



HER TURUN BAŞINDA

Bütün büyücüler, ellerinde 8 kart olana kadar desteden kart çekerler.
Bütün ölü büyücüler, desteden bir adet Ölü Büyücü kartı çekerler.

BÜYÜNÜZÜ HAZIRLAYIN

Bütün büyücüler en fazla üç farklı türden oluşan büyülerini, yüzü kapalı şekilde masaya yerleştirirler.

TUR SIRASI

Bütün büyücüler, büyülerinin kaç farklı türde karta sahip olduğunu açıklarlar. En az karta sahip büyüler ilk olarak gerçekleştirilir. Eşitlik durumunda ise Sonuç kartlarındaki rütbelere bakılır. Sonuç büyüü alanına Çılgın Büyü yerleştirilmişse ya da hiç Sonuç büyüü yoksa, rütbe de 0 olarak kabul edilir. Rütbesi yüksek olan büyüler önce gerçekleştirilir. Eğer rütbelerde de eşitlik varsa, büyücüler zar atar ve yüksek zarı atan büyücü, büyüünü önce gerçekleştirir.

BÜYÜYÜ GERÇEKLEŞTİRMEK

Büyünüzün adını bir büyücü edasıyla okuyun. Sonrasında ise, büyüünüzün etkisini; takdim-gelişme-sonuç sırasıyla gerçekleştirin.

EPIK BÜYÜ SAVAŞLARI

SAVASCİ

SIHİRCİLER

KURUKAFA PAZINDA DÜELLA





yle bir dünya ki burası, her yerinde dehşetli büyüler uygulanıyor ve bu büyüler, şapkadan tavşan çıkarma ya da ona benzer 'gevşek' büyüler de değil. Son derece tehlikeliler. Şöyle ki; insanın kafasını alev toplarıyla uçurup, burnunu yerde sürükleten türden şeyler! Konunun ciddiyetini anlamışsındır umarım!

İNSAN TİTRETEN BÜYÜ

Peki, bu çılgın dünyanın adı nedir? Sahibi kimdir? Bu deliliğin ve coşkunun sebebi nedir? Burası nasıl olmuştur da böyle bir yer olmuştur? Bu toprakların günahı nedir? Öhöm...

Şimdi sakın ol şampiyon... Birazdan hepsinin cevabını bulacaksın, rahat ol. Bazı noktalar önemsiz olabilir ya da umursamayabilirsin ama şimdi beni dinlemelisin. Çünkü sana ufku iki katına çıkaracak bir hikaye anlatacağım.

UMARIM BU ÇILGINLIĞA HAZIRSINDIR...

Katliam Krallığı eskiden bugünkü gibi çılgınca bir yer değildi. Onlarca asır boyunca insanlar, şarlatanlar tarafından yönetilip saf saf işlerde çalıştırılıyorlardı. "Eskiden buralar hep dutluktu" demeyi çok isterdim ama öyle bir şey de yoktu; "adeta bir çöplüktü" demek sanırım daha doğru olur. Sonrasında Andy Dayı yetişti işte bu toprakların insanların yardımına. Evet, bizim tartışmasız en saygıdeğer ve her yönüyle muhteşem büyük liderimiz dünyayı yaşadığı tarifsiz sıkıcılıktan çekti aldı ve ilelebet sürecek bir efsaneliğin doruklarına taşıdı!

Bu mucize nasıl gerçekleşti kimse bilmiyor ve inanın, pek de umrumuzda değil. Çünkü hepimiz, katıldığımız turnuvalarda birbirimizi büyülerle havaya uçurarak atomlarına ayırmakla çok meşgulüz. Basit zevklerin, aile sevgisinin veya iyi yapılmış bir iş karşılığında alınacak mükafatın peşinde koşulan günler çoktan geçti. BİTMİŞTİR! Bu tarz basit olayların yerine mesela, süpernovanın gücü ile gümbürtülü bir şimşegi bir araya getiren ve rakibin beynini süngere dönüştürüp kül eden bir büyü, çok daha eğlenceli geliyor bize... Epik Büyü Savaşları'nın yüksek oktanlı heyecanı bir tarafta, diğer tarafta ise; alelade, tamamen dünyasal, tahammülü imkansız bir bunalım! Andy Dayımız bizi kendimizden, vasat ve sıradan olmaktan kurtardı ve yepyeni bir dünyanın kapılarını açtı!

