



**MARVEL**

**FLUXX**

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

## ВСТУПЛЕНИЕ

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 переживайте: здесь нет ничего сложного!

## СОСТАВ ИГРЫ

106 карт

Правила игры

## ПОДГОТОВКА

Выложи на середину стола карту базовых правил (одна из двух карт со светлым 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).

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.

## 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).
4. Сбрось лишние сыгранные темы, чтобы не превысить предел тем (если есть).

Дополнительные действия, требуемые картами новых правил, тем и т. д., выполняются в разные моменты хода.

## 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 (пределов руки и тем 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.** В начале партии цели ещё нет. Сыграв карту цели, выложи её в центре стола лицевой стороной вверх. Сбрось предыдущую цель, если она есть. На карте цели указано, какие карты тем должны лежать перед игроком, чтобы он мог победить. 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

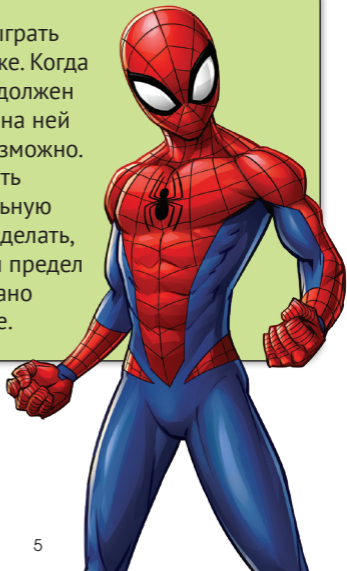
Сыграв действие «Тяни 2 и используй их», Дима тут же тянет 2 карты из колоды и играет обе. Одна из них – тоже действие: «Тяни 3, сыграй 2». Дима снова берёт карты из колоды, играет 2 из них и сбрасывает третью – при этом считается, что он сыграл всего одну карту.

## 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.

### 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.



## 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.
- Когда в тексте карты сказано «в игре», «выложенные карты», «карты на столе» — это не относится к картам в стопке сброса.
- Некоторые карты позволяют выполнить в свой ход бонусные действия. На таких картах написано «Свободное действие».
- Новые игроки могут присоединяться к партии в любой момент — просто сдавай каждому новичку 3 карты. Точно так же можно и выйти из игры по ходу партии: просто сбрось все карты с руки и всё, что выложено перед тобой.

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

**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.

**Помогите! Попалась карта «Сыграй всё». И что, я должен каждый ход, пока это правило в силе, играть все-все карты до тех пор, пока не останусь с пустой рукой?**

Именно так.

**Представим, что сейчас мой ход и текущая цель требует выложить 2 темы для победы. Одна тема у меня есть, а вторую я вижу на столе перед соперником. Если я у него отниму эту карту грубой силой (гипотетически), зачтут ли мне победу?**

Победу во Fluxx нельзя получить хулиганскими методами. Зато в игре есть карта действия «Тяни-таскай», которая идеально подходит для той самой гипотетической ситуации. Нужно сыграть её, забрать тему у соперника – и всё, победа!

**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, но как только в силу вступит правило «Предел тем X», лишние тут же придётся сбросить. Потом в свой ход можешь выкладывать темы в любом количестве, но в конце хода обязательно проверяй, не превышен ли предел тем. Лишние темы (по своему выбору) сбрасывай.

**Допустим, к началу моего хода действует правило «Предел руки X» или «Предел тем X». Сыграв карту новых правил или действия, я в итоге отменил предел и сбросил правило. Нужно ли мне сбрасывать карты в конце хода согласно пределу, который уже не действует?**

Не нужно! Как говорилось выше, правила вступают в силу, как только их карты сыграны. Следовательно, правило перестаёт действовать после того, как его карту отправили в сброс.

**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.

**На начало хода у меня нет карт. Я беру карты согласно текущим правилам и играю правило «Как без рук». Получу ли я 3 дополнительные карты на руку?**

Нет. Как сказано в карте правила, оно применяется только в начале хода, а ход уже давно начался. Так что в другой раз.



**А что делать, если в игру уже введено две цели и кто-то отменяет правило «Дуплет»?**

Игрок, который отменил это правило, выбирает, какую из двух целей сбросить.

**Что я могу делать не в свой ход? Могу ли я играть карты?**

В чужой ход заниматься особо нечем – карты играть точно нельзя. Однако нужно следить за игрой и подстраиваться под меняющиеся правила. Например, если кто-то сыграет правило «Предел руки Х», всем игрокам надо сбросить лишние карты, если таковые имеются.

