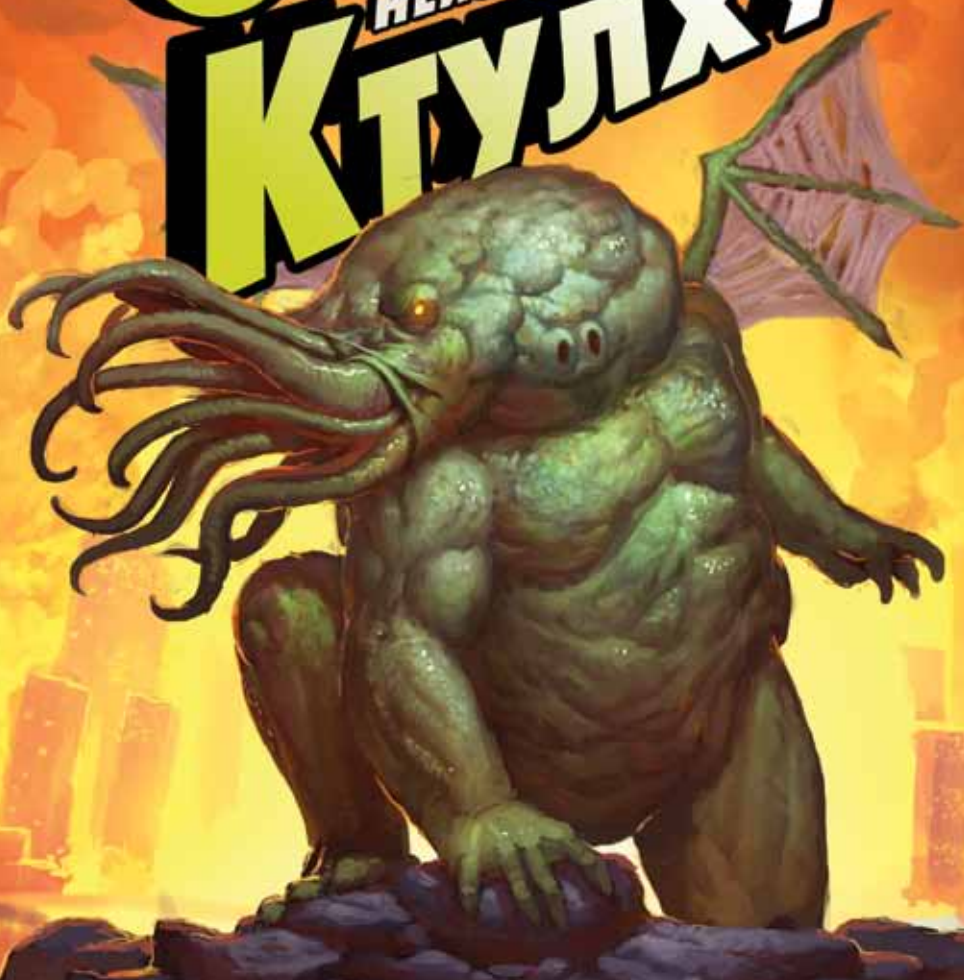


ИГРА ПОЛА ПИТЕРСОНА

# ЗАМЕС

НЕИЗБЕЖНЫЙ ВЫПУСК ПРО

# КТУЛХУ



# ЗАМЕС

Потасовка для 2–4 игроков

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Тебе нужен мир, желательнее всего! Да что там «желательнее» — 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,
- 30 карт безумий,
- 16 карт для подсчёта очков,
- правила игры.

## Всё чудесатее и чудесатее!

«Неизбежный выпуск про Ктулху» — 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
Это просто безумие! . . . . .	2
Подготовка к игре . . . . .	3
Вот как это делается . . . . .	5
Знай свои карты . . . . .	6
Карта приспешника . . . . .	6
Карта действия . . . . .	6
Большой куш . . . . .	7
Карты безумий . . . . .	8
Все на базу! . . . . .	9
Ключевые слова . . . . .	10
Всё остальное . . . . .	12
Фракции . . . . .	13
Титры . . . . .	15
Самое главное . . . . .	16

## Это просто безумие!

В этом выпуске появился совершенно новый тип карт — безумия! Эти карты способны превратить поражение в победу (и наоборот), поэтому не забудь перед игрой почитать про безумия на стр. 8.



