

FLUXX ЗОМБИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ

«Fluxx Зомби» — самостоятельная игра по мотивам мирового хита «Fluxx». В зависимости от того, играл ли ты во «Fluxx», ты можешь сначала изучить базовые правила (читай текст дальше) или сразу же взяться за истребление зомби (перейди на страницу 6).

Уже играл
во «Fluxx»?

Это твой
первый «Fluxx»?



Переходи на страницу 6
и начинай истреблять
зомби!

Тогда для начала
попробуем без зомби...

СОСТАВ ИГРЫ

1 карта базовых правил
23 карты действий
15 карт проблем
15 карт тем
21 карта целей
1 карта провала
24 карты новых правил
Правила игры

ИГРА БЕЗ ЗОМБИ

Если ты впервые играешь во «Fluxx», лучше провести несколько первых партий без зомби — отправь в коробку все карты, у которых нижний край полосы в левой части имеет неровную форму. Некоторые карты целей (те, которые ты оставил в игре) также будут говорить что-то там про зомби — делай вид, что ты ничего не слышал. Играй с уменьшенной колодой, пока не надоест. Так ты усвоишь основные правила игры. Когда все игроки будут готовы, верни в колоду все зомби-карты. Да начнётся безумие!



ПОДГОТОВКА

Выложи на середину стола карту базовых правил (единственная карта с оранжевым оборотом). Хорошенько перетасуй колоду и сдай **каждому игроку 3 карты**. Колоду положи рядом с картой базовых правил лицевой стороной вниз – отсюда игроки будут тянуть карты.

С чего начать?



Выложи на середину стола карту базовых правил.



Перетасуй колоду.



Сдай каждому игроку 3 карты.

КТО ПЕРВЫЙ?

Кто хочет пойти первым, тот пусть и ходит. Проще всего завоевать первенство – взять верхнюю карту из колоды, как только завершена подготовка к игре.

КАК ИГРАТЬ

Будь готов – правила игры будут меняться прямо по ходу партии. Начальные правила очень просты, но с каждым ходом игра усложняется из-за карт, которые вводят новые правила и отменяют старые.

Начни игру, как написано на карте базовых правил («Тяни 1 карту, сыграй 1 карту»). Передавай ход по часовой стрелке. Подстраивайся под все новые правила, которые будут добавляться всякий раз, когда кто-то играет карту. Игра длится до тех пор, пока кто-то не выполнит условия текущей карты цели (её тоже предстоит сначала сыграть).

Порядок хода

1. Вытяни карты из колоды (столько, сколько требуют текущие правила).
2. Сыграй карты с руки (столько, сколько требуют текущие правила).
3. Сбрось с руки лишние карты, чтобы не превысить предел карт на руке (если есть).

Дополнительные действия, требуемые картами новых правил, тем и т. д., выполняются в разные моменты хода.

Пример партии



ВИДЫ КАРТ



Базовые правила. С них начинается игра. Постепенно их вытесняют новые правила, но *карта базовых правил всегда остаётся в центре стола*. Базовые правила просты: в свой ход вытяни 1 карту и сыграй 1 карту (предела руки ещё нет – выдохни).



Новое правило. Сыграв новое правило, выложи его карту лицевой стороной вверх рядом с картой базовых правил. Если карта противоречит ранее сыгранному новому правилу, отправь предыдущее правило в сброс. *Новое правило начинает действовать немедленно.* Обычно из-за этого игрок, чей ход в данный момент, вынужден тотчас же вытянуть или сыграть ещё несколько карт. Также возможно, что другим игрокам потребуется сбросить несколько карт с руки.

Пример

Вытянув 1 карту, Дима играет с руки новое правило «Тяни 4». Теперь каждый игрок должен тянуть в свой ход 4 карты. Поскольку в этот ход Дима уже тянул 1 карту, он должен добрать из колоды на руку ещё 3. Следующий игрок, Олег, тянет 4 карты. Затем он играет новое правило «Тяни 2». Правило добора карт снова изменилось, но Олег уже взял положенные 2 карты (и даже больше), поэтому ему не нужно тянуть ещё. Поскольку правило «Тяни 2» противоречит прежнему, карта «Тяни 4» сбрасывается.