**Если кто-то сыграл правило «Дуплет», которое позволяет иметь одновременно две цели в игре, обязательно ли следующей картой сыграть цель?**

Нет. Не нужно торопиться вводить в игру вторую цель только потому, что правила теперь это допускают.

**Сбрасывая карты из-за превышения пределов, я могу выбирать, что сбросить?**

Да, конечно.

**Если сыграна карта «Из рук в руки» и у соперников нет карт на руках, должен ли я отдать свои карты ни за что, или в таком случае это действие необязательно выполнять?**

Карта сыграна, действие надо выполнить, так что изволь отдать все свои карты в обмен на воздух, если соперники заблаговременно избавились от карт. Разумеется, возможно и обратное: при удачном раскладе ты получишь ценную стопку карт, не отдав ничего взамен.

**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.

**Допустим, я играю действие «Будь проще» («Сбрось до половины карт новых правил»). Могу ли я не сбрасывать ни одной карты, ведь 0 – это тоже до половины?**

Нет. Карта действия обязывает совершить действие. Нужно сбросить хотя бы одну сыгранную карту новых правил, но не больше половины таких карт.

**Если я сыграл действие «Как карта ляжет» и вслепую вытянул тему с руки соперника, она уходит к сопернику или ложится к моим темам?**

Это твой ход, поэтому украденную карту выкладывая на стол перед собой.

**Можно ли смешивать карты из различных версий игры Fluxx?**

Да, можно. Рубашки карт у всех разновидностей игры одинаковы, и не возбраняется замешать колоду из данной игры с любыми колодами Fluxx. Впрочем, это не значит, что карты будут хорошо сочетаться. Правила разных игр могут противоречить друг другу, не предлагая вариантов разрешения коллизий, а цель может стать недостижимой или просто абсурдной. Да и, в конце концов, большую колоду неудобно тасовать, поэтому рекомендуем ограничиться парочкой самых любимых карт из другой версии.

**Можно ли применить карту действия «В мусорку!» для сброса своих тем?**

Да.

**Темы, участвующие в бою на арене, нужно выбирать с руки или они уже должны быть в игре?**

Темы, которые выставляются на бой на арене, уже должны быть в игре и лежать перед своими владельцами. Если отправиться на бой может только один персонаж, то он автоматически выигрывает. Если есть какие-то сомнения, просто помни: в случае если что-то касается темы, то тема эта должна быть уже в игре, чтобы с ней что-то можно было делать. Обычно это необходимо для использования особых способностей, но в нашем случае речь идёт об обязательном участии на арене.

**Почему цель с Человеком-Муравьём и Соколиным Глазом называется «Кому-то не поздоровится!»?**

Это отсылка к обложке комикса The Avengers, выпуск № 223 (сентябрь 1982 года). На ней изображён Человек-Муравей, держащийся за наконечник стрелы Соколиного Глаза, которую тот собирается выпустить из лука. А подпись там переводится примерно так: «Когда Человек-Муравей и Соколиный Глаз объединяются... КОМУ-ТО НЕ ПОЗДОРОВИТСЯ!»

**Почему [вставьте сюда имя любимого супергероя] в игре нет?**

Мы рады, что нам удалось включить в игру так много великолепных персонажей, но так или иначе чей-то любимый герой, к сожалению, останется за бортом. Отчасти причиной является то, что механика игры ограничивает нас двумя десятками тем.

## Когда Железный Человек, Доктор Стрэндж и Чёрная Пантера стали Иллюминатами?

В комиксе «Новые Мстители», выпуск № 7 (июль 2005 года) Железный Человек и Доктор Стрэндж вместе с некоторыми другими героями сформировали тайное общество, контролирующее важные события в мире. Каждый из членов этого общества имел определённую специализацию и/или представлял определённую политическую силу. Они тайно собирались вместе как Иллюминаты и пытались при помощи своих знаний и влияния помочь человечеству. С тех пор некоторые члены этого общества сменились, в том числе в одном из следующих выпусков к ним присоединился Т'Чалла (Чёрная Пантера).

### СОЗДАТЕЛИ

**Автор игры:** Эндрю Луни  
**Дизайнер коробки:** Кардинал



**Особая благодарность автора:** Майку Бизоньо, Тому Райану, Киту Бейкеру, Дейву Чокеру, Лейле Цукер, Рону Цукеру, Куперу Брауну-Эносу, Корри Гриффит, Робу Руланду, Эли Крамер-Симт, Ричу Поттеру и Тиму Хоу

Copyright © 1997-2020 by Looney Labs, Inc. PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA

### РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша  
**Переводчик:** Евгения Некрасова  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**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)

[marvel.com.ru](http://marvel.com.ru)  
© MARVEL