# 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 «Неизбежного выпуска», можешь выдать соперникам одинаковые фракции (например, столкнуть Старцев со Старцами). 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.

Карты победных очков отложи в сторону — они пригодятся после захвата первой базы.

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 сегодня раньше встал. 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». Перемещение 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 у неё не постоянное свойство.

## 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

МЕСТНЫЕ



Название

Тип карты



Приспешник

Раскрой три верхние карты своей колоды. Забери на руку всех раскрытых «Местных» и положи остальные карты под низ своей колоды.



Свойство



Символ

фракции

## КАРТА ДЕЙСТВИЯ

Сломанная печать



Название

Тип карты



Действие

Возьми карту безумия.  
Получи 1 очко.



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, общая сила приспешников на «Плато Ленг» равна 18: база готова к захвату. Игрок из Мискатоника, который пока занимает здесь второе место, играет действие «Старик Дженкинс?!», чтобы уничтожить чужого «Шогота». Теперь учёные побеждают: 7 против 5. Несмотря на то, что общая сила приспешников на базе упала ниже 18, захват продолжается своим чередом.

## 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 карты победных очков на положенную сумму. Держи свои карты очков в открытую перед собой, чтобы все видели, насколько ты близок к победе!

## 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 «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, «Мискатоникского университета»), этим свойством может воспользоваться каждый из претендентов — по очереди, начиная с того, чей сейчас ход (см. раздел «Я первый!» на предыдущей странице).

## КАРТЫ БЕЗУМИЙ

Безумия — это особые карты действий, которые впервые появились в «Неизбежном выпуске». Перед началом игры собери все карты безумий в отдельную колоду и положи её где-нибудь рядом с базами. Игроки берут карты из колоды безумий только в том случае, если получили прямое указание это сделать. Карта безумия на руке, в стопке сброса или колоде игрока работает точно так же, как любая карта действия. Её можно разыграть как действие, и на неё влияют все карты, влияющие на действия.

В конце партии каждый игрок должен собрать все карты безумий у себя с руки, из личной колоды и своей стопки сброса и пересчитать их. За каждые две свои карты безумий игрок теряет 1 очко. Например, у тебя 15 очков и 5 карт безумий: ты теряешь 2 очка, и в итоге у тебя останется 13 очков. Обидно, если при этом соперник наберёт 14 очков и ни одного безумия, — но с психиатрией не шутят! Подсчитав очки, верни все карты безумий обратно в их колоду.





# Все на базу!

Оборона

Название

Очки  
третьему  
месту



Очки  
первому  
месту

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!

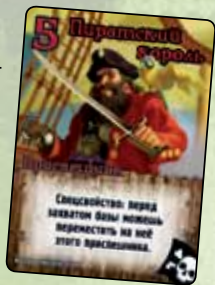
# Ключевые слова

(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 (например, 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.

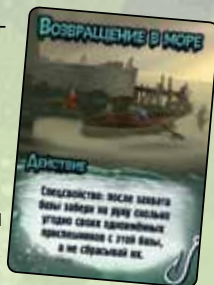


**Сбросить:** когда карта сбрасывается, она уходит в стопку сброса своего владельца (того игрока, в чьей колоде она начинала игру). Не имеет значения, кто сыграл эту карту или распоряжался ей.



**Спецсвойство:** обыч-

но 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.



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

**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, забираешь, берёшь, кладёшь, раскрываешь, возвращаешь карту, всё это не считается розыгрышем и свойство карты не срабатывает.



# 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.

Сброшенная карта уходит в стопку сброса того игрока, в чьей колоде она начинала игру (не имеет значения, кто сыграл эту карту или распорядился ей). Исключение — карты из особых колод, например безумия. Когда ты сбрасываешь безумие, оно уходит в твою стопку сброса. Вернуть его в колоду безумий можно только по особому распоряжению карты (например, того же «Безумия»).

