

Большой ЗАМЕС

В МАЛЕНЬКОМ ТОКИО



ПРАВИЛА
ИГРЫ

ЗАМЕС

Потасовка для 2–4 игроков

Цель игры

Тебе нужен мир, желательно весь! Да что там «желательно» — на меньшее ты не согласен! Отправляя своих верных приспешников на захват вражеских баз. Первый, кто наберёт 15 победных очков, станет победителем!

Состав игры

В этой коробке ты найдёшь:

- 80 карт фракций
(4 фракции по 20 карт),
- 8 карт баз, 4 карты титанов,
- 1 лист с жетонами победных очков
(можно использовать и как маркеры силы),
- правила игры.

Только один станет королём-замесом!

«Большой замес в маленькой Японии» — это дополнение для настольной игры «Замес». Однако здесь достаточно карт для полноценной игры вдвоём — ты можешь обойтись и без базовой коробки! Местами эти правила написаны так, будто в твоём распоряжении есть больше четырёх фракций, или упоминают карты, которых нет в этом наборе. Если ты ещё не купил базовый «Замес», считай это вирусной рекламой.

СОДЕРЖАНИЕ

Цель игры	2
Состав игры	2
Подготовка к игре	3
Вот как это делается	4
Знай свои карты	6
Карта приспешника	6
Карта действия	6
Все на базу!	6
Титаны	7
Большой куш	8
Новые правила	10
Ключевые слова	11
Пояснения по картам	14
Всё остальное	16
Фракции	18
Титры	19
Самое главное	20



Подготовка к игре

Каждый игрок замешивает 2 разные фракции по 20 карт в одну колоду из 40 карт и перетасовывает её.



Покемонстры!

Воины любви

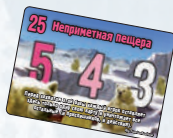


**Воины любви
покемонстры!**

Затем возьми базы из наборов с выбранными фракциями. Например, если у тебя замес Казаков-африканцев против Мискатоникских кайдзю, тебе понадобятся базы из «Неизбежного выпуска про Ктулху», «Культурного шока», «Казаков против поми-доров» и «Большого замеса в маленьком Токио». Если у тебя две коробки «Большого замеса в маленьком Токио», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть покемонстров с покемонстрами). Но у каждого игрока в колоде должны быть две разные фракции.

Договоримся как взрослые

Если хочешь соблюсти формальности, в начале игры выложи на стол хотя бы по 2 фракции на игрока. Случайным образом определи первого игрока. Начиная с него, игроки по часовой стрелке берут по одной фракции. Затем игроки выбирают себе вторые фракции в обратном порядке: начиная с последнего игрока и заканчивая первым.



Перетасуй все карты баз и вытяни из этой колоды по одной карте на игрока плюс ещё одну (например, четыре в игре на троих). Выложи эти карты в открытую посередине стола.

Каждый игрок берёт 5 карт из своей колоды. Если тебе на руку не пришли приспешники, покажи свои карты, сбрось их и возьми другие 5 карт. Их ты уже не сможешь обменять, даже если там не будет приспешников.

Первым ходит тот, кто последним смотрел аниме. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Настало время раскурочить пару-тройку баз!

ВОТ КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ

1. Начало хода

Есть свойства, которые срабатывают в начале твоего хода.

В этой фазе срабатывают все такие свойства, а не только самое первое. Ещё до их срабатывания перестают применяться любые свойства, которые работали до начала следующего хода.

2. Играй карты

В свой ход можешь сыграть одно действие, одного приспешника или и то и другое сразу — причём совершенно бесплатно! Можешь играть карты в любом порядке — а можешь и вовсе их не играть. Про розыгрыш титанов читай на стр. 7. Вдобавок в этой фазе можно использовать некоторые свойства на твоих уже находящихся в игре картах.

Следи за руками!

Свойства срабатывают только тогда, когда ты играешь карту с руки или же в тексте карты сказано «сыграй». Перемещение карты не считается её розыгрышем.

