

ИГРА ПОЛА ПИТЕРСОНА

# ЗАМЕС

ВОЙНА БЕЗ КОНЕЧНОСТЕЙ



ПРАВИЛА ИГРЫ

# Цель игры

Тебе нужен мир, желательню весь!  
Да что там «желательню» — на меньшее ты не согласен! Отправляя 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),
- 10 карт баз,
- 1 лист с жетонами победных очков,
- правила игры.

# Всё чудесатее и чудесатее!

«Война без конечностей» — 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 пяти 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
Карта приспешника . . . . .	6
Карта действия . . . . .	6
Большой куш . . . . .	7
Ключевые слова . . . . .	9
Всё остальное . . . . .	12
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.



Супергерои!

Акулы!



Супергеройские акулы!

Если у тебя две коробки «Войны без конечностей», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть супергероев с супергероями). 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 комиксы про супергероев. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Настало время раскурочить парутройку баз!

## Составляем колоду баз!

В каждом наборе «Замеса» свойства баз завязаны на те фракции, которые в него входят. Поэтому мы не рекомендуем использовать в игре базы из других дополнений, если в игре не участвуют фракции из этих же дополнений. Например, если ты играешь древнегреческими казаками против акулых динозавров, перед началом партии составь колоду баз только из карт базового «Замеса», «Войны без конечностей» и «Казачков против помидоров», но не добавляй туда базы, например, из «Замеса Ктулху».

# 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.

## 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 проверь, не набрал ли кто-нибудь из игроков 15 или больше победных очков. Если набрал, переходи к разделу «Игра окончена» на стр. 8. Иначе передай ход соседу слева.

### 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.

# ЗНАЙ СВОИ КАРТЫ

## КАРТА ПРИСПЕШНИКА

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ



## ВСЕ НА БАЗУ!



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-акула уничтожает «Вихрь» с помощью «Мегалодона». Тогда игрок-торнадо играет «За радугой» и перемещает «Мегалодона» на другую базу. Несмотря на то, что общая сила стала ниже обороны базы, захват продолжается своим чередом.



Жетоны победных очков

## Я первый!

Если спецсвойства хотят применить несколько игроков, 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 или ты на четвёртом месте, ты не получаешь очков за эту базу.

Все, кто получил очки, берут себе жетоны победных очков на положенную сумму. Учитывай, что на это могут повлиять спецсвойства, которые срабатывают при захвате базы.

## 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 баз не осталось, перемешай сброс баз и создай новую колоду.

Если на столе остались другие готовые к захвату базы, игроки разбираются с ними таким же образом.

## Споры при раздаче

Если у нескольких игроков на базе равные силы, 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).

## Порядок раздачи очков

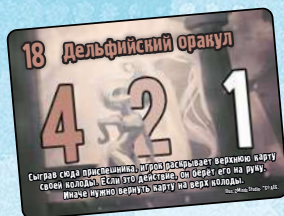
1. Посмотри, есть ли базы, которые можно захватить. Если нет, переходи к следующей фазе.
2. Активный игрок выбирает базу, которую можно захватить.
3. Игроки могут сыграть карты со спецсвойствами «перед захватом базы» или применить такие свойства на картах в игре.
4. В зависимости от текущей суммарной 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)



**Вернуть:** это свойство позволяет отправить карту туда, откуда она пришла (обычно на

руку владельцу). Возвращая карту, сбрось все карты, которые были на неё сыграны.



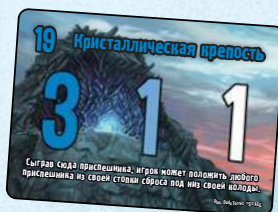
**Добавочные карты:** как правило, в свой ход ты можешь сыграть одного приспешника и одно действие. Если свойство позволяет тебе сыграть добавочного приспешника или добавочное

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.



**Переместить:** это свойство позволяет тебе переместить карту с одной базы на другую. При этом не считается, что ты сыграл карту. Свойства приспешников не срабатывают при перемещении.

**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.



**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.



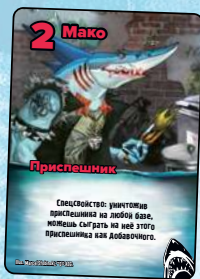
**Постоянное:** обычно свойство срабатывает и сразу перестаёт действовать (максимум — длится до конца хода). Постоянное свойство действует всё время, пока карта с ним остаётся в игре.

**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 распорядился ей.



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.



**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.



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

# ПОЯСНЕНИЯ ПО КАРТАМ



**Аргонавт:** если сыграть эту карту как действие, она не идёт в счёт ограничения на одного приспешника, но считается приспешником в остальных случаях. Вне зависимости от того, сыграна ли эта карта как действие или как приспешник, она активирует «Спартанца», «Ясона» и т. д.



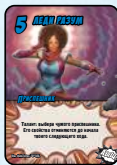
**Великий змей, руины:** эти карты не влияют на очки, получаемые при помощи свойств.



**Геракл, Одиссей:** свойство этих приспешников срабатывает после каждого действия, а не только после первого действия в ход. «Любой игрок» — в это множество включается и тот, кто контролирует эти карты.



**Императорский дракон:** перемещение этого приспешника тоже активирует его свойство.



**Леди Разум:** отмена будет действовать, даже если «Леди Разум» больше не в игре.

**Не Канзас:** действия, сыгранные на приспешников, тоже уничтожаются.



**Подкормка:** свойство срабатывает при уничтожении приспешника на любой базе.



**Рыба-молот:** если на базе, где находится этот приспешник, уничтожено сразу несколько приспешников одновременно, «Рыба-молот» получает маркер за каждого.



