

ИГРА ПОЛА ПИТЕРСОНА

# ЗАМЕС

КУЛЬТУРНЫЙ ШОК



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:

- 100 карт фракций (5 фракций по 20 карт),
- 11 карт баз,
- 1 лист с жетонами победных очков (можно использовать и как маркеры силы),
- правила игры.

## Всё чудесатее и чудесатее!

«Культурный шок» — 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
Большой куш . . . . .	7
Новые правила . . . . .	9
Ключевые слова . . . . .	10
Пояснения по картам . . . . .	13
Всё остальное . . . . .	15
Фракции . . . . .	16
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.



**Полинезийские мореплаватели!**



**Мореплаватели братьев Гримм!**

Затем возьми базы из наборов с выбранными фракциями. Например, если у тебя замес Котиков-Старцев против Стимпанковых Инков, тебе понадобятся базы из «Неизбежного выпуска про Ктулху», «Мимими», «Казачков против помидоров» и «Культурного шока». Если у тебя две коробки «Культурного шока», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть сказки со сказками). Но у каждого игрока в колоде должны быть две разные фракции.

## Договоримся как взрослые

Если хочешь соблюсти формальности, в начале игры выложи на стол все фракции. 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 читал русские народные сказки. 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.

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. 11).

## 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. 11), зачастую есть свойства, срабатывающие в этой фазе. «Талант» можно использовать только раз в этой фазе в свой ход (см. стр. 12). 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. 7). 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. Первым делом срабатывают такие свойства, как «Уничтожь приспешника» или «Возьми карту». Если таких свойств больше одного, то порядок выбирает игрок, чей сейчас ход. После этого все свойства, которые работают до конца хода, перестают применяться одновременно (вроде «+1 к силе до конца хода»). Наконец, проверь, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 или больше победных очков. Если набрал, переходи к разделу «Игра окончена» на стр. 8. В противном случае передай ход соседу слева.



# ЗНАЙ СВОИ КАРТЫ

## КАРТА ПРИСПЕШНИКА



## КАРТА ДЕЙСТВИЯ



## ВСЕ НА БАЗУ!



**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. 9) 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, если перед захватом базы один игрок возвращает «Финиста — Ясного сокола» с этой базы себе на руку и играет его на другую базу, это не изменит количество получаемых им победных очков. 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.



Жетоны победных очков



## 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 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.

Если в двойном использовании свойства нет смысла (например, если речь идёт о выборе новой базы), то воспользоваться свойством может только тот игрок, чей сейчас ход.

## 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

## Карты с верха колоды

«Сыграй карту с верха колоды» означает, что ты раскрываешь карты с верха своей колоды до тех пор, пока не раскроешь нужную, после чего ты её играешь. Повтори столько раз, сколько карт положено сыграть. Неиспользованные раскрытые карты замешай обратно в свою колоду — до этого момента они не считаются находящимися в игре, частью какой-либо колоды или стопки сброса.

Если колода пуста, а тебе надо начать раскрывать карты, перемешай стопку сброса и сделай из неё новую колоду. Но если колода закончится в тот момент, когда ты раскрываешь карты, ты останавливаешься и разыгрываешь только те карты, которые успел раскрыть. Если у раскрытой карты есть требования для розыгрыша, которые ты выполнить не можешь (как у «Шогота» из «Неизбежного выпуска про Ктулху»), то ты её сбрасываешь.

## 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.

**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 полу-

чил 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.



**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.



**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 дополнительного 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

**Берёза:** свойство этого приспешника не срабатывает, если он был уничтожен любым другим свойством.



**Благословение братьев Гримм:** если на базе есть эта карта и её свойство сработало, она позволяет срабатывать другим свойствам, которые ссылаются на имена приспешников.



Например, эта карта считается как «Гензель» для «Гретель» или как «Прекрасный принц» для «Прекрасной принцессы», «Ремонтный микробот» даст ей +1 к силе; она даст ещё +1 «Боевым рапторам», но не получит от них силу, поскольку у неё нет их свойств. Эта карта не мешает использовать свойства карт с ограничением по частоте использования («Синоби»). См. «Злой Серый Волк» ниже.

**Василиса Премудрая:** отправиться в сброс может как после захвата базы, так и после уничтожения.



**Злой и страшный волк, Красная Шапочка, Топор дровосека:** свойства этих карт срабатывают при «Благословении братьев Гримм», поскольку оно приводит на базу только имена приспешников, но не их самих.



**Знаки среди звёзд:** если сменилась верхняя карта колоды баз — из-за того, что тот, кто контролирует «Знаки среди звёзд» использовал их талант, сработало свойство другой карты или захвачена другая база, — то свойство предыдущей верхней карты базы больше не применяется, однако любые эффекты, которые уже были применены (вроде «+2 к силе до конца хода»), не отменяются. Новая верхняя карта колоды баз выкладывается лицевой стороной вверх, если так лежала предыдущая карта.