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 «Неизбежного выпуска» 4 фракции, из которых можно собрать 6 разных колод. Это число будет расти: в грядущих дополнениях появятся новые фракции. Экспериментируй с фракциями и найди свою фирменную смесь!

## Ктулхупоклонники

Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху  
Р'льех вгах'нагл фхтагн!  
Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху  
Р'льех вгах'нагл фхтагн!  
Пх'нглуи мглв'нафх Ктулху  
Р'льех вгах'нагл фхтагн!



## Старцы



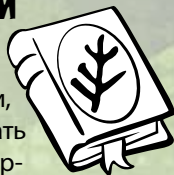
Эти неопишуемые ужасы пришли из-за пределов времени и пространства для того, чтобы... чтобы... Короче, никто не знает, зачем они пришли, а если узнаёт хоть капельку — сразу свинчивают с катушек. Может быть, это и есть их настоящая цель...

## Инсмут



Ах Инсмут, рыбацкая деревушка на побережье Новой Англии! Здесь ты попробуешь вкуснейшие блюда из морепродуктов — или даже станешь одним из этих морепродуктов! Да, теперь ты тоже можешь отрастить жабры и резвиться в мире морском вместе с Дагоном. И пусть на первый взгляд жители Инсмута просто уродцы, они всегда рады принять тебя в свои многочисленные ряды. Решайся, а то пожалеешь!

## Мискатоникский университет



Оле, оле, оле! Головоноги, вперёд! Добро пожаловать в Мискатоникский университет. Здесь мы познакомим тебя со всеми науками — естественными, сверхъестественными и противоестественными. Да, о свободном времени придётся забыть — но разве учёность не стоит небольшой жертвы? «Из незнания — к мудрости, из света — во тьму».

## Больше жару!

Не можете договориться, кто будет играть Старцами? Выход есть! Вторая коробка «Неизбежного выпуска» 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»?  
ДА ТЫ ЧТО?!



Пираты, ниндзя, динозавры — 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 «Неизбежного выпуска». Так что когда ты переложил их туда и эта коробочка тебе больше не понадобится, не забудь сдать её в макулатуру!

# ТИТРЫ

**Автор игры:** Пол Питерсон  
**Дополнительная разработка:** Марк Вуттон  
**Арт-директор:** Тодд Роуленд  
**Иллюстрация на коробке:** Алекс Констад  
**Дизайнер:** Калисса Фитцджеральд  
**Тексты:** Джефф Квик, Тодд Роуленд  
**Редакторы:** Николас Бонгью, Джон Гудэнаф  
**Корректоры:** Марк Вуттон, Джон Зинсер  
**Вёрстка:** Калисса Фитцджеральд  
**Производство:** Дэйв Лепор  
**Бренд-менеджер:** Тодд Роуленд  
**Художники:** Алекс Констад, Энди Райт, Бенджамин Соуа, Брайан Хаган

**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 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 Филлипс, Марк Фортин, Брайан Хатчесон, Нейт Хедрик, Крис Хьюн, Андреас Шейтт, Ли Шелтон, Майкл Шимек, Бен Эбелл-Соломон, Йон Энгус, Кен Эндрюс.

**Особые благодарности:** AEG благодарит за поддержку всех фанатов «Замеса». Мы с огромным удовольствием делаем игру и надеемся, что вы получаете от неё не меньше позитива. А ещё мы надеемся, что не задели чувства поклонников Ктулху. Мы знаем, что многие крайне серьёзно относятся к творчеству Лавкрафта, да и сами его очень любим, так что не надо набрасываться на нас... Разве что вы хотите сообщить, что наша игра вам по-настоящему понравилась, — тогда, конечно, набрасывайтесь на здоровье!

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.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев  
**Перевод:** Петр Тюленев

**Вёрстка:** Дарья Смирнова

**Корректурa:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Перасов  
([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Александр Булгаков.

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

Правообладатель © 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
[www.hobbyworld.ru](http://www.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.

Не забудь в конце игры потерять победные очки за карты безумий.