Adını kendi içinde organize ettiği sayısız kapışmadan ve turnuvadan alan Katliam Krallığı'ndaki turnuvalar tam gaz devam ediyor! İkimizden yeteri kadar üstün yetenekli olup Andy Dayı'nın bahsettiği sıra dışılıktan nasiplenener, gözyaşı dolu bir sondan kendilerini kurtarıp, gerçekliği parmak uçlarıyla bükmeyi başarabilen birer **SAVAS BÜYÜCÜSÜNE** dönüşecekler. Bu yol, zorlu bir yol... Çünkü önünüzde, bitmek tükenmek bilmeyen turnuvalar var ve bunlar, Katliam Krallığı'nın hemen her yerinde yapılıyor. Sıradan köyler ve şehirler artık kanla kaplı kuru kafa konseptinde volkanlarla dolu. Akbabaların istila ettiği adalar, tek bir ağacın dahi kalmadığı, damla suyun akmadığı vadiler... Bunlar bize dünyanın ne kadar muhteşem bir oyun alanı olduğunu sürekli hatırlatıyor ve bu.... kesinlikle tarifsiz.

Ölüm artık bizim için bir son durak değil, yani sizin bildiğiniz anlamını kaybetti. Ölüm sadece bizi bir turnuvadan ötekine taşıyan sonsuz bir araçtan ibaret. Yeteneklerini doğru şekilde kullanıp stratejini başarılı bir şekilde uygularsan, sayısız günah işlemiş olacak ve en nihayetinde de "Ayakta Kalan Son Büyücü" ünvanını almış olacaksın ki, bizim sevgili Andy Dayımızın gözünde de en üst mertebe budur. Ancak şu unutulmamalı ki, kazandığınız bütün ünvanlar geçicidir. Yaşadığınız her zafer sevinci ve kazandığınız ünvan, yeni turnuvanın başlamasıyla birlikte son bulur. Ardından yine bir turnuva, yine bir turnuva ve nihayetinde de **YOK ETME KİYAMETİ** gelir!!!

YOK ETME KİYAMETİ, her sene sadece bir kez düzenlenen ve yıl içerisindeki tüm turnuvaların finali niteliğinde olan; en acımasız büyücülerin yer aldığı, bu nedenle prestijin de tavan yaptığı bir etkinliktir...

Bir kere şunu aklına sokmalısın; sen turnuvalarda yarışacak bir savaş büyücüsü olmayı seçtin ve şimdi bu adrenalin dolu kanlı sporu tecrübe edeceksin. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Hiçbir heyecan ve keyif rakibinin üzerine salacağın esrarlı bir büyü sonrası onu bekleyen trajik son kadar seni tatmin etmeyecek. Bağımlılığın bütün arzularını sadece savaşmaya yöneltecek. Mesela ben, bu hikayeyi anlatırken fazla uzattım ve artık savaşmak istiyorum. Şimdi seni, en sevdiğim büyüüm olan **GORENADO!** ile mest olmuş şekilde parçalayacağım! Ancak merak etme dostum, birazdan tekrar canlanacak ve ilk turnuvan için hazır olacaksın. Ve kim bilir? Belki sen de ileride, **YOK ETME KİYAMETİ**'ni ve sürpriz ödülü kazanabilecek kadar büyük bir büyücü olabilirsin... Umarım bu ödül, kesin şekilde ölmeni ve olağanüstü çılgınlıklarla dolu bu cehennemden kurtulmanı sağlar.

KUTU İÇERİŞİ

- 40 Takdim kartı
- 40 Gelişme kartı
- 40 Sonuç kartı

- 8 Karakter kartı
- 8 Çılgın Büyü kartı
- 25 Hazine kartı
- 25 Ölü Büyücü kartı

- 7 Son Büyücü nişanı
- 6 Can Takip pulu
- 4 Zar
- 1 Kuru Kafa Dağı

OYUNUN AMACI

Gayet basit; rakiplerinizi havaya uçurmak ve atomlarına kadar parçalamak. Eğer bütün rakiplerinizi yenebilirsiniz, Son Büyücü Nişanı alırsınız ve bu nişandan iki tane almayı başarılırsanız da, oyunu kazanmış olursunuz!

