

ИГРА ПОЛА ПИТЕРСОНА

# ЗАМЕС

КОМБИНАЦИЯ МОНСТРОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ

# ЗАМЕС

Потасовка для 2–4 игроков

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тебе нужен мир, желательно весь! Да что там «желательно» — на меньшее ты не согласен! Отправляй 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,
- 1 лист с жетонами победных очков (можно использовать и как маркеры силы),
- правила игры.

## Затягивает с чудовищной силой!

«Замес: Комбинация монстров» — 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
Колода баз . . . . .	4
Вот как это делается . . . . .	5
Знай свои карты . . . . .	7
Карта приспешника . . . . .	7
Карта действия . . . . .	7
Все на базу! . . . . .	7
Большой куш . . . . .	8
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.



**Оборотни!**



**Вампиры-оборотни!**

Если у тебя две коробки «Комбинация монстров», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть вампиров с вампирами). Но у каждого игрока в колоде должны быть две разные фракции.

Перетасуй 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.

## 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.



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 фильм ужасов. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Настало время раскурочить парутройку баз!

## Колода БАЗ

В Замесе уже несколько десятков фракций и скоро будет ещё больше. Это здорово! Но ты не сможешь играть со всеми базами сразу.

В каждый набор входят базы, предназначенные для игры с конкретными фракциями из этого набора: например, базы «Неизбежного выпуска про Ктулху» взаимодействуют с картами безумия, базы «Замеса: Манчкин» — с монстрами и сокровищами. Если перетасовать все базы вместе, то у тебя будет мало шансов побороться за базы, которые лучше всего взаимодействуют с твоими фракциями!

**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.

Поэтому, после того как все выберут фракции, отбери для игры только базы из наборов, из которых взяла фракции. Например, если у тебя сложился замес из гигантских муравьёв-рокеров против бабуль-ктулхупоклонников, возьмите базы из «Неизбежного выпуска про Ктулху», «Мишек, бабок, рок-н-ролла» и, конечно же, «Комбинации монстров», чтобы составить свою колоду баз. Таков путь и больше никаких!

# 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. Вдобавок в этой фазе можно использовать некоторые свойства на твоих уже находящихся в игре картах.

### 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

Сила → **4 Королева** ← Название



Тип карты → **Приспешник**

Свойство →

Талант: если ты сыграл сюда другого приспешника в этот ход, положи маркер «+1 в силе» на «Королеву» и сыгранного приспешника.

← Название

Тип карты → **Действие**

← Символ фракции

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ

← Название



← Свойство

← Символ фракции

## ВСЕ НА БАЗУ!

Оборона →

**18 Кровавый замок**

← Название

Очки первому месту → **3**

**1 1**

Очки третьему месту →

После того как игрок сыграл сюда приспешника, он может положить на него маркер «+1 в силе», если хотя бы у одного соперника з...

Очки второму месту

Свойство

Свойство базы действует всё время, пока она лежит в открытую на столе. Это нечто среднее между постоянным и спецсвойством.



# Большой куш

База готова к захвату, когда общая сила всех находящихся на ней приспешников равна её обороне (см. стр. 7) 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, игрок за муравьёв-вампиров понимает, что займёт второе место при захвате базы «Муравейник». Общая сила приспешников на ней в данный момент равняется 23. Он решает сберечь свои маркеры «+1 к силе» на будущее и, чтобы не сбрасывать их после захвата базы, играет карту «Под давлением». Он переносит свои маркеры «+1 к силе» с приспешников с этой базы на своих приспешников с других баз. Это действие уменьшает общую силу приспешников на базе «Муравейник» ниже 23, но поскольку захват уже начался, он 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 стопки 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 «пятерка» — за третье (очки за второе место не начисляются). Если два игрока оспаривают второе место, третье место не достаётся никому. Да, это жёсть.

Если игроки оспаривают право применить свойство базы (например, как свойство базы «Замок голема»), 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.

### 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.



**В твой ход:** имеется в виду — во время обычной фазы розыгрыша карт твоего хода.

**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 уничтожить 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.



Члены команды должны проиграть другим игрокам. Каждый игрок должен сыграть карту, добавив «1» к силе контролирующей его игрока во время хода.

На русском языке

© 2010 Wizards of the Coast

На русском языке

© 2010 Wizards of the Coast

На русском языке

© 2010 Wizards of the Coast

## 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).



Дикарь

Перемести своего приспешника на другую базу. Положи два маркера «+1 в силу» на этого приспешника.

© 2010 Wizards of the Coast

На русском языке

© 2010 Wizards of the Coast

На русском языке

© 2010 Wizards of the Coast

**Сбросить:** когда карта сбрасывается, она уходит в стопку сброса своего владельца (того игрока, в чьей колоде она начинала игру). 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), ты не можешь применить свойство. Такие дела.



# ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ

**Беспросветный кровопийца:** если ты использовал свойство карты «Трутень», чтобы спасти другого приспешника, то «Беспросветный кровопийца» не получает маркер «+1 к силе».



**Игорь:** способность карты «Игорь» срабатывает, только если «Игорь» уже в игре. Если карта просто сбрасывается с руки, то свойство не срабатывает (например, при «Выбраковке»).



**Королева:** если ты сыграл двух приспешников и королеву в одном ходу, то маркер получит только один из этих двух приспешников на твой выбор и сама королева.