Как сыграть приспешника

Выбери базу и выложи карту приспешника рядом с ней лицом к себе. Сделай, что сказано на этой карте (про спецсвойства читай на стр. 13).

Как сыграть действие

Покажи всем карту действия и сделай, что на ней написано. Если карта не остаётся в игре (сыгранная на базу или приспешника), то это обычное действие и его надо сбросить после использования.

Как применить свойство

У приспешников и действий, которые не считаются обычными (см. стр. 12), зачастую есть свойства, срабатывающие в этой фазе. «Талант» можно использовать только раз в этой фазе в свой ход (см. стр. 13). В свой ход — это когда ты как раз играешь карты.

3. Проверь базы

Когда закончишь играть карты, посмотри, нет ли на столе баз, которые можно захватить (как это делается, написано на стр. 8). Если такие есть, переходи к их захвату.

4. Возьми две карты

Просто сделай это — возьми на руку 2 карты из своей колоды. После этого у тебя на руке должно быть не больше 10 карт. Если их больше 10, сбрось лишние на свой вкус.

Если по какой-то причине у тебя в другой момент игры окажется больше 10 карт, то ничего страшного: сбрасывать их надо только сейчас.

Если тебе надо раскрыть, выбрать, посмотреть или взять карту, а твоя колода пуста, перемешай свой сброс. Теперь это твоя колода — бери карты из неё.

5. Конец хода

Всё, что должно произойти в конце хода, происходит сейчас. После этого проверь, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 или больше победных очков. Если набрал, переходи к разделу «Игра окончена» на стр. 10. В противном случае передай ход соседу слева.



Порядок розыгрыша карты

1. Применение свойства только что сыгранной карты. Её свойства и свойства всех карт, которые были в процессе розыгрыша на данный момент, **применяются полностью**.

2. Применение свойств находящихся в игре карт, активированных картой из шага 1. Если таких карт больше одной, порядок розыгрыша определяет активный игрок.

3. Розыгрыш карт с руки, если это указано в свойстве карты из шага 1. Если таких карт больше одной, они разыгрываются по одной по часовой стрелке, начиная с того участника, чей сейчас ход, пока вы не разыграете их все.

4. Сброс карты, сыгранной в ходе шага 1, если только ты не сыграл её на другую карту.

ЗНАЙ СВОИ КАРТЫ

КАРТА ПРИСПЕШНИКА



КАРТА ДЕЙСТВИЯ



ВСЕ НА БАЗУ!



ТИТАНЫ

У каждой фракции в «Большом замесе» есть свой титан — это новый тип карт, отличающийся от приспешников, действий и баз. В начале игры титаны фракций лежат рядом со своими владельцами на столе. Они никогда не попадают на руку, в колоду или в стопку сброса.

Титанов можно сыграть на базу только тогда, когда свойство карты (включая самого титана) позволяет вам это сделать. Играть титана необязательно, но если свойство какой-либо карты позволяет сыграть титана, то вы должны либо сделать это сразу при розыгрыше такой карты, либо не играть титана вовсе. Если свойство указывает «вместо обычного розыгрыша приспешника», то можно сыграть титана вместо обычного приспешника на втором этапе хода. Титаны не считаются добавочными приспешниками или действиями и не могут быть сыграны как таковые. Если ты сыграл титана, то ты контролируешь его, даже если не являешься его владельцем.

Столкновение титанов

Если ты контролируешь одного титана, ты уже не можешь сыграть другого. После того как ты сыграл или переместил титана на базу, на которой уже есть другой титан, одного из них нужно удалить из игры (исключение: база «Остров кайдзю»). Игроки, конт-

ТИТАН



Название

Тип карты

Свойство

Символ фракции

ролирующие титанов на этой базе, сравнивают свою суммарную силу здесь, после того как применят свои постоянные свойства (но не таланты). Тот игрок, у которого сила на этой базе меньше, удаляет своего титана из игры. В случае ничьей побеждает титан, оказавшийся на базе раньше.