KURULUŞ

- Büyü kartlarını, Hazine kartlarını ve Ölü Büyücü kartlarını ayrı desteler haline getirin ve karıştırın.
- Oyunculara, istedikleri karakter kartını verin.
- Her büyü 20 canla oyuna başlar. Bu yüzden can takip pulunu, karakter kartınızdaki 20'nin üzerine yerleştirin. Oyun sırasında canınız 20'nin üzerine çıkabilir ancak en üst can seviyesi 25'tir.
- Büyü kartları destesini masaya yerleştirin.
- Hazine kartları destesi ve Ölü Büyücü kartları destesini masaya yerleştirin.



BÜYÜ SAVAŞI

Büyü Savaşı, kısa oyunlardan oluşur. Oyun ise turlardan oluşur ve bir oyuncu kazanana kadar devam eder.

Her turda oyuncular büyüler yapar, rakiplerini havaya uçurur, heyecan verici hazineleri toplar ve en önemlisi, hayatta kalmaya çalışırlar. Bütün büyücüler öldüğünde hala ayakta kalan oyuncu, o oyunu kazanır ve Son Büyücü Nişanı'nı alır.

HER BİR TURUN BAŞLANGICI

HER BÜYÜCÜ, ELİNİ 8 KARTA TAMAMLAYANA KADAR, BÜYÜ DESTESİNDEN KART ÇEKER.

KARTLAR

ELİNİZDE ÜÇ FARKLI TÜRDE BÜYÜ OLABİLİR.

TAKDİM



Takdim kartlarının isimleri, yaşamış efsanevi büyücülerden alınmıştır.

GELİŞME



Gelişme kartları, büyülerinize yaratıcılık katmanızı sağlar. Bu sıfatlar, büyülerinizin tozu biberi gibidir ve çoğunlukla rakiplerinize ağır travmalar yaşatır.

SONUÇ



Sonuç kartları ise büyük patlamanın yaşandığı kartlardır. Dehşet veren son! Rakiplerinizin kanla kaplanıp, merhamet için yalvaracakları son noktadır! Sonuç kartlarının üzerinde rütbe numarası yer alır ve ayrıca Zar Gücü etkileri de yazar. (Detaylar ileride.)

BÜYÜ OLUŞTURMAK:

Büyüler en fazla üç farklı içerikten oluşabilir. Bir büyüde aynı türden bir kart, birden fazla kez kullanılamaz.

GEÇERLİ BÜYÜ ÖRNEKLERİ:



TAKDİM



TAKDİM + GELİŞME



GELİŞME + SONUÇ



GELİŞME



SONUÇ



TAKDİM + SONUÇ



TAKDİM + GELİŞME + SONUÇ

Üçlü bir büyü seti her zaman bir isim tamlaması oluşturur. Takdim kartları solda, gelişme kartı ortada, sonuç ise sağda yer alır.

BAZI GEÇERSİZ BÜYÜ ÖRNEKLERİ:



TAKDİM + TAKDİM



TAKDİM + GELİŞME + GELİŞME



TAKDİM + GELİŞME + SONUÇ + SONUÇ

Eğer bir büyücü yanlış bir büyü yaparsa, büyü geçerli hale gelene kadar büyüündeki sorunlu kartları çıkarır. Ve bu çıkardığı kartları, iskarta destesine yerleştirir.

BÜYÜYÜ MASAYA YERLEŞTİRMEK

Bir büyücü büyüünü yaparken, büyüün bütün içeriğini, yüzü kapalı şekilde önüne yerleştirir. Dilerseniz yapacağınız büyüün kartlarını üst üste yerleştirebilir veya içerik sayısının belli olmaması için elinizin altında saklayabilirsiniz. Diğer büyücülerin, sizin kaçlı bir büyü yapacağınıza bakma hakları yoktur. Bir büyücü büyüünü yaparken, büyüün bütün içeriğini, yüzü kapalı şekilde önüne yerleştirir. Dilerseniz yapacağınız büyüün kartlarını üst üste yerleştirebilir veya içerik sayısının belli olmaması için elinizin altında saklayabilirsiniz. Diğer büyücülerin, sizin kaçlı bir büyü yapacağınıza bakma hakları yoktur.