**Сжечь дотла:** действия, сыгранные на приспешников, не уничтожаются. Ты не можешь посмотреть верхнюю карту колоды баз перед выбором базы.



**Смерч:** «Смерч» может переместить сам себя.



**Спартанец, Ясон:** если ты сперва сыграл первое действие за ход, а затем сыграл эту карту, её эффект на этом ходу не сработает.



**Ясон:** этот бонус получают приспешники, сыгранные после «Ясона» в тот же ход. Приспешники, перемещённые с выбранной базы, теряют этот бонус.



# 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 никогда не могут стать меньше 0.

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. 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 сыграть их 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 «Войны без конечностей» 5 фракций, из которых можно собрать 10 разных колод. Это число можно увеличить, объединив «Войну без конечностей» с прошлыми и будущими дополнениями. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

## Драконы

Здесь обитают драконы! Эти огромные легендарные существа пришли крушить базы и похищать принцесс. Как видишь, всех принцесс они уже похитили. Расшаркиваться перед соперниками они не собираются, ибо те уж слишком аппетитно хрустят на зубах и особенно вкусны, если приправить кетчупом.



## Древние греки

Это история о мифических временах древних богов, что были жестоки и капризны. Они низвергали на головы человечества многочисленные страдания... Но это не помешало героям и воителям Древней Греции прийти и эпично начать захватывать базы, чтобы потом их деяния воспели в легендах.

## Акулы

Идеальные машины для убийства. Хищники, правящие солёными водами. А теперь они решили вылезти на сушу, чтобы встать на вершине пищевой цепочки как в воде, так и вне её! А ты-то думал, что сможешь безопасно дойти до магазинчика...



## Супергерои

О боже, что это? Это птицы? Это самолёты? Нет, это супергерои сошли со страниц комиксов! Быстрее пули, сильнее скломотива, да вдобавок способны перескочить через атомного робота одним прыжком. Победи своих заклятых врагов при помощи суперсилы, скорости и стойкости. Кто же захватит базу? Узнаешь в следующем выпуске!



## Торнадо



Ладно, мы надеемся, что вкупе с акулами очевидную отсылку ты понял. Но торнадо так-то классные (в этой игре, не в реальности, да). Приготовься разбрасывать приспешников при помощи этой прекрасной службы доставки акул.

## Больше жару!

Не можете договориться, кто будет изображать, что снимает очередную часть «Челюстей»? Выход есть! Вторая коробка «Войны без конечностей» 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.

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



Ниндзя, культисты, эльфы — 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 «Войны без конечностей». Так что когда ты переложешь их туда и эта коробочка 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, Gildia Art Guild, Дуду Торрес, Марсел Стобиньски

**Дизайнер:** Калисса Фитцджеральд

**Тексты:** Тодд Роуленд, Брайан Стаут

**Производство:** Дэйв Лепор

**Бренд-менеджер:** Тодд Роуленд

**Игру тестировали:** Айзек Барри, Пол Батлер, Доротея Бауэр, Иоахим Бауэр, Дженет Бозарт, Саманта Браун, Эмберли Браун, Мэтью Брубейкер, Элай Влайсавич, Аллен Гарретт, Джим Гетц, Кен Гразьер, Эрл Грант, Эрик Гудхарт, Дрю Даллас, Ричард Дарморэй, Колин Дебернардо, Йохен Дёрр, Карин Дёрр, Арнольд Дейли, Алисса Йигер, Мередит Квик, Шон Келли, Венди Келли, Крис Кинер, Мэтт Кларк, Уильям Колли, Джеф Комбос, Адам Конус, Грег Кривуша, Джейсон Кроньяль, Крис Крюгер, Майк Кук, Гэри Кэмпбел, Ханна Лодж, Эрик Мели, Брейден Мультон, Шон Ормс, Джошуа Павлиско, Ноэль Патерсон, Кайл Пиньон, Шон Райли-Рау, Тиффани Рау, Рубен Риордан, Аарон Ричардсон, Джейми Росс, Дэвид Сансфакон, Томас Стаудт, Крис Уилсон, Биргит Уль, Юрген Уль, Мэтью Уссари, Брэд Уэллс, Леон Филлиппс, Марк Фортин, Брайан Хатчесон, Нейт Хедрик, Крис Хьюн, Андреас Шейтт, Ли Шелтон, Майкл Шимек, Бен Эбелл-Соломон, Ион Энгус, Кен Эндрюс



©2020 Alderac Entertainment Group. Smash Up and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. All rights reserved. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселёв

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Евгения Некрасова

**Старший дизайнер-верстальщик:**

Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Ксения Таргулян

**Корректор:** Мария Шульгина

**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.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



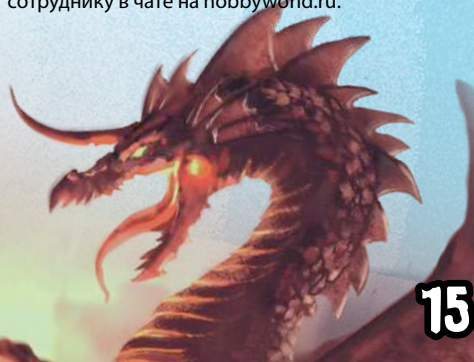
Играть интересно

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



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [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, 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 «сколь 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.