

Правила  
игры

# НЕУДЕРЖИМЫЕ

DVD

Настало время для съемок величайшего боевика всех времен и его продюсером станете вы! Финансирования как раз хватает на международных звезд (хоть и на закате их карьер) и натурные съемки на просторах Хунгарии. Сценарий вы набросали на салфетке в ближайшем кафе, а статистов намерены нанять на месте, пусть для объяснений с ними приходится громко кричать и размахивать руками, по другому они вас не понимают. Вы точно взорвете прокат! Жаль только, что такая идея посетила не вас одного.

«Неудержимые» – это история о съемках шедеврального боевика в стиле 90-х и безусловное признание в горячей любви к фильмам этого жанра и их героям.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

**Победит в игре и снимет самый крутой боевик продюсер, который первым наберет 16 победных очков на Крутометре!**

Для короткометражки (быстрой партии) можно сыграть до 12 победных очков, а если планируете полный метр или сериал (хотите играть долго), то **перед началом игры договоритесь об итоговой цифре**. Это может быть 20, 30 или даже 50 очков – по вашему желанию. Когда один из игроков наберет оговоренное количество очков – игра немедленно заканчивается и он становится победителем.

**Важно:** Вывели из строя чужого героя? Получайте победные очки и отмечайте их на крутометре немедленно!



## СОСТАВ ИГРЫ



Крутометр



6 жетонов очков крутости



6 жетонов режима игры  
(Схватка/Мечь)



24 карточки оружия  
(8 типов по 3 копии)



56 карточек Неудержимых  
(8 героев по 7 копий)



6 памяток



2 неудержимых кубика



6 фишек патронов




Правила игры в ваших руках



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1** Удалите все карточки **одного из героев** из стопки и верните в коробку. Остальные раздайте игрокам так, чтобы **каждый** получил **комплект из 7 разных героев**. Один комплект выложите на столе в ряд **лицом вверх** — это **напомнит** об участвующих в съемках героях и их свойствах. Если игроков меньше шести, лишние карточки верните в коробку.

**2** Игроки выбирают цвет, которым будут играть и забирают себе соответствующие жетоны **очков крутости** и **режима игры** («схваткой» с 1  вверх) и **фишку патронов**. Свой жетон очков крутости игроки кладут на клетку 0 Крутометра.

**3** Перемешайте карточки оружия, **выложите 3 в ряд лицом вверх** в центре стола, а так же **случайно** раздайте **по одной** каждому игроку. Игроки кладут полученную карточку перед собой **лицом вверх** и ставят на нее **фишку патронов** — на ячейку 0 . Это счетчик заряда оружия. **Остальные** карточки оружия положите в центре стола **стопкой лицом вниз**.

**4** **Каждый игрок случайным образом** выбирает **одну карточку** героя со своей руки. Лучше всего развернуть карточки веером и **попросить соседа слева, не подглядывая**, вытащить одну. Отобранную **карточку** игроки кладут **лицом вниз под свое оружие**. Этот герой попал в гримвагон и в текущей партии не участвует, но другие продюсеры не знают, кто он.

(Гримвагон — специальная актерная машина-гримерка и место пребывания актеров на выездной съемочной площадке, когда он готовится к съемкам или отдыхает в ожидании начала работы).

**5** Теперь игроки **выбирают одного** из шести **оставшихся** на руке героев и кладут его карточку **лицом вниз** перед собой. Это активный герой или попросту — **Неудержимый**.

**6** Замерли перед началом? Тот, кто первым спросит: «**Кто ходит первым?**» — становится первым игроком. Если все молчат, то первым станет тот, кто последним смотрел фильм с Киану Ривзом или с боевыми девчонками. Камера! Мотор! **Начали!**

**Внимание:** игрок **может** в любой момент **подсмотреть**, что лежит в его гримвагоне, но карточка остается лежать **лицом вниз** под оружием. Она не является частью сброса.

## Подготовка на четверых





# ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен сделать 2 вещи:

## ЗАРЯДИТЬ ОРУЖИЕ

Проверить свой режим игры:



В режиме **схватка**  
добавить **1 патрон**



В режиме **мести**  
добавить **целых 2 патрона!**

Чтобы патронов в оружии стало больше, сдвиньте фишку патронов по шкале на карточке оружия направо на столько клеточек, сколько патронов получено.

Если оружие полностью заряжено, то жетон остается на месте.