Büyücüler büyülerini yaptıklarında, masanın görüntüsü aşağıdaki gibi olabilir.



TUR SIRASI

Bütün büyücüler büyülerini masaya yerleştirdikten sonra büyülerin gerçekleşme sırasının belirlenmesi gerekir. Büyücüler ilk olarak, yaptıkları

büyünün içerik sayısını belirtirler: Bir, iki veya üç.

Bir adet büyü kartı oynayan büyücüler, tura ilk olarak başlarlar. Ardından da, ikili ve üçlü büyü yapmış olanlar sırayla turlarına başlar.

Eğer birden fazla oyuncu aynı içerik sayısını bildirirse; bu durumda, büyücülerin, sonuç kartındaki rütbe numarasını bildirmesi gerekir. Rütbe numarasına baktığınız sırada, sonuç kartınızı rakiplerinize göstermemeye dikkat edin. Sonuç büyüü oynamamış veya sonuç kısmında çılgın büyü kartı (ileride anlatılacak) oynamış oyuncuların büyülerinin rütbesi '0' olarak kabul edilir.

En yüksek rütbeli olan büyücü ilk olarak büyüünü yapar. Eğer en yüksek rütbede eşitlik söz konusuysa, eşitliğin söz konusu olduğu oyuncular zar atar ve yüksek zarı atan oyuncu büyüünü önce yapar.



ÖRNEK: 4 kişilik bir oyunda üç oyuncu, üçlü bir büyü hazırlarken, diğer oyuncu ise ikili bir büyü hazırladı. İlk olarak, ikili büyü yapan oyuncu büyüünü hayata geçirir ve etkisini gerçekleştirir. Ardından üçlü kart oynayan üç oyuncu, sonuç kartlarının rütbelerini kıyaslar ve varsayalım ki rütbeler; 18, 14 ve 14 şeklinde. Bu durumda, 18 rütbeli olan oyuncu büyüünü hayata geçirir ve etkisini gerçekleştirir. 14 rütbeli büyücüler ise zar atarak eşitliği bozarlar. Önce yüksek zar atan oyuncu, ardından diğer oyuncu büyüünü gerçekleştirir ve tur sona erer.

NOT: Eğer büyü içerik sayınız tur sırası size gelmeden önce değişirse, tur sırası da tekrardan değişir.

BÜYÜNÜZÜ AÇIN

Tur sırası size geldiğinde büyüünüzü açarsınız. Ve sonrasında da; büyüünüzün adını, gerçek bir büyücü edasıyla, fantastik bir şekilde okursunuz. Şu unutulmamalı ki; büyü adlarını, TAKDİM – GELİŞME – SONUÇ sırasıyla oluşturmak zorunludur.

ŞAYET BÜYÜNÜZ, BU ÜÇ TÜRDEN MAHRUMSA, ŞUNLARI YAPMAYI DENEYİN;

Eksik takdim: Karakterinizin adını ya da kendi adınızı kullanın.

Eksik gelişme: İlla ki bir sıfat koymak zorunda değilsiniz ancak özgün bir şeyler bulmanız tercih edilir!

Eksik sonuç: Sıra dışı bir sihir sözcüğü söyleyin.

BÜYÜNÜZÜ GERÇEKLEŞTİRİN

BÜYÜNÜZÜ, OKUDUĞUNUZ SIRAYLA GERÇEKLEŞTİRİRSİNİZ.

1

TAKDİM

2

GELİŞME

3

SONUÇ

SIHIR TIPLERİ:

Bütün büyülerin bir tipi vardır ve büyü kartları üzerinde, isim ve ikon olarak yer alır.



ESRARLI:

Komplikte bir büyüdür ve herkese sıçar. Size hazine kazandırır.



KARA:

Kara büyüler güçlü ancak kontrolsüzdürler. Bazı durumlarda geri tepme riskleri vardır.



ELEMENT:

Rakibinizi patlatarak ayrı dünyalara uçurur.



İLLÜZYON:

Hızlı ve entrikalı büyülerle bazen hedefinizi seçebilmenizi sağlar.



TEMEL:

Doğanın güçleri sizi iyileştirebilirken, rakiplerinizi ise yavaş bir ölüme sürükleyebilir.

