

# FLUXX<sup>®</sup>



## В СТРАНЕ ЧУДЕС



## 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

100 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).

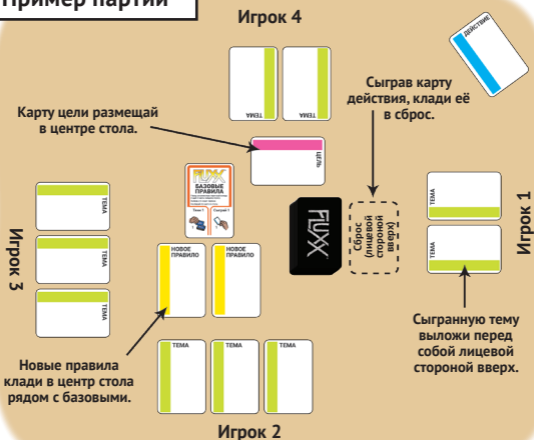
В свой ход игрок может сыграть с руки любую карту, какую захочет. Если он не уверен, как она действует, пусть прочтёт текст на карте полностью, вслух и с выражением — это должно помочь.

### 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).

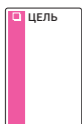


**Новое правило.** Сыграв новое правило, выложи его карту лицевой стороной вверх рядом с картой базовых правил. Если карта противоречит ранее сыгранному новому правилу, отправь предыдущее правило в сброс.

*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.



**Проблема.** В отличие от тем, которые нужны для победы, проблемы – нежелательные карты, которые часто мешают игроку. Проблемы кладутся на стол перед игроком рядом с темами 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, никакого ему безумного чаепития – с жуликами чай не пьют.

В игре «Fluxx в Стране чудес» есть только 1 карта проблемы – Бармаглот.

**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 попадается 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).



**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.

## 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. И да, это может означать, что тебе придётся сыграть карту, которая поможет победить твоему сопернику!

## 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.
- 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.
- Если при подготовке к игре тебе досталась проблема, ты должен немедленно её сыграть и добрать карту на руку, чтобы у тебя на руке было три карты и ни одна из них не была проблемой.

## 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 Х», 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 Х» или «Предел тем Х». 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! 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.

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

Нет.

**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 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 меняющиеся правила. Например, если кто-то сыграет правило «Предел руки X», 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.

**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.

**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.

**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 выкладывай на стол перед собой.

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

Да, можно. 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.

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

Да, конечно.

**Если я сбрасываю её, чтобы избавиться от проблемы, я должен сбросить тему с руки или из выложенных передо мной? Будет ли это «свободным действием» или пойдёт в счёт карт, которые я могу сыграть в ход?**

Сбрасывай тему из тех, что уже лежат перед тобой. Это не идёт в счёт карт, которые ты можешь сыграть в свой ход.

**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.

## СОЗДАТЕЛИ

**Автор игры:** Эндрю Луни

**Иллюстрации:** сэр Джон Тенниел и Эндрю Луни

**Дизайнер коробки:** Морган Накрошис

**Особая благодарность автора:** Льюису Кэрроллу за его прекрасные истории, Джеймсу Паркеру и команде компании Books-A-Million за то, что не устали просить нас выпустить эту игру, а также всем тестировщикам, которые присоединились к нам с появления первой игры Fluxx.

Copyright © 1997-2022 by Looney Labs,  
Inc. PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA

Fluxx is a registered trademark of Looney Labs.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова

**Переводчик:** Евгения Некрасова

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**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.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

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