**Лугару:** получает +2 к силе, только когда начинается захват базы, а не каждый ход, пока база не будет захвачена.



**Молниеносный удар:** ты можешь не удалять маркеры «+1 к силе» и уничтожить приспешника с силой 0.



**Призрак ночи:** если ты выбрал приспешника, которого нельзя уничтожить, приспешник не уничтожается, а «Призрак ночи» не получает маркер «+1 к силе».



**Трутень:** при использовании карты действия «Жертва» из базового «Замеса» («Выбери своего приспешника. Возьми столько карт, какова его сила. Уничтожь этого приспешника»), ты всё равно берёшь карты по силе «Трутня», на момент, когда он должен был быть уничтожен. Затем тратишь маркер «+1 к силе» (с этого Трутня или другого) и предотвращаешь его уничтожение.



**Фуршет:** ты можешь разыграть эту карту, даже если занял 2-е или 3-е место при захвате базы. Но в таком случае ты не получишь маркеры, так как не стал победителем.



**Шоу должно продолжаться:** если на тебя сыграли карту «Обнимашки!» из набора «Казачи против помидоров», то ты должен выбрать своего самого слабого приспешника, которого уничтожишь. Ты можешь выбрать приспешника, который находится на этой базе под эффектом карты «Шоу должно продолжаться», и таким образом защитить его от уничтожения.



# 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. Это позволит тебе избавиться от ненужных карт.

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 «Комбинации Монстров» 4 фракции, из которых можно собрать 6 разных колод. Всего в «Замесах» уже около 1000 возможных сочетаний фракций, представляешь?! Теперь-то ты подберёшь особую колоду под свой стиль игры, настроение или просто для смеха. Да разгуляешься, мы тебя знаем.

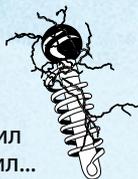
## Гигантские муравьи

Никогда не предполагалось, что ядерная энергетика возымеет такой эффект на природу в будущем! Кроважидные мутанты выползают из гигантских муравейников, чтобы уничтожить всё на своём пути! Отметим, что все карты действий данной фракции названы в честь песен знаменитой группы Queen: We Are the Champions, The Show Must Go On, We Will Rock You, Who Wants to Live Forever?, A Kind of Magic, Gimme the Prize, Under Pressure, Headlong.



## Безумные учёные

Я в лаборатории ночь провёл и, глянув на стол, я в ужас пришёл: ведь мой монстр вдруг встал и спустился вниз, где устроил большой сюрприз, он учинил... Замес!\* Безумные учёные, стремящиеся раскрыть секрет создания жизни, вместо этого создали настоящую машину смерти! Их эксперименты над живыми существами позволяют им усиливать своих приспешников, но какой ценой? (\* по мотивам песни Bobby Pickett — Monster Mash)



## Вампиры

Из темного готического забвения древних мрачных замков, нарядившись в чёрный бархат, в «Замес» явились дети ночи, чтобы вдоволь напиться кровушки ваших врагов! Вытягивая саму жизнь из своих жертв, эти проклятые души набирают силы при уничтожении приспешников твоих соперников.



## Оборотни

Начиная от воя на луну и усмирения собственной стаи и заканчивая жестоким нападением на город, оборотни самоутверждаются как альфа-самцы «Замеса». Используя свою взрывную силу для победы над соперниками, они ни за что не остановятся в своём стремлении выследить и победить всех, кто выступает против них.



## Больше жару!

Чуть не порвали друг друга в клочья, желая играть за оборотней? Выход есть! Вторая коробка «Комбинации монстров» 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 Роуленд

**Художники:** Франсиско Рико Торрес, Алекс Стоун, Марсел Стобиньски, Проспер Типальди

**Дизайнер:** Калисса Фитцджеральд

**Тексты:** Тодд Роуленд

**Редактура:** Эдвард Болл

**Вычитка:** Эдвард Болл, Николая Бонжиу, Джон Гуденаф, Пол Питерсон, Марк Вуттон

**Вёрстка и набор текста:** Калисса Фитцджеральд

**Производство:** Дейв Лепор

**Бренд-менеджер:** Тодд Роуленд

**Ответственный за тесты:** Брайан Стаут

**Игру тестировали:** Кен Гразвер, Джон Стробель, Том Юкич, Брайан Римс, Марк Васко, Крис Вудс, Джон-Пол Райли, Кевин Уайт, Скотт Мур, Энтони Коллинз, Ричард Хант, Энни Стаут, Брайан Стаут, Мэг Стаут, Деннис Моксон, Джеки Моксон, Дженн Моксон, Джо Моксон, Адам Беллас, Чарли Даунс, Даррен Хамфри, Саймон Макдональд, Сидни Макдональд, Эмбер Шутьце, Томас Стаудт, Андреас Шейтт, Биргит Уль, Юрген Уль, Иоахим Бауэр, Энтони Гальела.



©2024 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.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин

**Переводчик:** Михаил Сунцов

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Сергей Пузиков

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



Играть интересно

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



# САМОЕ ГЛАВНОЕ

## Подготовка

Каждый игрок выбирает 2 фракции и замешивает их в одну 40-карточную колоду. Возьми на руку 5 карт. Выложи 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.