ZAR GÜCÜ:

Zar Gücü yapmanız belirtilen kartlarda, söz konusu kartın ikonuna bakın. Büyünüzde, bu ikona sahip olan kart sayısı kadar zar atarsınız. Örnek verecek olursak; Temel ikonlu bir kart size Zar Gücü yapmanızı söylüyor ve sizin de sadece bu kartınızda Temel ikonu varsa, tek zar atar ve gelen zara göre büyüün sonucunu belirlersiniz. Eğer üç büyü kartınızda da Temel ikonu olsaydı, bu durumda üç zarı birden atardınız.

Bazı hazineler, etkiler veya kombinasyonlar Zar Güçlerinde daha fazla zar atmanızı sağlayabilir.

HEDEFLER

Birçok büyüün bir hedefi olur ve çoğunlukla da, büyüler kendi hedefini kendi belirler. Dolayısıyla büyüünüzü hazırlarken, bunu mutlaka göz önünde bulundurun! Hedefleriniz rastgele olabileceği gibi, solunuzdaki ya da sağınız-

EN GÜÇLÜ VE EN ZAYIF RAKİPLER

En güçlü oyuncu, en çok cana sahip olan oyuncudur. En zayıf oyuncu ise en az cana sahip olan oyuncudur. Eşitlik olması durumunda, eşit canlı oyuncuların dilediğiniz bir oyuncuyu hedef alabilirsiniz. Eğer en güçlü ya da en zayıf oyuncu sizseniz, büyü gerçekleştirilmez çünkü kendinizin düşmanı olmadığınızı düşünüyoruz.

DAHA GÜÇLÜ VE ZAYIF RAKİPLER

Daha güçlü rakip, senden daha çok cana sahip olan herhangi bir oyuncudur. Daha zayıf rakip ise, senden daha az cana sahip olan herhangi bir oyuncudur. Eğer eşitlik varsa, dilediğiniz bir oyuncuyu hedef alabilirsiniz. Eğer birisi size aynı cana sahipse, o kişi sizden ne güçlü, ne de zayıftır.

RASTGELE RAKİP

Solunuzdaki oyuncudan başlayarak oyunculara birer numara verin ve ardından, kurbanı belirlemek için zar atın. Eğer gelen zar sayısı, atadığınız numaralardan herhangi birisiyle eşleşmiyorsa, eşleşene kadar zar atın.

BÜYÜYE KART EKLEMELER

Bazı büyü içerikleri, büyüünüze kart eklemenizi gerektirebilir. Bu eklenen kartlar, aynı türkü (takdim, gelişme, sonuç) büyü kartınızın üstünde bir alana yerleştirilir. Eğer henüz daha gerçekleştirmediğiniz birden fazla aynı türde büyüünüz varsa, bunların sırasını dilediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz.

Diğer KARTLAR

ÇILGIN BÜYÜ: Desteden çılgın büyü çekecek kadar şanslı olmuş olabilirsiniz. Bu büyülerin türleri yoktur ve bu nedenle de, yapacağınız büyüün herhangi bir kısmına (takdim, gelişme, sonuç) yerleştirebilirsiniz. Örnek verecek olursak; üçlü bir büyü yapmak istiyorsunuz ancak elinizde hiç gelişme türünde büyü yok. Bu durumda, çılgın büyü kartınızı gelişme aşamasına yerleştirebilirsiniz.

İçerisinde çılgın büyü bulunan büyüünüzü gerçekleştirirken, çılgın büyü kartı kullandığınız kart türüne denk gelene kadar, destenin üzerindeki kartlara sırayla bakın. İlk uyan kartı alın ve büyüünüze ekleyin. Kullandığınız çılgın büyü kartını ve destenin üzerinden açtığınız diğer kartları ise iskartaya çıkarın. Eğer büyüünüzde birden fazla çılgın büyü kullanmışsanız, aynı süreci diğerleri için de gerçekleştirin. Çılgın büyü kartlarını iskartaya yerleştirdikten sonra büyüünüzün adını okuyun.