Цель. Сыграв карту цели, выложи её в центре стола лицевой стороной вверх. Сбрось предыдущую цель, если она есть. В начале партии цели ещё нет: никто не сможет победить, пока не будет сыграна карта цели. Цель одинакова для всех: игрок, который выполнит её условия, побеждает в игре (даже в чужой ход).



Тема. Сыграв карту темы, выложи её перед собой лицевой стороной вверх. Очень часто для победы нужно выложить определённое сочетание тем, так что сыграть тему – обычно хорошая идея.



Действие. Сыграв эту карту, выполни всё, что указано в её тексте, а затем сбрось. Действия могут вызвать цепь далеко идущих последствий, а могут и вовсе никак не повлиять на игру. Некоторые действия могут вынудить игрока сыграть дополнительные карты.

***Важно:** карта действия и все карты, сыгранные согласно её инструкциям, считаются за одну сыгранную карту.*

Пример

Сыграв действие «Тяни 2 и используй их», Дима тут же тянет 2 карты из колоды и играет обе. Одна из них – тоже действие: «Тяни 3, сыграй 2». Дима снова берёт карты из колоды, играет 2 из них и сбрасывает третью – при этом считается, что он сыграл всего одну карту.

ПОБЕДА

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выполнит условия текущей цели. Как только цель достигнута, игрок тотчас становится победителем, даже если сейчас не его ход.

ПРИМЕЧАНИЯ

- Игра длится до тех пор, пока не будет однозначно определён победитель. Если по каким-то причинам несколько игроков достигли цели одновременно, игра продолжается, пока не останется только один игрок, выполняющий условия текущей цели.
- Если в колоде закончились карты, перетасуй сброс, сформируй новую колоду и продолжай игру.
- Новые игроки могут присоединяться к партии в любой момент – просто сдавай каждому новичку 3 карты.

Сброс

Сбросить карту и сыграть карту – не одно и то же. Когда карта сыграна, игрок должен выполнить всё то, что на ней написано, если это возможно. Нельзя просто так взять и сбросить нежелательную карту. Это возможно сделать, лишь когда превышен предел руки либо когда сыграно специальное действие.

Теперь, когда ты
знаешь, как играть
во «Fluxx»...

время выпустить
ЗОМБИ!



НОВЫЕ ВИДЫ КАРТ



Проблема. В отличие от тем, которые нужны для победы, проблемы – нежелательные карты, которые часто мешают игроку. Проблемы кладутся на стол перед игроком рядом с темами лицевой стороной вверх.

Если тему можно придержать на руке, то проблемы кладутся на стол вне зависимости от желания игрока. Вытянув проблему, игрок **обязан** выложить её на стол перед собой и взять следующую карту из колоды. Если и следующая карта – проблема, история повторяется.

***Важно:** выложенная на стол проблема не считается сыгранной картой.*

Если кто-то из игроков жульничает, не выкладывая на стол имеющуюся на руке проблему, скормите его **ЗОМБИ**.



Пример

Олег сыграл карту действия «Тяни 3, сыгрой 2». Он начинает тянуть карты на руку. Среди них попадает проблема: он выкладывает её на стол перед собой и тут же тянет карту на замену. И только когда Олег вытянет из колоды 3 карты, не считая карт проблем, он сможет выбрать из них 2, которые сыграет. Третью карту Олег сбрасывает (согласно правилам, написанным на карте действия).




Провал. Провал похож на карту цели, за одним маленьким отличием: если его условия будут выполнены, партия завершается проигрышем всех игроков. Зомби побеждают и радостно уплетают мозги игроков.

ПЕРВЫЙ РАУНД

Перед первым ходом все игроки изучают доставшиеся им карты. Если на руке есть карты проблем, игроки немедленно выкладывают их перед собой и тянут новые карты на замену до тех пор, пока у каждого игрока не будет на руке 3 карты без единой проблемы. Далее первый игрок делает свой ход.

