

FLUX КТОЛУЧУ



Правила
игры

ВСТУПЛЕНИЕ

«Fluxx Ктулху» — самостоятельная игра по мотивам мирового хита Fluxx. Научиться играть во Fluxx проще простого, ведь на каждой карте написано, что с ней делать. Поговаривают, что освоить Fluxx можно даже не читав правил — прямо в процессе игры! Мысль хорошая, но всё-таки будет полезно, если за столом окажется человек, успевший ранее поиграть во Fluxx. Если же все играют во Fluxx впервые, кому-то придётся прочитать эти правила перед тем, как начать. Но не переживай: здесь нет ничего сложного!

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 карта базовых правил
- 18 карт действий
- 8 карт проблем
- 20 карт тем
- 28 карт целей
- 4 карты провалов
- 17 карт новых правил
- 3 карты сюрпризов
- 1 карта высшего правила
- Правила игры



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.

В свой ход игрок может сыграть с руки любую карту, какую захочет. Если он не уверен, как она действует, пусть прочтёт текст на карте полностью, вслух и с выражением — это должно помочь.

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.



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

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

Важно: выложенная на стол проблема не считается сыгранной картой.

Пример

Олег сыграл карту действия «Тяни 3, сыграй 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. Ктулху фхтагн!



Сюрприз. Сюрпризы должны быть неожиданными, поэтому эти карты ты можешь сыграть **в любой момент**. А чтобы добавить ещё немного неожиданности, действие карты будет разным в зависимости от того, сыграл ты её в свой ход или в чужой. А ещё сюрприз может отменить действие другого сюрприза.



Высшее правило. Эту карту можно использовать, только если согласятся все игроки. Карта высшего правила кладётся перед началом партии рядом с картой базовых правил и остаётся там до конца игры.

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. Да, это значит, что однажды ты будешь вынужден сыграть карту, благодаря которой другой игрок победит.

СИМВОЛЫ

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



Сыщик. Этот символ обозначает темы с персонажками, которые расследуют то, что не предполагается знать роду людскому.



Безысходность. Темы и проблемы с этим символом «прокляты». Более того, на карте может быть 2 или даже 3 таких символа — настолько сильно проклятье! Количество символов безысходности на выложенных картах может стать решающим при определении победителя.

Важно: в игре могут учитываться как символы безысходности отдельно взятого игрока, так и общее количество таких символов на картах всех игроков.



Благословение. Карты с этим символом способны умиловить Древних, уменьшив безысходность. Один символ благословения нейтрализует один символ безысходности.



Прикрепляемая проблема. Проблемы с этим символом «прикрепляются» к определённым темам и остаются вместе с ними.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Если ты играл в обычный Fluxx, часть вопросов и ответов будет тебе хорошо знакома. В этом случае просто перелистни на страницу 10 и ознакомься с вопросами и ответами по картам «Ктулху».

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.

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.

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.

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.

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

Нет. Правило вступает в силу, как только карта сыграна, и перестаёт действовать после того, как карту отправили в сброс.

Есть ли способ избавиться от карты проблемы?

Несколько: с помощью карт действий, новых правил и иногда тем. А ещё можно смириться с проблемой и подождать. Есть несколько целей, для достижения которых игроку нужна как раз проблема. В один миг правила могут измениться, и проблема не будет мешать победе.

Некоторые проблемы требуют, чтобы их прикрепили к определённой теме. Но если мне попала такая проблема, а нужной темы нет, значит ли это, что проблема просто будет лежать передо мной, дожидаясь нужной карты?

Да.

Что делать, если в начале игры я получил карты проблем?

Перед первым ходом изучи карты, и если там есть проблемы, выложи их перед собой, а затем тяни карты на замену. Если снова попадётся проблема, снова выложи её и тяни ещё карту, пока на руке не будет 3 карты — и ни одной проблемы.

Что я могу делать не в свой ход?

В чужой ход нельзя играть карты, если только у тебя нет сюрприза (это единственный тип карт, который можно разыгрывать в чужой ход). Однако нужно следить за игрой и подстраиваться под правила. Например, если кто-то сыграл «Предел руки Х», всем надо сбросить лишние карты, если есть.

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.

Я разыграл карту «Толкование снов», и среди вытянутых карт оказались проблемы. Я должен их раздать игрокам, как и другие карты?

Нет. Ты должен выложить проблемы на стол перед собой и вытянуть ещё карты на замену, пока не наберёшь нужное количество карт, среди которых не будет проблем.

Если другой игрок сыграл действие, позволяющее украсть тему, могу ли я воспользоваться картой «Превратности судьбы», чтобы тут же самому украсть эту тему?

Нет. Карта «Превратности судьбы» в чужой ход позволяет украсть тему, выложенную другим игроком, но в данном случае игрок не сыграл тему, он сыграл действие, которое позволило ему получить тему. Впрочем, ты можешь сыграть «Беспорядок звёзд», чтобы предотвратить само действие, но в этом случае тема останется у прежнего владельца.

Когда я использую свойство темы, считается ли, что я сыграл карту? Например, если я использую «Некрономикон», чтобы переместить проблему, учитывается ли это для правила «Сыграй X»?

Нет, свойства темы считаются свободными действиями, а не розыгрышем карты.

Если можно отменить сюрприз, сыграв другой сюрприз, то, наверное, можно отменить и эту отмену, сыграв ещё один сюрприз?

Да. Кстати, если ты используешь сюрприз, чтобы отменить сюрприз, это не считается за сыгранную карту, даже если сейчас твой ход.

Могу ли я сыграть карту на замену, раз кто-то отменил сюрпризом сыгранную мной карту?

Нет.

Сюрприз «Беспорядок звёзд» заставляет других игроков «сбросить с руки 1 действие или 1 случайную карту». Игроки сами выбирают, что сбросить, или они сбрасывают случайную карту, только когда у них нет на руке карты действия?

Игрок выбирает сам: сбросить карту действия или попросить кого-нибудь выбрать вслепую карту на руке, которую он должен сбросить.

Допустим, у одного игрока выложена тема «Культист». Другой игрок держит на руке карту скрытого культиста. Кто же тогда победит, если выполнятся условия провала «Ужас Данвича»?

Скрытый культист перебивает культиста, так как он побеждает в более общем случае: при любом провале.

Сновидец может избавляться от прикреплённых карт кошмаров. Но что будет, если карта кошмара прикреплена к сновидцу?

Сновидец может излечить от кошмаров кого угодно, в том числе себя.



СОЗДАТЕЛИ

Автор игры: Кит Бейкер

Художник: Дерек Ринг

Тестирование: Эндрю Луни, Кристин Луни, Элисон Луни, Джош Дробина, Дейви Крамер-Смит, The Wunderland Toast Society и бессчётное множество игроков со всего мира.

Отдельное спасибо Г. Ф. Лавкрафту за его леденящие душу истории.

Copyright © 2007–2016 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

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчики: Алексей Перерва, Сергей и Наталья Серебрянские

Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов



Играть интересно

hobbyworld.ru

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 правообла-
дателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.