HAZİNE: Hazineler bazı büyülerden elde edebileceğiniz, size çokça yardım edebilecek eşyalardan oluşur. Hazine kartı kazandığınızda bunu yüzü açık, bütün oyuncuların görebileceği şekilde önünüze yerleştirin. Hazineleri hiçbir zaman elinizdeki desteye ekleyemezsiniz. Ancak dikkatli olun! Bazı maharetli büyücüler, önünüzdeki hazineleri çalmaya çalışabilirler.

Bazı hazine kartları sadece Zar Gücü ile aktiveşebilir ve bazı dış etkiler, büyücünün tekrardan zar atmasını sağlayabilir. Bu gibi durumlarda hazine kartının etkisi, en son atılan nihai zara göre hayata geçirilir.



ÖLÜ BÜYÜCÜ DESTESİ:

Bir büyücü öldüğünde, elindeki bütün büyü kartlarını ve hazine kartlarını iskartaya çıkarır. Ardından hemen bir adet ÖLÜ Büyücü kartı çeker. Bir büyücünün ölmesi, onun tamamen oyun dışı kaldığı anlamına gelmez. Her yeni tur başında, ölen büyücüler, birer adet ÖLÜ büyücü kartı çeker ve biriktirirler. Bu kartlar, ölenlerin bir sonraki savaşı kazanmasına yardımcı olacak!



BÜYÜ GERÇEKLEŞTİRMENE BİR ÖRNEK:

4 kişilik bir oyun oynadığınızı düşünelim ve bir rakibiniz, iki kartlık bir büyü gerçekleştiriyor. Sonrasında sıra size geçiyor ve siz de, 3 kartlık ve 18 rütbeli bir büyü yapmayı planlıyorsunuz.



ŞİMDİ, BÜYÜNÜZÜN ADINI EN AFİLİ BÜYÜCÜ SESİYLE OKUYUN.

Büyünüzün takdim kısmı, Kelle Çorbası 2150'nin. Bu kart; "büyü destesinin üzerindeki 2 kartı açın. Açtığınız kartlar, büyüünüzde yer alan herhangi bir tile eşleşiyorsa, bu kartları büyüünüze ekleyin. Eşleşmeyenleri de iskartaya çıkarın" diyor.

SİZ DE DESTEDEN; 'ESRARENGİZ' VE 'TAZE SIKIMI' İSİMLİ İKİ KARTI ÇEKTİNİZ.



TAZE SIKIMI, TEMEL BÜYÜLERDEN BİRİ VE BU NEDENLE HERHANGİ BİR EŞLEŞME SÖZ KONUSU DEĞİL. DOLAYISIYLA, BU KART ISKARTAYA ÇIKARILIR. ANCAK ESRARENGİZ BÜYÜSÜ, ESRARLI TİPİNDE VE SİZİN KARTINIZLA EŞLEŞİYOR. BU KART BİR GELİŞME BÜYÜSÜ OLDUĞU İÇİN, KENDİ GELİŞME BÜYÜNÜZÜN YUKARISINA YERLEŞTİRİRSİNİZ.



Böylece, Kelle Çorbası 2150 büyüğü gerçekleştirilmiş oldu. Şimdi sıra gelişme büyüğinde ancak sizde iki tane var. Bu durumda, istediğiniz sırayla büyülerinizi aktive edebilirsiniz. Esrarengiz kartı, büyüünüzdeki toplam tip ve önünüzdeki Hazine kartı sayısı kadar hasar verir. Sizin büyüünüzde toplamda 3 farklı tipte büyü kartı var ve şu anda da, önünüzde herhangi bir Hazine kartı yok. Dolayısıyla rakibinize 3 gücünde bir saldırı düzenleyebilirsiniz ancak durun! 'Zihin Açıcı' kartınız sayesinde bir adet Hazine kartı kazanabilirsiniz. Önce o büyüğü gerçekleştirmeniz çok daha mantıklı olacaktır!



Zihin Açıcı büyüğü, "rastgele bir rakibe 3 hasar verin" diyor. Bu durumda rakiplerinize (4 kişilik bir oyunda) 1, 2, 3 gibi numaralar atayın ve zarı atarak, büyüye kimin maruz kalacağını belirleyin. Buna ek olarak Zihin Açıcı, "siz ve rakibiniz, bir hazine kartı çekin" diyor. Dolayısıyla hemen ilkiniz de bir hazine kartı çekersiniz. Bu kartı, yüzü açık olacak şekilde önünüze yerleştirin ve artık bir hazineniz var!



