



ПРО ГРУ :

«Епічна магічна заруба бойових чаклунів. Битва при горі Череповерла» — це божевільна карткова паті-гра про дуелі бойових магів. Події відбуваються в королівстві Кровобійня, де щороку маги всіх мастей піднімаються на священну гору Череповерла, щоб показати, хто з них справжній майстер магії. Гравці змагаються у створенні епічних заклять, атакують суперників і намагаються залишитися останнім магом, що вижив. Гра поєднує удачу, стратегічне планування та божевільний гумор, створюючи шалений ігровий процес.

КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці ви знайдете всі компоненти для божевільної магічної дуелі: 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 та гора Череповерла. Цього достатньо, щоб влаштувати справжню епічну битву магів і отримати максимум емоцій.

ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра розрахована на компанії дорослих, які люблять веселий хаос, стратегію та карткові паті-ігри. Вона підходить для 2–8 гравців і стане чудовим вибором для вечірок, фанатських зустрічей і всіх, хто хоче поринути в божевільний світ магічних дуелей.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

На початку кожен гравець обирає планшет чаклуна і отримує стартові карти. Всі колоди — витоків, талантів, фіналочок, скарбів та Дикої магії — ретельно перемішуються. Гра починається з визначення першого гравця, а інші готуються до епічної дуелі.



ХІД ГРИ

Гравці беруть карти з колоди та складають заклинання. Круті заклинання складаються з трьох карт — заводили, навороту та приходу. Менш круті заклинання складаються з меншої кількості карт, але автор найкоротшого заклинання отримує право атакувати першим.

Кarti заклинань належать до різних шкіл магії: Морок дозволяє завдати шкоди, Трава підліковує, Пристріт пов'язаний зі скарбами, Угар і Кумар створюють проблеми для супротивників. Часто ефект заклинань визначається кидком кубика, при цьому гравець отримує додатковий кубик за кожну карту відповідної школи. Кarti скарбів надають бонуси, а карти шаленої магії виступають джокерами.

Кожен раунд триває, доки всі гравці, окрім одного, не будуть знищені, обнуливши їхнє життя. Маги починають з двадцяти життів, іноді можна підвищити до двадцяти п'яти.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Раунд завершується, коли один маг залишається живим. Гравець, який перемагає у двох раундах, стає переможцем турніру і збирає дві медалі недобитих чаклунів. Якщо хочете, можна вести додатковий підрахунок за кількістю знищених суперників і бонусами зі скарбів, щоб визначити друге і третє місце.

Поради для гри:

01

Не бійтеся створювати неймовірні комбінації заклять і використовувати всі карти на максимум.

02

Стежте за суперниками, плануйте атаки та захист і використовуйте школи магії стратегічно.

03

Головне — отримувати задоволення від хаосу, сміятися та насолоджуватися шаленою битвою магів.