На титанов не действуют свойства, целью которых являются «приспешники» или «действия». А вот свойства, целью которых являются «карты», очень даже действуют и могут вывести их из строя (уничтожить, вернуть, поместить в другое место и т. д.). Титаны также удаляются из игры, если карта базы, на которой они находятся, выходит из игры. Какая ни была бы причина, карта вышедшего из игры титана вновь кладётся рядом с его владельцем, а все маркеры с неё сбрасываются. Титаны могут вернуться в игру в любой момент, если какая-либо карта позволит это сделать.

Действия с силой

У фракции кайдзю есть действия с силой, а также базы, которые дают силу. Сила эта учитывается как для захвата базы, так и для подсчёта победных очков, даже если у игрока на этой базе нет приспешников.

У титанов силы нет, однако их свойства могут её добавлять. Каждый маркер на титане добавляет +1 к суммарной силе игрока, контролирующего этого титана на этой базе.

Большой куш

База готова к захвату, когда общая сила всех находящихся на ней приспешников равна её обороне (см. стр. 6) или больше этого значения. Если к захвату готово сразу несколько баз, порядок их захвата определяет тот игрок, чей сейчас ход.

Когда база для захвата выбрана, игроки могут применить все свойства, срабатывающие **перед** захватом базы. Если из-за этого общая сила становится меньше обороны базы, захват всё равно происходит.

Например, играющий за мегарейнджеров играет карту «Мега меч», чтобы уничтожить приспешника с силой 4 на базе. Таким образом, он становится игроком с наибольшей силой на базе. Общая сила приспешников падает ниже значения обороны, но захват продолжается своим чередом.

Я первый!

При применении свойств во время захвата базы, как и в случае любого другого срабатывания, сначала применяются свойства карт, находящихся в игре. Порядок определяет игрок, чей сейчас ход.

Если несколько игроков хотят применить спецсвойства, они делают это по часовой стрелке, начиная с того, чей сейчас ход. Это продолжается, пока все игроки подряд не спасуют. Если ты спасовал, а затем соперник применил спецсвойство, после этого ты тоже можешь применить спецсвойство. Если спецсвойство позволяет тебе сыграть добавочные карты, ты должен сыграть их немедленно или отказаться от их розыгрыша.



Раздача очков

Игроки сравнивают силы своих карт на той базе, которую захватывают. Игрок с наибольшей силой занимает первое место и получает столько очков, сколько указано слева на карте базы. Второе место получает очки по среднему значению, а третье место — по правому. Если у тебя нет приспешников или 1 силы на этой базе или если ты четвёртый по силе, ты не получаешь очков за эту базу. Если базу захватывало меньше трёх игроков, незанятые очки никто не получает.

Все, кто получил очки, берут себе жетоны победных очков на положенную сумму. Свойства, срабатывающие **при** захвате базы, могут несколько изменить расклад.

Разойтись по углам!

После раздачи очков игроки могут применить свойства, которые срабатывают **после** захвата базы, в порядке, описанном в разделе «Я первый!». Затем карты, оставшиеся на захваченной базе, уходят в стопку сброса своих владельцев одновременно. Эти карты не считаются уничтоженными, и свойства, срабатывающие при их уничтожении, применить нельзя (хотя есть свойства, срабатывающие при сбросе карт).

Захваченная база уходит в стопку сброса баз, а ей на замену открывается новая из колоды (если колода баз пуста — перемешай сброс).

Если на столе остались другие готовые к захвату базы, игроки разбираются с ними таким же образом.

