОР: РУМІ «ЛАЗУРОТ» АСАЙ

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

МЕНЕДЖЕРКА: ЕЙПРІЛ «РОЗПЛАВЛЮВАНКА КІСТОК» ДЖОНС

### МАРКЕТИНГ ТА СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ

МІРАНДА «РАНДІПАНДА» АНДЕРСОН, ВІЛЬЯМ «МІЗКЕКС» БРІНІСМАЧ, МАТТІАС «АФОНАТОР» НЕПІ, ХАВ'ЕР «ЕЛЬ ЧУПАКАБРА» КАСІЛ'ЯС, «ШУКАЧ» РАЙ ШУМЕР, КАЙЛ ГІСЕР «ВОСЬМИСІЛ'ЯС», ДРЮ «НАРІВНІ ПАЛЬНИСЬ» КОРО, МЕТТ «НЕПОСИДУН» ГОРФМАН

### УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЕКТУ: ОЛЕКСАНДР «КОЛИ ДОТИ» ПОЛІКАРПОВ

ПЕРЕКЛАДАЧКА: ВІКА «ЛАПШИЧКА» КОСТОВСЬКА ЗА ДОПОМОГОЮ ТВОРЧОЇ ГРУПИ І НАРОДНОГО ТЕАТРУ АБСУРДУ «ГОРОВНИК»

РЕДАКТОР: МИХАЙЛО «ЗІРКА СМЕРТІ» КЛЕЙМЕНОВ

КОРЕКТОРКА: АМА «ДОБРЕ ТИРЕ» КОСТОВСЬКА

ВЕРСТАЛЬНИЦЯ: ЄВГЕНІЯ «ДОСИТЬ ПРАВОК» КРАЧІНА