## И

## ВЫБРАТЬ И ВЫПОЛНИТЬ ОДНО ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ДЕЙСТВИЙ

### ЗАМЕНИТЬ ГЕРОЯ ИЛИ ОРУЖИЕ

Герой **не требует расхода патронов**. Меняя героя, заберите карточку активного героя **перед собой** в руку, а потом **выложите** на его место любую карточку **из руки**. Можно даже вернуть туда того, кто там и был. Пусть остальные сомневаются!



При смене **оружия** все **патроны** в нем **пропадают**. Игрок снимает фишку патронов и сбрасывает карточку оружия (организуите сброс рядом со стопкой оружия). Теперь игрок выбирает одну карточку оружия из открытых и кладет лицом вверх на карточку героя из гримвагона. Фишка патронов встает на 0. **Немедленно** откройте **новую** карточку оружия – так, чтобы их всегда было 3!

### ПРИМЕНИТЬ ОРУЖИЕ

На карточке оружия одна клетка отмечена значком **взрыва**. Когда фишка патронов **встает** на нее или **должна пройти дальше**, игрок **применяет оружие** и **выбранный им чужой Неудержимый отправляется в сброс**. Следует учитывать и написанное на карточке – это дает возможности или ограничения при выборе героя на устранение.

Чаще всего оружие позволяет устранить Неудержимого другого игрока и получить в награду очки крутости. После применения игрок **должен сменить оружие**, сбросив использованное и **взяв одно из трех открытых**. Фишка патронов **выставляется на 0** (если не указано иное). **Немедленно** откройте **новую** карточку оружия из стопки, так, чтобы доступного оружия снова стало 3.



## ПОСЕТИТЬ АРСЕНАЛ

Бросить 2 кубика и получить то, что выпадет:



за каждый **зеленый** символ игроку достанется 1 патрон;



за каждый **желтый** все игроки (включая бросавшего) получают по 1 патрону;



если выпал **красный**, то все игроки, кроме бросавшего, получают по 1 патрону;



**красный дубль** подарит всем другим игрокам по 2 патрона, а бросавший игрок потеряет все свои! Его герой споткнулся и расквасил нос, уронил оружие и огорчен! Пора взять себя в руки!

## ПРЕДСТАВИТЬ ГЕРОЯ И ПРИМЕНИТЬ ЕГО СПОСОБНОСТЬ

Игрок **вслух** заявляет, что **перед ним лежит активный герой «такой-то»** и, если все пойдет по плану, (детали ниже) применяет его способность. Для этого достаточно указать на закрытую карточку своего активного героя и сказать: «**Здесь – (такой-то)**».

**Внимание!** При объявлении героя **можно блефовать** и активный герой на закрытой карточке игрока **может отличаться** от заявленного.

Если **все остальные игроки верят** сказанному, то игрок смело **применяет** способность названного вслух героя. Неважно, кто на самом деле был на карточке, **открывать ее не нужно**.

Если кто-то из остальных игроков **усомнится** в сказанном, то **придется открыть карточку** своего активного героя. Если усомнились несколько игроков, то проверять будет ближайший игрок слева.



### ВАРИАНТ 1

Правда! Герой с карточки **совпал** с объявленным! Пытавшийся поймать игрока на лжи отправляет одного своего героя **в сброс**: правдивый игрок **случайным образом вытягивает карточку с его руки**. Также **правдивый игрок** получает **2 очка крутости** и **применяет** способность героя.



### ВАРИАНТ 2

Игрок **блефовал** и открылся другой Неудержимый! Игрок, **раскрывший ложь**, получает **2 очка крутости**, а обманщик **отправляет открывшегося героя в сброс и не применяет** никаких способностей.



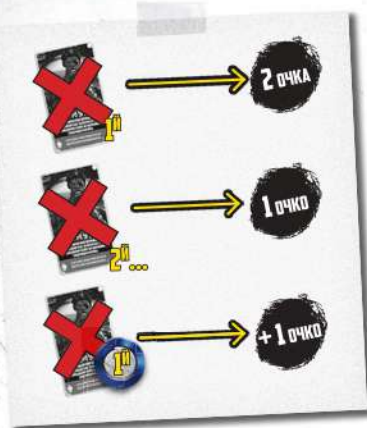
**Важно!** Неудержимый, сброшенный с руки, приносит очки крутости, но не применяет способностей, если на карточке не сказано другое. Стопка сброса Неудержимых у каждого игрока своя.