Споры при раздаче

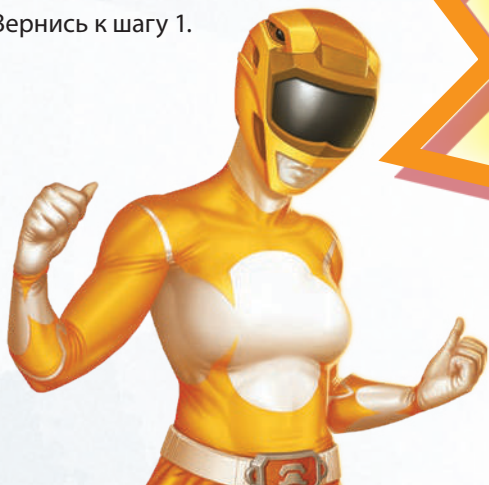
Если у нескольких игроков равные силы на базе, каждый из них получает очки за наивысшую позицию, на которую они претендуют. Например, если на базе три игрока с силами 10, 10 и 5, то каждая «десятка» получит очки за первое место, а «пятёрка» — за третье (очки за второе место не начисляются). Если два игрока оспаривают второе место, третье место не достаётся никому. Да, это жесть.

Если игроки оспаривают право применить свойство базы, этим свойством может воспользоваться каждый из претендентов, начиная с того, чей сейчас ход, и по часовой стрелке.



Порядок раздачи очков

1. Посмотри, есть ли базы, которые можно захватить. Если нет, переходи к следующей фазе.
2. Активный игрок выбирает базу, которую можно захватить.
3. Игроки могут сыграть карты со спецсвойствами «перед захватом базы» или применить такие свойства на картах в игре.
4. В зависимости от текущей суммарной силы сторон раздаются очки. На этом этапе можно применить спецсвойства «при захвате базы».
5. Игроки могут сыграть карты со спецсвойствами «после захвата базы» или применить такие спецсвойства на картах в игре. Это может повлиять на шаги 6–8.
6. Все карты с этой базы сбрасываются.
7. Сбрасывается и сама база.
8. Выбирается новая база на замену.
9. Вернись к шагу 1.



НОВЫЕ ПРАВИЛА

Карта из колоды

Если по свойству ты должен выбрать карту из колоды, раскрой выбранную карту, покажи всем и перемешай свою колоду после этого. Это важно для карт «Белый ведьмокот», «Мастер покемонстров», «Тренер покемонстров», «Чёрный ведьмокот», «Эволюция», «Я выбираю тебя!», но применяется и к картам из других «Замесов».

Игра окончена

Если к концу любого хода кто-нибудь из участников набрал 15 очков, тот игрок, у которого больше всего очков, побеждает в игре. Если таких несколько, продолжайте играть, пока не определится победитель. Ничьих здесь не бывает!

Ключевые слова

(а также условные знаки и адреса конспиративных квартир)

В игре: карты в игре выложены на середину стола — например, активная база и все карты, сыгранные на неё. Карты на руке, в колоде, стопке сброса, отложенные или находящиеся в коробке в игре не находятся.



Вернуть: это свойство позволяет отправить карту туда, откуда она пришла (обычно на руку владельцу). Возвращая карту, сбрось все карты, которые были на неё сыграны.



Владелец: игрок, у которого эта карта была в начале игры. У монстров и сокровищ владельца нет.



Влиять: повлиять на карту — это удалить её, вернуть, переместить, перенести, поменять силу или контролирующего игрока, отменить её свойство и т. д.



Добавочные карты: как правило, в свой ход ты можешь сыграть одного приспешника и одно действие. Если свойство позволяет тебе сыграть добавочного приспешника или добавочное действие, ты можешь сыграть ещё одну карту данного типа в этот ход. Если ты получил добавочную карту благодаря спецсвойству, сыграй её немедленно. В противном случае можешь сыграть добавочную карту позже в тот же ход.



Исходная: сила приспешника или оборона базы до изменения при помощи свойств. Обычно это число, указанное на карте приспешника или базы, но некоторые карты могут его менять.