'İblisin Pofidikleri' adlı Hazine kartını çektiniz ve bu kart size; "bu hazine, bütün büyülerinizde, Kara Büyü kartı olarak sayılır" diyor. Bu kart, ileride çok işimize yarayabilir. Çünkü sonuç büyüümüz de zaten Kara Büyü...



ZİHİN AÇICI BÜYÜSÜNÜ GERÇEKLEŞTİRDİNİZ VE ŞİMDİ SIRA DİĞER GELİŞME BÜYÜNÜZDE. ESRARENGİZ KARTINI YUKARIDA AÇIKLAMIŞTIK. ARTIK BİR ADET HAZİNE KARTIMIZ DA OLDUĞUNDAN, SAĞIMIZDAKİ OYUNCUYA 4 GÜCÜNDE BİR SALDIRI GERÇEKLEŞTİREBİLİRİZ.



Artık 'Sonuç' büyüünü gerçekleştirme zamanı ve 'Şeytani Kalp Söküşü' büyüü de size; "en güçlü rakibini hedef al" diyor. Rakiplerinizin canlarını kontrol edin ve eğer tek bir oyuncu en yüksek cana sahipse, hedefiniz de o olacaktır. Eğer eşitlik söz konusuysa, eşit cana sahip oyuncular arasından hedefinizi siz seçebilirsiniz. Rakibinizi belirledikten sonra şimdi sıra Zar Gücü'nde. Büyünüzde toplamda bir adet Kara Büyü tipinde kart var ancak bir de Kara Büyü sayılan hazineniz vardı. Yani toplamda iki zar atacaksınız. Zarları 3 ve 5 attınız diyelim, yani toplamda 8 etti. Şeytani Kalp Söküşü büyüünü okuyoruz ve bu kart da bize; "5-9: 2 hasar" diyor ve biz de, az önce belirlenen hedefin 2 canını götürmüş oluyoruz.



BÜYÜNÜZÜN BÜTÜN KARTLARINI GERÇEKLEŞTİRDİKTEN SONRA, BU KARTLARI İSKARTAYA ÇIKARIRSINIZ VE SIRADAKİ 3 KARTLI RÜTBECE EN YÜKSEK OYUNCU, BÜYÜSÜNÜ GERÇEKLEŞTİREREK OYUN DEVAM EDER.

oyunun sonu

Fırtına dindiğinde ve sadece tek bir büyücü ayakta kaldığında müsabaka sona erer ve o büyücü, Son Büyücü Nişanı'nı kazanmış olur. Bir oyuncu toplamda iki adet Son Büyücü Nişanı'na sahip olursa, oyunu kazanır. Eğer maç sonunda büyücü, talhsiz şekilde, rakibini öldürdükten sonra kendisini de öldürür ve oyunda kimse kalmazsa, o oyuncu yine Son Büyücü Nişanı'nı kazanmış olur.

Oyunun sonunda, oyuncuların ellerindeki bütün Hazine ve Büyü kartları iskartaya çıkarılır. Ancak destelerdeki kartlar bitmeden, bu iskarta kartları, tekrardan karıştırılarak desteye eklenmez. Dolayısıyla bir oyunda olabildiğince çok sayıda farklı kart görürsünüz. Herkes kartlarını iskartaya çıkardıktan sonra, Ölü Büyücü Kartı'na sahip olan büyücüler, bonuslarını (ekstra güç, hazine, vb.) toplar ve Ölü Büyücü kartlarını iskartaya çıkarırlar.

Hızlı Oyun Varyantı:

5-6 kişilik oyunlarınızda veya hızlı bir oyun oynamak istediğinizde, hızlı oyun varyantıyla oynamanızı tavsiye ediyoruz. Bu varyantta toplamda 3 oyun oynarsınız.

Bir büyücü öldürdüğünüzde, 1 Zafer puanı alırsınız. Eğer kendinizi öldürürseniz, puan alamazsınız. Ayakta kalan son büyücü, yine Son Büyücü Nişanı'nı alır ve bu da 1 Zafer puanı değerindedir.