ИСТРЕБЛЕНИЕ ЗОМБИ

Зомби нужно прикончить. Поверь, когда ты окружён толпой мерзких ходячих мертвецов, желающих отведать твои мозги, совершенно не думаешь о сопротивлении насилию и подставлении второй щеки (щёк две, а вот мозг, увы, один). Что же делать? Некоторые темы, например «Двустволку», можно использовать для борьбы с зомби – просто прочитай, что написано на карте, и действуй! Есть ещё темы, которые можно использовать как оружие (со значком ) – но только если позволяют текущие правила. Да что там, во время действия правила «Зомбицид» мертвецов можно гасить голыми руками! В свой ход ты можешь устранить столько зомби-проблем, сколько позволяют текущие правила. Кстати, не все карты зомби отправляются в сброс, когда ты их устраняешь. Читай текст на картах и крепче держи двустволку!

ВИДЫ ЗОМБИ

Один зомби хорошо, а два – лучше. Три зомби – уже серьёзная проблема. Четыре – толпа. Чтобы устранить их, придётся попотеть!





Зомби. Самый простой, обычный, незатейливый ходячий мертвец. Когда ты устраняешь такого, просто сбрось его карту.



Зомби-дуэт. Конечно, два мертвеца вряд ли получают Нобелевскую премию, но уже кое-что соображают. Когда ты устраняешь другую зомби-проблему, они понимают, что дело серьезно, и отступают – выбери, кому из соперников передать карту с зомби-дуэтом. Если же устранить дуэт, сбрось его, как обычного зомби.



Зомби-трио. Когда ты устраняешь зомби-трио, не сбрасывай карту. Вместо этого передай её соседу слева или справа (в зависимости от того, куда указывает стрелка на карте).



Зомби-квартет. Их не закопаешь! Если устранить зомби-квартет, он отправляется не в сброс, а обратно в колоду, да ещё и на самый верх!

СИМВОЛЫ

Иногда на картах «Fluxx» встречаются разные символы. Во «Fluxx Зомби» ты точно столкнёшься вот с этими:



Иногда зомби – не так уж и плохо. Этот символ означает, что тут точно без зомби не обойтись. Чуть подробнее тебе скажет подпись на карте.



А вообще зомби обычно доставляют массу неудобств. Этот символ означает, что наличие зомби помешает тебе победить или сделать что-то ещё.

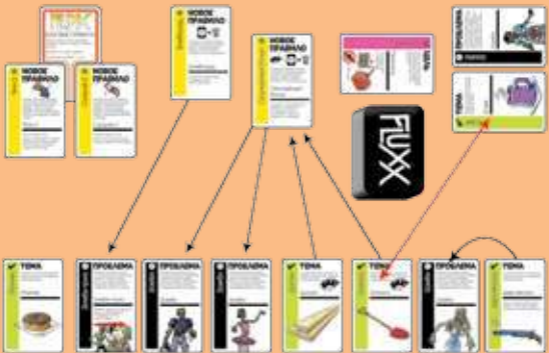


Этот символ говорит о том, что данная тема можно использовать как оружие. Когда в игру вступит новое правило «Оружейный бонус», подобные темы помогут тебе устранить зомби-проблемы.



Пример

Сейчас твой ход. Ты начинаешь с того, что вытянул 2 карты: действие «Обмен темами» и цель «Последний ужин хипстера». Для победы тебе нужно лишь сыграть эти карты... А ещё надо избавиться от зомби, о чём говорит перечёркнутый череп на карте цели. Вот как это сделать:



Новое правило «Зомбицид» даёт тебе возможность устранить в свой ход одну свою зомби-проблему. Ещё одного зомби можно пристрелить из «Двустволки». А благодаря новому правилу «Оружейный бонус» ты можешь устранить ещё две проблемы — одну досками, другую — лопатой (не забудь сколотить гроб и закопать)! И всё это бесплатно, а значит, ты можешь сыграть ещё 2 карты. Сыграй «Обмен темами», чтобы заменить «Лопату» на «Кофе» соперника, а затем сыграй «Последний ужин хипстера», чтобы заменить текущую цель. Ты победил!



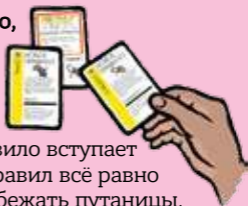
ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Если ты играл в обычный «Fluxx», часть вопросов и ответов будет тебе хорошо знакома. В этом случае просто перелистни на страницу 15 и ознакомься с вопросами и ответами по картам зомби.

Я хочу сыграть новое правило, но на столе новое правило уже есть. Могут ли две карты остаться в игре, или одна обязательно заменяет другую?