Контролировать:

по умолчанию ты контролируешь каждую сыгранную тобой карту. Если ты взял карту под контроль, это всё равно что именно ты её и сыграл (и ты, как обычно, добавляешь её силу к своей общей силе, используешь её свойства и т. д.). Контроль над приспешником не даёт тебе контроль над любым сыгранным на него действием, но их свойства применяются в обычном порядке. Когда карта выходит из игры, она уходит в стопку сброса своего владельца, а не контролирующего игрока. Если у тебя есть карта на базе, то ты эту карту контролируешь.

Обычное действие:

карта обычного действия сбрасывается после розыгрыша. Действия, которые играют на базу или приспешника, не считаются обычными.

Отменить: сделать вид, что указанного свойства не существует.



Переместить:

это свойство позволяет тебе переместить приспешника с одной базы на другую вместе со всеми сыгранными на него картами и маркерами. При этом не считается, что ты сыграл карту. Свойства приспешников не срабатывают при перемещении, однако свойства «Постоянное», «Спецсвойство» и «Талант» продолжают действовать.

Перенести:

это свойство позволяет переносить карты действий или маркеры силы с одной карты на другую. Выкладывание жетонов на карты (из запаса) и сброс жетонов с карт (в запас) не считается переносом.

Постоянное: обычно свойство срабатывает и сразу перестаёт действовать (максимум — длится до конца хода). Постоянное свойство действует всё время, пока карта с ним остаётся в игре.

После: если в свойстве указано, что вы должны сделать А после Б, значит, Б должно быть выполнено полностью перед выполнением А (если Б не захват базы, конечно).



Сбросить: когда карта сбрасывается, она уходит в стопку сброса своего владельца (того игрока, в чьей колоде она находилась изначально). Не имеет значения, кто сыграл эту карту или контролировал её.



Спецсвойство: обычно свойство карты срабатывает в тот момент, когда ты её играешь. Спецсвойства — исключение из этого правила, они применяются в другое время. В описании спецсвойства сказано, когда и как оно действует (некоторые спецсвойства можно применить даже из сброса или с руки). Если спецсвойство позволяет тебе сыграть карту в свой ход, эта карта не идёт в счёт тех двух карт, которые ты можешь сыграть бесплатно.



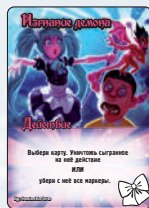
Сыграть: ты играешь карты во второй фазе своего хода, а также тогда, когда свойство карты позволяет или требует это сделать. Когда ты играешь карту, срабатывает её свойство. Если ты перемещаешь, кладёшь или возвращаешь карту, всё это не считается розыгрышем и свойство карты не срабатывает.



Талант: это свойство действия или приспешника, которое ты можешь применить один раз в каждый свой ход, — что-то вроде добавочного действия. Можешь не использовать его, если не хочешь.



Уничтожить: если свойство требует уничтожить какую-либо карту, убери её в стопку сброса.

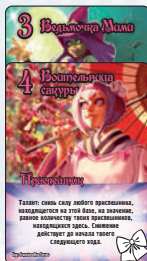


Чтобы: у свойств некоторых карт есть требования (например, «Выбери приспешника. Можешь сбросить столько карт, какова его сила, чтобы уничтожить его»). В случае если по какой-то причине требование выполнить не удаётся (например, у тебя недостаточно карт на руке), то ты не можешь применить свойство. Такие дела.



ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

Ведьмочка Мими, Воительница сакуры: значение снижения подсчитывается только один раз и не меняется даже в том случае, если количество твоих приспешников на базе изменится.



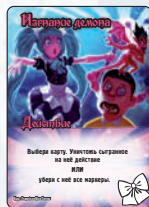
Горгондзилла, Кайдзю-ка, Променад: свойства этих карт не действуют на действия, сыгранные на приспешников.



Горгондзилла, Мегабот, Ходячий замок: можешь сыграть такую карту вместо обычного розыгрыша приспешника, даже если у тебя на руке нет приспешников. К титанам неприменимы ограничения на розыгрыш приспешников.