Oyunların sonunda oyuncular, puanlarını toplarlar ve 3 oyunun sonunda en çok Zafer puanına sahip olan oyuncu, oyunu kazanır. Eşitlik durumunda ise, en çok Son Büyücü Nişanı'na sahip olan oyuncu, oyunu kazanır.

ŞİMDİ BİRAZ

ASİT YAŞDIRMA
ZAMANI!



JENERİK

TASARIM CORY JONES

ÇİZİM NICK EDWARDS



CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

BAŞKAN

"UNCLE" CORY JONES

CEO

JOHN "BIG WAND" NEE

Operasyon Direktörü:

"THE GREATA" SCOTT GAETA

Finans Direktörü:

JOHN "URLJNAM" SEPENUK

GELİSTİRİCİLER

MIKE "SNIG" DONAIS, MATT "THE HYDRA" HYRA, MATTHEW "SKY DUNK" PLACE, PATRICK "WHITE MAGIC" SULLIVAN, BEN "MYSTIC WEINER" STOLL, DREW "KRUNKLESTILTSKIN" WALKER, "THE MAGNIFICENT" MIKE GIRARD

CİZİMLER

LARRY "FAIRY FINGERS" RENAC (LEAD), MARCO "ARCTICUS" SİPRIASO, "NECRO" NANCY UNZUETA, JOHN "SPARKLE-BRITCHES" VINEYARD

Kitapçık

MATT "ZORCH!" HYRA

Editör

KATE "THE EDITRIX" STAVOLA

Kontrol

JOANNE "LIMITER" BARRON

Operasyon Direktörü

LEISHA "SLEEVES" CUMMINS

Marka Yönetimi

"THE GREATA" SCOTT GAETA

Ürün Yöneticisi

RACHEL "SORCERESS CHICA" VALVERDE

İş Koordinatörü

RUMI "LAZULI-LULI" ASAI

Satış

KURT "THE SALAMANDER" NELSON, MING "MO SHU" WAN

Ofis Yöneticisi

APRIL "MELT YOUR BONES" JONES

PAZARLAMA

MIRANDA "RANDAPANDA" ANDERSON, WILLIAM "WHITE BANG" BRINKMAN, MATTHIAS "LUDONATOR" NAGY, JAVIER "EL CHUPACABRA" CASILLAS, RY SCHUELLER "THE SEEKER", KYLE HEUER "THE OCCULTAPUS", DREW "MAGIC FINGERS" KORFE, MATT "HOFFMEISTER" HOFFMAN

OYUN TEST EKİBİ

MICHAEL ALEXANDER, LOGAN BONNER, TODD BURKLIN, SEAN DAWSON, PATRICK "BIG DEAL" DILLON, PASSION DONAIS, ERIC ESCHENBACH, LISA ESCHENBACH, MIKE FAHLNER, PAUL HUGHES, MARK JESSUP, CORY JONES, ERIK LARSEN, ROB LIGHTNER, MAX MAGIERA, SUNGA ROSE, ROB WATKINS, NATHANIEL YAMAGUCHI

ÖZEL TEŞEKKÜRLER

VALERIE & HOLIDAY JONES, MICHAEL KIRCHHOFF, D&D, BIG GULPS, DORITOS, THE WORD 'EPIC', AMY KELLER, TANIA & BRANDON SEPENUK, LIEKA, GIPSEY, TRAVIS, CHARLOTTE

Kart isimlerine katkıda bulunan, FRPNET, Kayra Keri Küpçü, Onur Bilecen, Cem Usta, Kılıncı Çelik, Aygenur Melike Özkaya, Salih Buğra Algan, Eshavar İsmail Akabalı, Mustafa İlker Saçıkara, Deniz Tarcan, Mustafa Alperen Çiftçi, Sinan Özer ve destek veren diğer bütün arkadaşlarımıza çok teşekkürler!



Copyright Cryptozoic Entertainment 2017 All rights reserved.

TROY Games Oyuncak İç ve Dış Tic. Ltd. Şti.

Nimet Ekişioğlu Sk. No:7 D:4 34738 Kadıköy - İstanbul

info@neotroygames.com

www.neotroygames.com



UYARI: Küçük ve yutulabilir parçalar içerdiğinden doğa bulma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Çocuklara vermeden önce tüm ambalajları çıkarın. Adres ve bilgiler referans için saklayınız.