



## О ИГРЕ :

«**Эпическая магическая заруба боевых колдунов. Битва при горе Череповерла**» — это безумная карточная пати-игра о дуэлях боевых магов. События происходят в королевстве Кровабойня, где каждый год маги всех мастей поднимаются на священную гору Череповерла, чтобы показать, кто из них настоящий мастер магии. Игроки соревнуются в создании эпических заклятий, атакуют соперников и пытаются остаться последним выжившим магом. Игра сочетает удачу, стратегическое планирование и безумный юмор, создавая безумный игровой процесс.

## ДЛЯ КОГО ИГРА :

Игра рассчитана на компании взрослых, любящих веселый хаос, стратегию и карточные пати-игры. Она подходит для 2–8 игроков и станет отличным выбором для вечеринок, фанатских встреч и всех, кто хочет погрузиться в безумный мир магических дуэлей.



## КОМПЛЕКТАЦИЯ :

В коробке вы найдете все компоненты для сумасшедшей магической дуэли: 40 карт истоков, 40 карт талантов, 40 карт финалочек, 8 планшетов колдунов, 8 карт «Дикая магия», 25 карт сокровищ, 25 карт Мертвых колдунов, 7 жетонов «Один в поле», 7 жетонов «Один в поле», Череповерла. Этого достаточно, чтобы устроить настоящую эпическую битву магов и получить максимум эмоций.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ :

В начале каждый игрок выбирает планшет колдуна и получает стартовые карты. Все бревна — истоки, таланты, финалы, сокровища и Дикая магия — тщательно перемешиваются. Игра начинается с определения первого игрока, а другие готовятся к эпической дуэли.

## ХОД ИГРЫ

Игроки берут карты из бревна и составляют заклинания. Крутые заклинания состоят из трех карт – заводили, наворота и прихода. Менее крутые заклинания состоят из меньшего количества карт, но автор кратчайшего заклинания получает право атаковать первым. Карты заклинаний относятся к разным школам магии: Мрак позволяет нанести вред, Трава подлечивает, Сглаз связан с сокровищами, Угар и Кумар создают проблемы для противников. Зачастую эффект заклинаний определяется броском кубика, при этом игрок получает дополнительный кубик за каждую карту соответствующей школы. Карты сокровищ предоставляют бонусы, а карты безумной магии выступают джокерами. Каждый раунд продолжается, пока все игроки, кроме одного, не будут уничтожены, обнуляя их жизнь. Маги начинают с двадцати жизней, иногда можно повесить до двадцати пяти.

## КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Раунд завершается, когда один маг остается в живых. Побеждающий в двух раундах игрок становится победителем турнира и собирает две медали недобитых колдунов. Если хотите, можно вести дополнительный подсчет по количеству уничтоженных соперников и бонусам из кладов, чтобы определить второе и третье место.

## Советы для игры:

01

Не бойтесь создавать невероятные комбинации заклятий и использовать все карты на максимум.

02

Следите за соперниками, планируйте атаки и защиту и используйте школы магии стратегически.

03

Главное — получать удовольствие от хаоса, смеяться и наслаждаться безумной битвой магов.