



ИГРА ПОЛА ПИТЕРСОНА

ЗАМЕС

КазакИ против помидоров

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!

«Казачи против помидоров» — 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
Карта приспешника	6
Карта действия	6
Большой куш	7
Все на базу!	9
Ключевые слова	10
Всё остальное	13
Фракции	14
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 «Казак» против помидоров», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть стимпанков со стимпанками). 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 ел помидорки. 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». Передача 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. 11).

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. 9.

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

Призрак

Название



Тип карты



Приспешник

Можешь сбросить карту с руки.

Свойство



Символ

фракции



Карта действия

Обнимашки!

Название



Тип карты



Действие

Каждый соперник уничтожает
своего самого слабого приспешника
(если таких несколько,
то выбирает владелец).

Свойство



Символ

фракции



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, 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, при захвате «Оазиса в джунглях» (из базового «Замеса») игрок-пират понимает, что займёт второе место и не получит очков. Он играет карту «На всех парусах» (у неё есть спецсвойство) и перемещает всех своих приспешников на другую базу. Общая сила приспешников падает ниже 12, 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 стопку 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 «пятёрка» — 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 (например, «Кабинета изобретателя»), этим свойством может воспользоваться каждый из претендентов — по очереди, начиная с того, чей сейчас ход (см. раздел «Я первый!» на предыдущей странице).



Все на базу!

Оборона

Название

Очки
третьему
месту

22 Царские хоромы

5 3 2

Очки
первому
месту

Сюда нельзя идти приспешников
с силой меньше.

Очки второму месту

Свойство

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

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



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.



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



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.

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.



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 распоряжался ей.



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.



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.



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.



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



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 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.

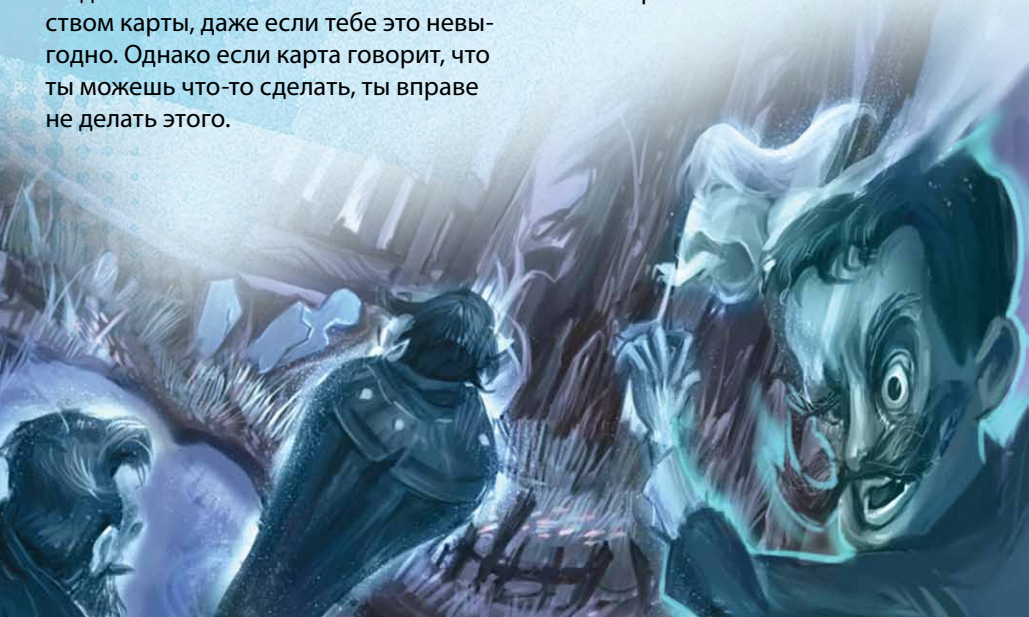
Если в тексте свойства сказано «сколько угодно», ты можешь выбрать ноль. Ты можешь сыграть карту, действующую на «все» цели, даже если ни одной подходящей цели нет.

Получив возможность сыграть добавочные карты при захвате базы, ты должен 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.



Фракции

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

Медвежья кавалерия



Однажды царь сказал, что лошади — это слишком попово, чем весьма повеселил присутствующих. Что ж, теперь веселятся все остальные. Беги от медведя! Или стань его обедом! Или и то и другое. В любом случае скажи спасибо, что эти топтыжки не катаются верхом на акулах.

Призраки



Одной тёмной-претёмной ночью в чердачном окне старого-престарого особняка зажёгся бледный-пребледный свет... хотя в доме не было людей. Призраки не очень жалуют всё материальное, поэтому чем быстрее ты избавишься от бранных карт, тем сильнее сделаешь своих эфемерных жутиков.

Растения-убийцы



Сядь на пенёк, съешь пирожок... да цветочкам дай. Или не давай, они и так хорошо растут. Чем дольше растения-убийцы остаются в игре, тем злее становятся. Так что непонятно, на что рассчитывают те, кто садится за стол без секатора.

Стимпанки



Как-то Жюль Верн сказал: «Бонжурчики, стимпанки! Крутой прикид!» С того самого судьбоносного дня эти ребята стараются повсюду оставить свой след, мало-помалу превращая каждую базу в свои винтажные владения.

Больше жару!

Не можете договориться, кто будет рассекать верхом на медведях? Выход есть! Вторая коробка «Казак против помидоров» 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» 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
«Казakov против помидоров». Так что ког-
да ты переложить их туда и эта коробочка
тебе больше не понадобится, не забудь
сдать её в макулатуру!

Титры

Автор игры: Пол Питерсон

Дополнительная разработка: Эвард Болм,

Мюррей Чу, Тодд Роулэнд, Марк Вуттон

Развитие игры: Марк Вуттон

Арт-директор: Тодд Роулэнд

Художники: Conceptopolis, Gong Studios,

Ятин Сунь, Dinobot Illustrations

Дизайнер: Калисса Фитцджеральд

Тексты: Джефф Квик

Производство: Дэйв Лепор

Бренд-менеджер: Тодд Роулэнд

Игру тестировали: Айзек Барри, Пол Батлер, Доротея Бауэр, Иоахим Бауэр, Дженет Бозарт, Саманта Брауни, Эмберли Брауни, 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 Мультион, 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 Филлипс, Марк Фортин, Брайан Хатчесон, Нейт Хедрик, Крис Хьюн, Андреас Шейтт, Ли Шелтон, Майкл Шимек, Бен Эбелл-Соломон, Ион Энгус, Кен Эндрюс.

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 © 2013 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: Александр Петрунин

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.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

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 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 «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.