Зависит от того, как эти правила соотносятся друг с другом. На столе может одновременно быть сколько угодно новых правил, если среди них нет двух карт, регулирующих один и тот же момент. Если игрок выкладывает новое правило, которое ни в чём не противоречит текущим картам правил, все они остаются на столе. Но если два новых правила – прежнее и только что сыгранное – касаются одного и того же (например, сколько карт тянуть в начале хода), свежее правило вступает в силу, а прежнее сбрасывается.

А что, если новое правило, например «Сыграй 3», противоречит базовым правилам?



В этом случае новое правило вступает в силу, но карта базовых правил всё равно остаётся на столе. Дабы избежать путаницы, карта нового правила кладётся так, как показано на иллюстрации.

Вот у меня выложена карта темы. И я хочу сыграть ещё одну. Надо сбрасывать предыдущую или нет? Сколько тем могут присутствовать в игре одновременно?



Сбрасывать не надо! Можно выложить перед собой сколько угодно тем.

Представим, что сейчас мой ход и текущая цель требует выложить 2 темы для победы. Одна тема у меня есть, а вторую я вижу на столе перед соперником. Если я у него отниму эту карту грубой силой (гипотетически), зачтут ли мне победу?

Победу во «Fluxx» нельзя получить хулиганскими методами. Зато в игре есть карта действия «Мародёрство», которая идеально подходит для той самой гипотетической ситуации. Нужно сыграть её, забрать тему у соперника – и всё, победа!

Что делать, если правило требует сыграть 4 карты, а у меня на руке всего 2?

Сыграй столько, сколько есть, – 2 карты. Если рука пуста, ход завершён, даже если правило требует сыграть ещё.

Предположим, действует правило «Сыграй 2» и второй картой в свой ход я кладу новое правило «Сыграй 3». Надо играть третью карту или не надо – ведь я уже сыграл две?

Конечно, надо играть. Все правила вступают в силу незамедлительно.

Помогите! Попалась карта «Сыграй всё». И что, я должен каждый ход, пока это правило в силе, играть все-все карты до тех пор, пока не останусь с пустой рукой?

Именно так.



Допустим, к началу моего хода действует правило «Предел руки X». Сыграв карту новых правил или действия, я в итоге отменил предел и сбросил правило. Нужно ли мне сбрасывать карты в конце хода согласно пределу, который уже не действует?

Не нужно! Как говорилось выше, правила вступают в силу, как только их карты сыграны. Следовательно, правило перестаёт действовать после того, как его карту отправили в сброс.

Есть ли способ избавиться от карты проблемы?

Есть несколько разных способов: с помощью карт действий, новых правил и иногда даже карт тем. А ещё можно смириться с проблемой и подождать, пока в игре не сложатся благоприятные условия. Да, обычно проблема мешает победить, но есть несколько целей, для достижения которых игроку нужна как раз таки проблема. В один миг правила могут измениться таким образом, что проблема не будет мешать победе. Или другой игрок из каких-то личных соображений может избавить тебя от проблемы. Поэтому стоит набраться терпения и ждать, пока ситуация не изменится к лучшему.

Значит ли предел руки, что я могу держать на руке любое количество карт, не превышающее текущего значения предела?

Абсолютно верно. Это не число карт, которое нужно добрать на руку при нехватке, а «потолок» – наибольшее количество карт, которое может быть на руке.

Если я сыграл действие «Как карта ляжет» и вслепую вытянул тему с руки соперника, она уходит к сопернику или ложится к моим темам?

Это твой ход, поэтому украденную карту выкладывая на стол перед собой.

Если кто-то сыграл правило «Дуплет», которое позволяет иметь одновременно две цели в игре, обязательно ли следующей картой сыграть цель?

Нет. Не нужно торопиться вводить в игру вторую цель только потому, что правила теперь это допускают.

Что я могу делать не в свой ход? Могу ли я играть карты?

В чужой ход заняться особо нечем – карты играть точно нельзя. Однако нужно следить за игрой и подстраиваться под меняющиеся правила. Например, если кто-то сыграет правило «Предел руки X», всем игрокам надо сбросить лишние карты, если таковые имеются.

На начало хода у меня нет карт. Я беру карты согласно текущим правилам и играю правило «Как без рук». Получу ли я 3 дополнительные карты на руку?