Изгнание демона: можешь выбрать любую карту, включая базу или титана.



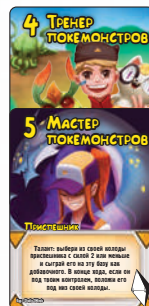
Лунная свалка: игроки раскрывают свои карты по очереди, начиная с активного игрока и дальше по часовой стрелке. Если эта база вошла в игру в ходе подготовки, сначала раскройте карты, а потом набирайте карты на руку, начиная с активного игрока и дальше по часовой стрелке.



Покекуб: потом можешь играть приспешника другого игрока из своей колоды по обычным правилам, и считается, что ты его контролируешь. Когда она выходит из игры, она возвращается к владельцу.



Тренер покемонстров, Мастер покемонстров: сыгранный приспешник должен отправиться под низ колоды даже в том случае, если карта с этим свойством, по которому ты сыграл этого приспешника, вышла из игры к концу хода.



Неприметная пещера:

пещера: перед захватом базы у тебя здесь может быть только либо один приспешник, либо одно действие, **а не по одному каждого**. Карты, которые нельзя уничтожить, остаются на месте. Титаны при этом не учитываются, а потому это свойство на них не действует.



Остров кайдзю:

если это свойство отменено, находящиеся здесь титаны всё равно остаются на этой базе. Новые титаны, сыгранные или перемещённые сюда, будут заставлять самого слабого из тех титанов, которые находятся здесь (или самых слабых, если здесь есть несколько титанов с одинаковой силой), уйти.



Панда-рейнджер:

спецсвойство может быть активировано спецсвойством любого игрока и несколько раз за ход.



Всё ОСТАЛЬНОЕ

Частенько текст карты противоречит правилам. В такой разборке карта всегда побеждает. У неё чёрный пояс по борьбе без правил.

Исключение: сила приспешника и оборона базы не могут быть ниже нуля.

Если карты противоречат друг другу, та, которая запрещает что-то сделать, бьёт ту, которая разрешает это сделать.

Если одновременно срабатывает несколько свойств, тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке они будут действовать.

Ты вправе сыграть карту, даже если не можешь применить её свойство.

Например, ты можешь сыграть действие, которое уничтожает приспешника, даже если в игре нет приспешников или если приспешника нельзя уничтожить.

Ты должен воспользоваться свойством карты, даже если тебе это невыгодно. Однако если карта говорит, что ты можешь что-то сделать, ты вправе не делать этого. Свойства добавочных карт тоже можно не использовать.

Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Получив возможность сыграть добавочные карты вне фазы «Играй карты», ты должен сделать это немедленно — или не играть их вовсе.



Если карта, которую видят соперники, уходит в сброс, на руку или в колоду, она всегда уходит к своему владельцу (игроку, в чьей колоде эта карта находилась), и неважно, кто сыграл или контролировал её.

Спецсвойства можно применять в любой подходящий момент — даже на чужом ходу.

Любой игрок может когда угодно посмотреть, какие карты лежат в любой стопке сброса.

Если речь идёт о приспешнике или действии, то это приспешник или действие в игре, если не указано обратного. Исключение: «сыграть приспешника/действие» — сыграть с руки.

Когда карта выходит из игры, любые карты и маркеры с неё сбрасываются.

Сила приспешника, не находящегося в игре, — это значение, указанное на его карте, но как только он будет в игре, его сила также включает все модификаторы.

Маркеры силы на приспешниках всегда изменяют их силу. Маркеры силы не влияют на действия или базы.

Если не сказано обратного, свойства перестают применяться в конце хода или когда карта выходит из игры.

Исключение: смена контроля над приспешником, если не указан конкретный срок, продолжается до тех пор, пока приспешник не выйдет из игры или пока он вновь не подпадёт под чей-то контроль.