**Шершни Мборо, Питон Онии:** при розыгрыше или сбросе карт безумия свойство не срабатывает, поскольку контролирующей карту безумия также считается её владельцем, однако розыгрыш или сброс монстров или сокровищ засчитывается.



## Паутина Ананси:

свойство не срабатывает с картами, которые должны быть помещены куда-либо ещё после розыгрыша (например, «Кукурузный початок»).



## Хижина сказителя:

маркеры для этой базы отличаются от маркеров «+1 к силе», и один вид маркеров не считается за другой. Для этой базы стоит использовать жетоны другого вида.



## Пряничный домик:

выбери или двух приспешников, или ни одного.



## Старинные сказания, Паук Ананси, Берёза, Василиса Премудрая, Лама, Шершни Мборо и прочие:

если на карте уточняется, каким образом нужно выбрать добавочную карту, ты должен немедленно сыграть выбранную карту.



## Финист — Ясный сокол:

если карта сыграна вновь, её свойство снова можно использовать, если не сказано обратного.



## Царевна-лягушка:

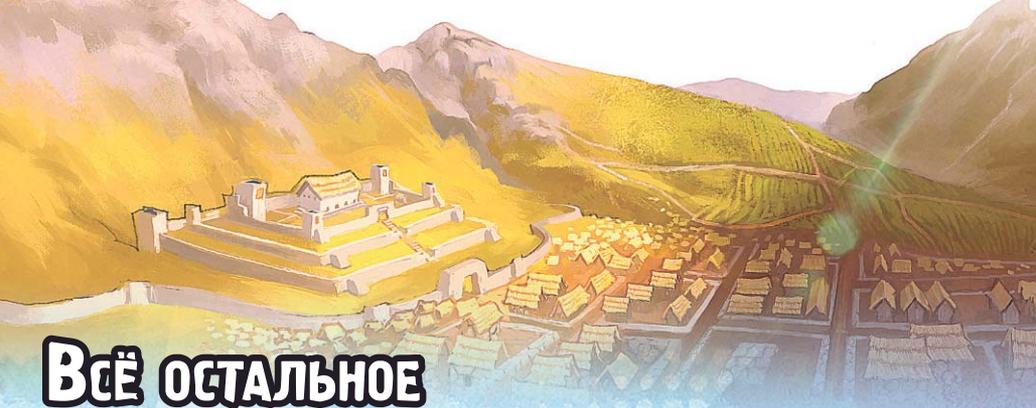
если ты используешь свойство «Бабы-яги» или «Превращение» на приспешника, на которого сыграно это действие, «Царевна-лягушка» сбрасывается и её свойство не срабатывает.



## Цепь островов:

если это свойство срабатывает одновременно с подобными, которые позволяют выбрать следующую базу, то игрок, чей сейчас ход, выбирает только одно из них.





## 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.

## ФРАКЦИИ

В коробке «Культурного шока» 5 фракций, из которых можно собрать 10 разных колод. Это число можно увеличить, объединив «Культурный шок» с прошлыми и будущими дополнениями. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

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 перемишай колоду.

## Африканские сказания



Великий хитрец Паук Ананси и другие классные герои западноафриканского фольклора решили влиться в общий замес! Ананси собирал и записывал древние легенды, а потом рассказывал их всем, кого встречал в своих путешествиях. И делал это так увлекательно, что всегда получал что-то крутое взамен! Если ты такой же ловкий, как Ананси, то сможешь получить выгоду и разыграв карты, и раздавая их соперникам!



## Древние инки



Дети солнца, ваше время пришло... ну, давно вообще-то, но влияние цивилизации древних инков всё ещё велико, в особенности на карточную игру с культистами Ктулху и милыми котиками. Короче, наши древние инки круты! Если настоящая империя инков строила огромные здания и длинные дороги при помощи продвинутых инженерных познаний, то наши будут строить для вас базы, каких свет не видывал!

## Полинезийские мореплаватели



Чем знамениты жители Тихоокеанских островов? Они исследуют потаённые уголки планеты! Полинезийцы не только высаживаются на неизведанных базах, но и находят совершенно новые, которых и в игре-то ещё нет! Более того, эти путешественники используют могущество своих татуировок, чтобы стать ещё сильнее. Да-да, всегда пожалуйста!

## Русские сказки



Русские народные сказки наконец-то стали частью «Замеса» и привели в игру фантастических персонажей, включая опаснейшую Бабу-ягу. Во многих сказках всё завязано на превращении — именно на него эта фракция и делает упор. Можешь прокачивать своих приспешников и вредить приспешникам соперников с такой скоростью, что те и моргнуть не успеют!

## Сказки братьев Гримм



От классики о Гензеле и Гретьле до реальной дичи про разумную колбаску — герои сказок братьев Гримм врываются в драку! Приспешники из дремучих немецких лесов и уютных домиков работают куда лучше, когда их сказка рассказана до конца. И двое детишек с крендельками вполне способны навалить «Властелину зомби» или «Ниндзя-сэнсэю».

## Больше жару!

Не можете договориться, кто будет превращать всех в козлят? Выход есть! Вторая коробка «Культурного шока» 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.

ЕЩЕ НЕ ИГРАЛ В БАЗОВЫЙ «ЗАМЕС»,  
 «ЗАМЕС: КАЗАКИ ПРОТИВ ПОМИДОРОВ»,  
 «ЗАМЕС: МИМИМИ», «ЗАМЕС: ВОЙНА  
 БЕЗ КОНЕЧНОСТЕЙ», «ЗАМЕС: МАНЧКИН»  
 И «НЕИЗБЕЖНЫЙ ВЫПУСК ПРО КТУЛХУ»?  
 ДА ТЫ ЧТО?!



Ниндзя, культисты, эльфы — и это только  
 начало! Хватай «Замес» прямо сейчас  
 и погружайся в отвязный беспредел!

# ТИТРЫ

**Автор игры:** Пол Питерсон

**Развитие игры:** Марк Вуттон, Брайан Стаут

**Арт-директор:** Тодд Роулэнд

**Художники:** Франсиско Рико Торрес, Gong Studios, Studio2Minds, Gunship Revolution, Фелиция Кано

**Дизайнер:** Калисса Фитцджеральд

**Тексты:** Тодд Роулэнд, Брайан Стаут

**Производство:** Дэйв Лепор

**Бренд-менеджер:** Тодд Роулэнд

**Игру тестировали:** Уэсли Андерсон, Ник Андрусак, Д. Дж. Атанасов, Роб Бальфур, Райан Барнхилл, Себастьян Бартенхаузер, Бо Бекендорф, Коллин Бекендорф, Эрик Белл, Пол Бирманн, Николас Бонджу, Коннор Браун, Дэйв Банс, Дебби Картрайт, Эмма Картрайт, Фрейя Картрайт, Джеймс Картрайт, Джуд Кокран, Йошка Корс, Майк Черневски, Дрю Дарлинг, Джастин Дэвис, Дэвид де ла Асунсьон, Карлос де ла Крус, Ирен де ла Крус, Грата де Утрилла, Брайан Деннинг, Марк Девитт, Мари Елена Дукаки, Адам Дююки, Адам Ист, Джуэл Ист, Сет Ист, Яннис Эйзенменгер, Кэти Фонс, Джаред Фрайл, Бриан Фризен, Эндрю Гербер, Майк Гисбрехт, Дэниел Глесси, Эрик Глесси, Андраж Горишек, Ян Гостенчник, Мариано Гуаш, Оскар Гуаш, Майкл Гайсин, Морис Хэдрих, Джейкоб Хаймс, Мэтью Холл, Дин Харрис, Тим Хелмс, А.Дж. Хильдебрандт, Кайл Ходжес, Филиппос Инцес, Кэти Джаничек, Ной Джонсон, Роберт Джонсон, Аманда Джонс, Нил Кимбалл, Камрон Киссамис, Ян Котник, Урбан Котник, Джастин Ладжуа, Гаррет Лэпэм, Скотт Льюис, Джек Липан, Пабло Лопес, Зак Лайонс, Сэм Мартин, Пит Миллер, Брайан Моутс, Келли Мерфи, Джесси Нилсон, Дюк-Мен Нгуен, Ле-Ти Нгуен, Кайл Ноэль, Каз Нюборг-Андерсен, Геррит Эстрайх, Михаил Пачник, Бриттани Пейн, Роберт Пейн, Дэвид Филлиппс, Кэти Пирс, Лейн Пирс, Лаура Пирс, Лейден Пирс, Логан Пирс, Люк Пирс, Джим Прайс, Михайлис Рафтопулос, Джош Ратерт, Ариана Рейнке, Эрик Роудс, Джейкоб Риттер, Амадей Ротт, Кэсси Сардесон, Александр Шмёльдер, Майкл Шнайдер, Алисса Шютт, Герхард Шютте, Лия Селман, Тейлор Шусс, Кеннет Смит, Ян Шрайнер, Алекс Сен-Пьер, Брайан Стаут,

Мэг Стаут, Кирк Табер, Джош Тагл, Майк Тинсли, Джонатан Тоблер, Манолис Трахиотис, Фабьен Ванье, Уокер, Джош Уокер, Стивен Вейр, Нейт Вернер, Марк Уэйт, Эндрю Уиллис, Майк Винклер, Джейми Вуд, Лиза Вуд, Анна Рэй, Лэндон Рэй, Эрик Япл.



©2021 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.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Заместитель главного редактора:**

Валентин Матюша

**Переводчик:** Евгения Некрасова

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Выпускающий редактор:** Дарья Дунайцева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Предпечатная подготовка:** Иван Суховей

**Директор по развитию бизнеса:**

Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



Играть интересно

© 2021 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.