Если игрок **вскрыл и показал** карточку своего Неудержимого и сохранил ее, он **забирает ее в руку и выкладывает перед собой** новую карточку активного героя. Можно выложить и того же героя, имитируя обмен. Это действие бесплатно.

Перед игроком **обязательно** должен лежать **закрытый Неудержимый!** Если Неудержимый устранен или сброшен из-за разоблаченного блефа, игроку необходимо **сразу же** выбрать и выложить с руки нового активного героя.



## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



Когда игроку удается устранить Неудержимого — он получает очки крутости.

Устранить Неудержимого можно при помощи оружия, способности героя или раскрыв блеф игрока. А еще можно заставить чужое оружие взорваться, если зарядить слишком много патронов. Комбинируйте и экспериментируйте!

Первый устраненный игроком во время хода герой принесет 2 очка крутости, остальные по 1 очку. Устраненный герой лидера на Крутометре, принесет дополнительное очко. Если лидеров несколько, то дополнительное очко не начисляется.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ В ИГРУ



Когда у игрока остается последний Неудержимый (неважно, это активный герой или карточка на руке), считается, что он перестал быть расчетливым стратегом и стал яростным сокрушителем! Игрок переворачивает свой жетон режима игры на сторону «Мсть» и забирает в руку все карточки из сброса и гримвагона. После помещает случайную карточку назад в гримвагон, выбирает активного героя и продолжает ход.

В режиме мести игрок получает по 2 патрона в ход и использует красную способность, отмеченную с карточки героя.



+2 //  
КАЖДЫЙ ХОД

Если и в режиме мести у игрока снова останется только одна карточка Неудержимого, то он повторяет возвращение в игру. Какой стыд — снова и снова становиться живой мишенью других!

Когда хотя бы один игрок вошел в режим мести, игроки, оставшиеся в режиме крутизны получают по 1 очку крутости в начале своего хода.



+1 очко  
НА КРУТОМЕТРЕ



## УТОЧНЕНИЯ

- Если способность героя с карточки противоречит правилам – приоритет отдается тексту на карточке героя.
- Все устранные или сброшенные иным способом герои отправляются в сброс игрока лицом вверх.
- Сброс игрока открыт для всех. Другие игроки могут заглянуть туда.
- Если стопка оружия закончится, перемешайте сброс, сформируйте новую стопку и продолжайте игру.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок достигнет **16 очков на крутометре**, остальные игроки делают свой последний ход. Когда ход возвращается к этому игроку, объявляется победитель. Им становится игрок, набравший **16 (или больше) очков крутости**.

Если вы играли, **договорившись о другом количестве победных очков**, учитывайте это.

Если **2 игрока одновременно** набрали 16 очков или больше, побеждает тот, **кто набрал больше**. В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось **больше карточек** на руке.

Если опять ничья – тот, у кого осталось **больше всего патронов** в оружии. Если ничья сохранилась и тут, придется снимать сиквел! Сыграйте ещё одну партию.






16+

**Важно:** переверните жетон очков крутости, если достигли 16 очков на крутометре и продолжайте подсчет с начала шкалы.

## КАК СМЕШИВАТЬ РАЗНЫЕ КОРБОККИ «НЕУДЕРЖИМЫХ»

Героев разных форматов (коробок) Неудержимых можно и нужно смешивать! Множество героев других боевиков ждут своего часа. Смешивать коробки просто – определитесь, какие 7 героев будут участвовать в текущей партии и соберите комплекты для каждого игрока и напоминания в центре стола.

Для того, чтобы партии проходили максимально интересно, рекомендуем удерживать баланс: среди карточек должен быть герой-специалист по защите , неудержимый боец  и суперинтендант . Их легко определить по особым символам. Оружие также можно смешивать, но лучше сохранить стопку из 24 карточек для того, чтобы максимально увеличить шанс на применение каждой.



Седрик Литтарди представляет

# НЕУДЕРЖИМЫЕ

DVD



Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France


Автор игры: Гислен Массон

Художник: Евгений Юричев

Редакционный и художественный руководитель: Себастьян Рост

Менеджер проекта: Пол Малайран

Макет: Себастьян Рост, Синди Буржо

Производство: Николя Обри  SYNERGY

## Особые благодарности:

Benoit Banner, la bande de l'Harmonie, les Funky Sheep, le charcutier de Steven,  
les commandos du Meisia, Yannick Dahan et ses Yakayos,  
la Cannon, salut aussi à Rantanplan.



8436