Если ты смотришь карту, ты никому её не показываешь. Если ты раскрываешь карту, ты показываешь её всем. Если ты выбираешь в колоде или стопке сброса карту, ты должен показать всем выбранную карту. После выбора карты из колоды перемешай колоду.



Фракции

В коробке «Большого замеса в маленьком Токио» 4 фракции, из которых можно собрать 6 разных колод. Это число можно увеличить, объединив «Большой замес в маленьком Токио» с прошлыми и будущими дополнениями. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

Мегарейнджеры

Вперёд, на базы! Вперёд, бить приспешников! Вперёд, Мегарейнджеры, безумные замесные Мегатроны! Мегарейнджеры — это идеальная боевая команда, что способна вырвать победу из пасти поражения. А если ситуация выйдет из-под контроля, они всегда могут вызвать огромного, чёрт побери, робота и автоматически победить. Правда, с этого бой, наверное, стоит начинать, но да ладно.



Воины любви

Лунный свет, сны, любовь и звёздный свет! БОЖЕЧКИ, это же так кawaiiно!!!! Воины в матросках и без, бесспорно, очень милы, но при помощи своих заклиний они вытворяют такооооо... И они действуют вместе, командой. Зло падёт перед этими девочками.



Кайдзю

Гигантские чудовища идут по Токио, уничтожая на своём пути громадные здания. Их разрушительная мощь ставит учёных в тупик — даже самое лучшее оружие бесполезно против кайдзю. Что же можно противопоставить мощи чувака в резиновом костюме? А мы знаем! Мы дадим одарённому десятилетке, у которого с какого-то перепугу полный доступ к военным ресурсам Японии, поговорить с ним!



Покемонстры

Они маленькие, они быстро вламываются в вашу жизнь и так же быстро исчезают, но как только вы научитесь вызывать нужного в определённой ситуации покемонстра, бить они станут весьма и весьма ощутимо. Мы знаем, что ты хочешь собрать их всех. Если вы прославите их, как кое-кого другого (вы знаете, о ком мы), то мы будем бесконечно вам благодарны.



Больше жару!

Не можете договориться, кто будет выпускать кайдзю в Токио? Выход есть! Вторая коробка «Большого замеса в маленьком Токио» позволит двум соперникам выступить за одну и ту же фракцию. Главное — не класть в одну колоду две одинаковые фракции. А набора баз будет достаточно одного.

ТИТРЫ

Автор игры: Пол Питерсон

Развитие игры: Марк Вуттон

Арт-директор: Тодд Роулэнд

Художники: Франсиско Рико Торрес,
Hinkle / Silva Art, Studio2Minds, Альберто Тавира

Дизайнер: Калисса Фитцджеральд

Тексты: Тодд Роулэнд, Брайан Стаут

Редактура: Брайан Стаут

Вычитка: Брайан Стаут, Расти Блумер, Николая Бонжиу, Вим Дебрекелер, Адам Ист, Гаррет Лэпэм, Дэниэл Маттео, Дюк-Ман Нгуен, Роберт Пейн, Логан Пирс, Тодд Роулэнд, Марк Вуттон