Нет. Как сказано в карте правила, оно применяется только в начале хода, а ход уже давно начался. Так что в другой раз.

Сбрасывая карты из-за превышения пределов, я могу выбирать, что сбросить?

Да, конечно.

Допустим, я играю действие «Будь проще» («Сбрось до половины карт новых правил»). Могу ли я не сбрасывать ни одной карты, ведь 0 – это тоже до половины?

Нет. Карта действия обязывает совершить действие. Нужно сбросить хотя бы одну сыгранную карту новых правил, но не больше половины таких карт.

Если сыграна карта «Из рук в руки» и у соперников нет карт на руках, должен ли я отдать свои карты ни за что, или в таком случае это действие не обязательно выполнять?

Карта сыграна, действие надо выполнить, так что изволь отдать все свои карты в обмен на воздух, если соперники заблаговременно избавились от карт. Разумеется, возможно и обратное: при удачном раскладе ты получишь ценную стопку карт, не отдав ничего взамен.

Я сыграл действие «Тяни 2 и используй их», вытащил две цели, и одна из них принесёт победу сопернику. Могу я сыграть обе карты целей одновременно, чтобы «выигрышная» оказалась внизу и соперник не смог этим воспользоваться?

Нет. Выкладывая каждую цель, игрок должен дать соперникам время оценить ситуацию. Если в момент появления цели кто-то из игроков обладает победной комбинацией карт, партия тут же заканчивается.

А что делать, если в игру уже введено две цели и кто-то отменяет правило «Дуплет»?

Игрок, который отменил это правило, выбирает, какую из двух целей сбросить.

Можно ли смешивать карты из различных версий игры «Fluxx»?

Да, можно. Рубашки карт у всех разновидностей игры одинаковы, и не возбраняется замешать колоду из данной игры с любыми колодами «Fluxx». Впрочем, это не значит, что карты будут хорошо сочетаться. Правила разных игр могут противоречить друг другу, не предлагая вариантов разрешения коллизий, а цель может стать недостижимой или просто абсурдной. Да и, в конце концов, большую колоду неудобно тасовать, поэтому рекомендуем ограничиться парочкой самых любимых карт из другой версии.

Считается ли одна карта «Зомби-квартет» за 4 зомби при выполнении условий карт типа «Зомби съели моих соседей», «Хозяин зомби» или «Бейсбольная лига зомби»? Иными словами, смогу ли я победить с целью «Бейсбольная лига зомби», имея 4 карты: «Бита», «Зомби-дуэт», «Зомби-трио» и «Зомби-квартет»?

Да, считать нужно зомби на картинке, а не сами карты.

Допустим, передо мной выложены 2 карты проблем и я играю «Дохлофос». Могу ли я отдать эти 2 карты проблем разным игрокам?

Да, необязательно отдавать все карты одному игроку.

Если действует новое правило «Мёртвые друзья» и у меня есть «Двустволка», должен ли я устранять вообще все карты друзей (в том числе выложенные перед другими игроками), прежде чем я смогу устранить свои проблемы?

Нет. В тексте карты «Мёртвые друзья» чётко говорится, что игрок должен устранить только карты друзей, лежащие перед ним на столе.

Допустим, кто-то сыграл «Патроны кончились» и у одного из игроков одновременно выложены «Бензопила» и «Канистра». Может ли он оставить их обе?

Нет. «Бензопила» останется, а вот «Канистру» придётся сбросить (зачем тебе пустая канистра, ведь ты только что заправил бензопилу?).



СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Эндрю Луни

Художник: Дерек Ринг

Дизайн коробки: Тим Кинни, Эрик Пфлайдерер

Тестирование: Кристин Луни, Элисон Луни, Робин Винопал, Кэрол Таунсенд, Лора Марш, Джин Фрейн, посетители MarCon, Origins, Gen Con и the Wunderland Toast Society.

Надзор за зомби: Рассел Гришоп, Скип Соунсан, «Спанки» Боб Мабри.

Copyright © 2007–2012 by Looney Labs
PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA
Fluxx® является зарегистрированной
торговой маркой Looney Labs, inc.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Перевод: Сергей Серебрянский, **Алексей Перерва**

Редактура: Валентин Матюша, Сергей Серебрянский

Дизайн и вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.



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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно