

Игра Пола Питерсона

ЗАМЕС

ЗАМЫМЕС

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,
- правила игры.

Всё чудесатее и чудесатее!

«Мимими» — 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	5
Знай свои карты	6
Большой куш	7
Ключевые слова	9
Всё остальное	11
Фракции	13
Титры	15
Самое главное	16



Подготовка к игре

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



Если у тебя две коробки «Мимими», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть принцесс с принцессами). 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, игрок по часовой стрелке берет 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 гладил котика. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Настало время раскурочить пару-тройку баз!

Следи за руками!

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

Вот как это делается

1. Заводи!

Есть свойства, которые срабатывают в начале твоего хода. Ну вот, сейчас начало твоего 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.

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. 10).

Как сыграть действие

Покажи всем карту действия и сделай, что на ней написано. Бабах! Затем сбрось эту карту (если только на ней не сказано: «Сыграй на приспешника или базу»).

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.

После захвата баз проверь, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 или больше победных очков. Если набрал, переходи к разделу «Игра окончена» на стр. 8.

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 тебе надо раскрыть или взять карту, а твоя колода пуста, перетасуй свою стопку сброса и положи на стол лицом вниз. Теперь это твоя колода — бери карты из неё.

5. Закругляйся

Всё, что должно произойти в конце хода, происходит сейчас. Потом передай ход соседу слева.



Знай свои карты

Карта приспешника



Сила



2 Плимки



Название

Свойство



Символ фракции



Карта действия



Покорми меня



действие

Свойство



Символ фракции



Карта базы



Очки второму месту



Название



Ведьмин круг

Оборона



26

Очки первому месту



4

3

2

Очки третьему месту



3

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. 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, каждый игрок может применить все доступные ему спецсвойства, срабатывающие перед захватом базы. Если из-за этого общая сила становится меньше обороны базы, захват всё равно происходит.

Например, игрок-принцесса понимает, что займёт первое место при захвате базы. Она играет карту «Явится принц на белом коне» (у неё есть спецсвойство) и перемещает Белоснежку на другую базу. Общая сила приспешников падает, но захват продолжается своим чередом.



Жетоны победных очков

Я первый!

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 на базе нет приспешников, ты не получаешь очков за эту базу.

Все, кто получил очки, берут себе жетоны победных очков на положенную сумму.



Разойтись по углам!

После раздачи очков игроки могут применить спецсвойства, которые срабатывают после захвата базы. Затем карты, оставшиеся на захваченной базе, уходят в стопки сброса своих владельцев. 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 там ещё остались базы).

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 — по очереди, начиная с того, чей сейчас ход (см. раздел «Я первый!» на предыдущей странице).

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)

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



Влиять: повлиять на карту — это переместить её, вернуть, уничтожить или сыграть на неё действие.



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

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.



Контролировать: по умолчанию ты контролируешь каждую сыгранную тобой карту. Если ты взял карту под контроль, это всё равно что именно

тобой она и была сыграна (и ты, как обычно, добавляешь её силу к своей общей силе, используешь её свойства для своих целей 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.

Переместить: это свойство позволяет тебе переместить карту с одной базы на другую. При этом не считается, что ты сыграл карту. Своиства приспешников не срабатывают при перемещении, но карты с постоянными эффектами, спецсвойствами и талантами продолжают действовать.



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.



Перенести: это свойство позволяет перемещать карты действий и маркеры силы с одного приспешника на другого. Выкладывание жетонов на приспешников (из запаса) и сброс жетонов с приспешников (в запас) не считается переносом.



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 распорядился ей.

Положить: это свойство позволяет тебе переместить карту иными способами, чем это описывают другие игровые термины. К примеру, забрать карту с базы и убрать её под низ колоды.



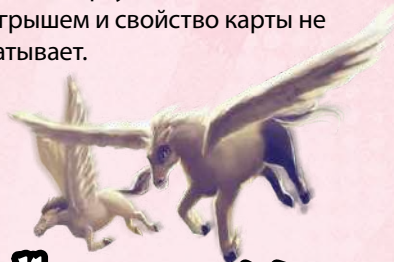
Спецсвойство: обычно свойство карты срабатывает в тот момент, когда ты её играешь. Спецсвойства — исключение из этого правила, они применяются в другое время. В описании спецсвойства сказано, когда и как оно действует (некоторые спецсвойства можно применить даже с руки). Если спецсвойство позволяет тебе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



Сыграть: ты играешь карты на втором шаге 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.



Всё остальное

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

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 приспеш-



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

ников. Так ты можешь избавляться 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.

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 при захвате базы, ты должен сделать это немедленно — или не играть их вовсе.

Если карта сбрасывается, она всегда уходит в стопку сброса своего владельца, 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 не сказано иного, слова «приспешник» и «приспешники» относятся к любым приспешникам в игре.

Сила приспешника, находящегося не в игре, равна числу на его карте, а сила приспешника в игре учитывает все действующие модификаторы. При этом она никогда не может стать меньше нуля.

Если это не уточнено особо, свойства перестают действовать в конце хода или когда карта выходит из игры (в зависимости от того, что случится раньше).

Слово «ты» на карте действия или приспешника относится к игроку, контролирующему эту карту. «Соперник» — это любой игрок, кроме «тебя».

Слова «здесь» и «сюда» относятся к базе, на которую сыграны карты с этими словами. Слова «там» и «туда» относятся к какой-то другой базе, на которую ссылается карта.

Если ты «смотришь» карту, не показывай её другим. А если «открываешь», то показывай.



Фракции

В коробке «Мимими» 4 фракции, из которых можно собрать 6 разных колод. Это число можно увеличить, объединив «Мимими» с прошлыми и будущими дополнениями. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

Котики

Открой дверь на базу? Ну пожаааалуйста... Котики способны заставить слабых человечешек исполнять их великую волю... и выкладывать миллионы видео с котиками в этих ваших интернетах. Может, это и есть ключ к победе? Так или иначе, котики воспользуются своим милым могуществом, дабы одержать верх в сражении за любую базу. А потом они пойдут орать дурным голосом в ближайшую подворотню.



Принцессы

Кто же не мечтает править всеми... и недругами в том числе! Принцессы воплотят все мечты в реальность с помощью чистой любви и великого счастья. Как ни странно, это достаточно эффективный способ всеми вокруг управлять и уничтожать соперников. Не обманывайте себя, думая, что они такие все из себя лапочки: пусть этих красавиц совсем немного, но они сильны, целеустремлённы и, что немаловажно, голубых кровей!



Фей

Эти маленькие создания родом из глубин зачарованных лесов несут с собой волшебную пыль для воплощения в жизнь твоих планов мирового господства! И да, не суди о них по размеру, а то обидятся. Магия фей могущественна и разнообразна, так что способов разобраться с противниками у тебя прибавится изрядно.



Волшебные пони

Эти чудесные скакуны отличаются своей силой единства. Радужные табуны скачут по волшебному королевству, растапывая в кровавое месиво всех, кто встанет у них на пути. Здесь есть не только обычные пони, но и пегасы, и морские коньки! Все они хотят сразиться за базы. И помните: дружба — это чу... ЗАМЕС!



Больше жару!

Не можете договориться, кто будет править с помощью котиков? Выход есть! Вторая коробка «Мимими» 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.

Не играл в базовый «Замес», «Замес: Манчвин», «Неизбежный выпуск про Ктулху» и особенно «Казак против помидоров»? Как так?!



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



Совет могильщика: в коробку базового «Замеса» без труда влезут все карты из «Мимими». Так что когда ты переложешь их туда и эта коробка тебе больше не понадобится, не забудь сдать её в макулатуру!

Титры

Автор игры: Пол Питерсон
Развитие игры: Марк Вуттон
Арт-директор: Тодд Роуленд
Художники: 2Minds Studio
Дизайнер: Калисса Фитцджеральд
Тексты: Джефф Квик
Производство: Дэйв Лепор
Бренд-менеджер: Тодд Роуленд

Игру тестировали: Росс Абелидо, Сет Абрахам, Джоэль Акьюин, Крис Адамс, Т.Д.К., Алайлима, Тодд Арчер, Патрик Астнер, Райан Барнхилл, Адам Беллас, Джейкоб Букер, Рой Бош, Кирк Браунридж, Кайл Браунридж, Зак Камачо, Альберто Кампос, Маршал Кэннон, Дебби Картрайт, Эмма Картрайт, Фрейя Картрайт, Джеймс Картрайт, Джессика Картрайт, Альфонсо Кастро, Филип Кастро, Феликс Чоу, Джим Кристопулус, Макгрегор Кроули, Армандо Диас, Чарли Даунс, Эмбер Даунс, Джейсон Дюлей, Брэд Дансфорд, Дэниэл Эппачер, Джордан Фей, Итан Форд, Кевин Фюр, Джордж Фитракис, Крис Галбрэйт, Кен Галло, Энди Гудман, Дастин Гриссом, Рич Хилборн, Даррен Хамфри, Кенни Жардин, Эвина Катоподи, Джонни Каздейс, Том Кигер, Сидни Лендиан-Макдональд, Рейчел Ноэми Левесек, Фатима Лейно, Бенджамин Литтл, Карсон Ломнесс, Винс Люпо, Симон Макарттор, Джаред Маккриди, Фернандо Мендес, Йон Мерсино, Джимми Мейер, Джейкоб Мур, Стивен Морат, Патрик Мозер, Кайла Мёрфи, Келли Мёрфи, Райан Пост, Марвин Рамирес, Джимми Роуч, Мэттью Сайлле, Даниелла Санчес, Марш Санчес, Мэтт Санчес, Мики Санчес, Мариан Сибер, Фелипе Семьяо, Кен Смит, Трент Сонле, Пэт Стапп, Энни Стаут, Брайан Стаут, Джейден Трост, Деннис Васиلاكос, Марк Валлис, Стив Уилкинс, Эндрю Уилсон, Дженс Уилсон, Майкл Уилсон, Риган Воробец, Карлос Хаввер

Особые благодарности: AEG благодарит всех фанатов игры «Замес», буквально заваливших почту компании идеями о новых фракциях. Очень скоро многие из них будут реализованы! AEG отдельно благодарит всех, кто поддерживал и популяризировал игру. Мы надеемся и дальше радовать вас ею!

Copyright © 2015 Alderac Entertainment Group, Inc. Smash Up, Shufflebuilding, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Blah blah blah.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Евгения Некрасова
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховой
Креативный директор: Николай Пегасов
По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



Играть интересно

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 претендентов несколько, побеждает лидер по очкам. Если лидера нет, играйте, пока он не появится.

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», можешь выбрать 0. Можно сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если подходящих целей нет.

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

Если играешь с дополнением про Ктулху, не забудь потерять в конце игры 1 очко за каждые 2 карты безумий. В случае ничьей побеждает претендент, собравший меньше безумий.