Производство: Дэйв Лепор

Бренд-менеджер: Тодд Роулэнд

Игру тестировали: Сет Абрахам, Стефани Альберс, Александра Аллен, Тимоти Аллен, Уэсли Андерсон, ди-джей Атанасов, Роберт Бейкер, Бет Бэрри, Мелисса Блумер, Расти Блумер, Натан Боксалл, Мальте Бюзинг, Дебби Картрайт, Эмма Картрайт, Фрейя Картрайт, Джеймс Картрайт, Джессика Картрайт, Дэниэл Чанг-Фонг, Клифф Кристиансен, Хайди Кристиансен, Йошка Корс, Брок Крэддок, Кэтрин Крамер, Блейк Каннингэм, Надин де Гроот, Вим Дебрекелер, Айн Дельгадо, Адам Ист, Элисса Ист, Джуэл Ист, Сет Ист, Дженис Айзенменгер, Джон Эспиноза, Александр Финк, Джаред Фрэйл, Стефани Фрайл, Эндрю Гербер, Морис Хэдрих, Джастин Харрелл, Дин Харрис, Тим Хелмс, Кристиан Янссен, Джейсон Лаховец, Гаррет Лэпэм, Дэнни Лил, Бенджамин Литтл, Зак Лайонс, Джеймс Мартин, Сэм Мартин, Дэниэл Маттео, Аманда Макьюэн, Роберт Макьюэн, Дэниел Моват, Эндрю Нарзински, Дюк-Ман Нгуен, Ле-Ти Нгуен, Каз Нюборг-Андерсен, Геррит Эстрайк, Деннис Олтманнс, Тимо Онкен, Бриттани Пейн, Роберт Пейн, Мейсон Пембер, Кэти Пирс, Лейн Пирс, Лора Пирс, Логан Пирс, Джош Рэтт, Джошуа Рид, Алекс Росси, Юджин Сандберг, Роберт Сэндберг, Натали Шеек, Эмили Шеппер, Майкл Шмекл, Эндрю Шварц, Майкл Шварц, Тревор Скелтон, Райан Стюарт, Брайан Стаут, Аарон Стрикер, Алекс Стрикер, Алайлима Талаву, Фабьен Ваннье, Эндрю Уиллис, Эндрю Уилсон, Майкл Уилсон, Анна Рэй, Лэндон Рэй, Эрик Япл, Эндрю Янг, Джон Зинсер

Особая благодарность выражается Берни Танаке, Мэлу Фуджицу, Доктору Хо и нашему менеджеру по обнимашкам Слоджин.



©2022 Alderac Entertainment Group. Smash Up and all related marks are TM or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. All rights reserved. Blah blah blah.

www.alderac.com/smashup

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:
Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

САМОЕ ГЛАВНОЕ

Подготовка

Каждый игрок выбирает 2 фракции и замешивает их в одну 40-карточную колоду. Возьми на руку 5 карт. Вложи на стол по одной базе на игрока плюс ещё одну (например, 5 баз в игре на четверых).

В свой ход

Можешь сыграть одного приспешника и/или одно действие в любом порядке. А можешь и не играть, если не хочешь.

Сыграв карту, сделай то, что в ней сказано.

Проверь, нельзя ли захватить базы. Если можно, проведи захват и раздачу очков.

Возьми 2 карты. Если на руке больше 10 карт, сбрось лишние.

Захват базы

Если после того, как ты закончил играть карты, общая сила всех приспешников на базе равна её обороне (или больше), эта база готова к захвату. Игрок с наибольшей силой на этой базе получает очки за первое место, следующий — за второе, и следующий — за третье. При равенстве сил каждый спорщик получает очки за высшее место, на которое претендует.

Примени свойство базы, сбрось с неё всех приспешников и открой новую базу.

Победа

Если к концу любого хода игрок набрал 15 или больше очков, он побеждает. Если несколько игроков набрали 15 или больше очков, побеждает лидер по очкам. Если лидера нет, разыграйте ещё один ход.

Если вы играете с «Неизбежным выпуском про Ктулху», не забудьте также потерять очки за карты безумий. В случае ничьей побеждает тот, у кого их меньше.

Прочие правила

Если карта противоречит правилам, слушайся карту.

Если карты противоречат друг другу, та, которая запрещает что-то сделать, бьёт ту, которая разрешает это сделать.

Если одновременно срабатывает несколько свойств, тот игрок, чей сейчас ход, решает, в каком порядке они будут действовать.

Ты вправе сыграть карту, даже если не можешь применить её свойство.

Ты должен воспользоваться свойством карты, даже если тебе это невыгодно. Если карта говорит, что ты можешь что-то сделать, ты вправе не делать этого.

Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Любой игрок может когда угодно посмотреть карты в любой стопке сброса.