



## ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Перед тобой юбилейный набор «Замеса», выпущенный в честь 10-летней годовщины выхода игры! Четыре новые фракции, крутые титаны, новый режим игры и механики, которых раньше не было, — сейчас мы расскажем, что со всем этим делать.



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



4 фракции  
по 20 карт



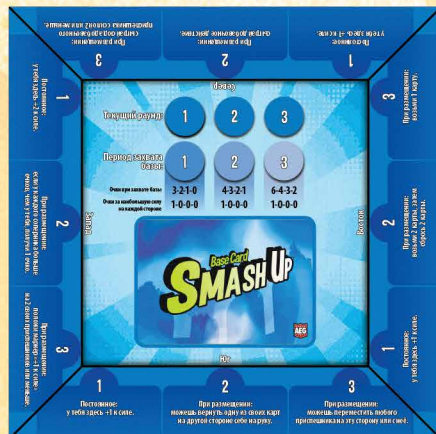
11 пластиковых  
карт титанов



4 пластиковых  
разделителя для карт



5 планшетов баз



Поле для режима  
«Большая база»



Пластиковая фишка  
первого игрока



10 фишек-счётчиков  
(5 красных, 5 зелёных)



9 карт баз



Артбук в честь 10-летней  
годовщины игры



Правила дополнения



# НОВЫЕ ПРАВИЛА

## Захоронение

**Как захоронить карту:** чтобы захоронить карту, положи её рядом с базой лицевой стороной вниз так, чтобы она была обращена к тебе. Не показывая эту карту остальным, если только свойство карты не позволяет ей захоронить саму себя. Ты можешь захоронить карту, только если свойство позволяет это сделать.

**Статус:** на захороненную карту не влияют свойства, целью которых являются приспешники, действия или карты любых других типов. Однако на них влияют свойства, целью которых являются просто «карты». Захороненную карту контролирует игрок, который её захоронил. Игрок, контролирующий захороненную карту, считается её владельцем до тех пор, пока она не будет раскопана или сброшена. Игрок может в любой момент посмотреть захороненные карты, которые он контролирует, но смотреть карты можно только по одной, и их нельзя перемешивать между собой. Свойство захороненной карты не срабатывает, пока она не будет раскопана.

**Раскапывание:** каждый игрок в начале своего хода может раскопать одну свою захороненную карту. Игрок также может раскопать карту, когда свойство позволяет это сделать. Немедленно после раскапывания карты контролирующей её игрок может сыграть эту карту как добавочную. Её можно сыграть либо на ту же базу, где она была захоронена, либо на приспешника на этой базе, либо просто применить её свойство и сбросить. Свойство карты применяется точно так же, как если бы ты сыграл её с руки. Если применить свойство карты невозможно (например, это карта, которую можно сыграть только перед захватом базы), то она сбрасывается. Когда карта раскопана или захоронена повторно (так умеют Мумии), любые маркеры или карты на ней сбрасываются первым делом. Раскопанные карты нельзя немедленно перезахоронить.

**Захват базы:** у захороненных карт нет силы, и они не помогают захватить базу. После захвата базы или после того, как база по любой причине выходит из игры, захороненные на этой базе карты уходят в стопки сброса своих владельцев. Игроки, контролирующие захороненные карты безумий, в конце игры по обычным правилам теряют за них очки.



Карты, захороненные благодаря свойствам скелетов.



Карты, захороненные благодаря свойству базы «Костница».





# Дуэли

**Основы:** когда два приспешника участвуют в дуэли, игроки, которые их контролируют, могут положить на стол по 1 карте с руки лицевой стороной вниз. Это дуэльные карты. Затем каждый из них, начиная с того игрока, который вызвал соперника на дуэль, раскрывает свою карту (если положил её на стол). Если это действие, то его свойство применяется по обычным правилам; если это карта другого типа, то она возвращается на руку. После применения свойств дуэльных карт приспешник с наибольшей силой выигрывает в дуэли. В случае ничьей обе стороны принимают все последствия дуэли. Последствия (выгоды для победителя или ущерб для проигравшего) указаны на карте, с помощью которой была начата дуэль.

**Детали:** класть дуэльную карту на стол необязательно. Первым решение о том, класть дуэльную карту или нет, принимает тот игрок, который вызвал соперника на дуэль.

В качестве дуэльной можно выбрать любую карту с руки, включая действия, которые влияют на приспешников, не участвующих в дуэли. Можно даже выбрать приспешников, которые просто вернутся на руку после дуэли (зато какой блеф!).

Дуэльные карты, которые лежат на столе, не считаются частью руки, колоды или стопки сброса, не считаются картами, которые находятся в игре, и не могут быть целью никаких свойств.

Две дуэли не могут проводиться одновременно, поэтому, если во время дуэли срабатывает свойство, позволяющее начать другую дуэль, эта часть свойства игнорируется.

Если после применения свойств дуэльных карт (если это карты действий) два приспешника, участвующих в дуэли, больше не находятся на одной базе друг с другом, дуэль прекращается без последствий. Однако при смене контролирующего игрока у одного или обоих приспешников дуэль не прекращается.

Никакие другие карты во время дуэли играть нельзя, только если это не разрешено свойствами дуэльных карт (или карт, которые сыграны в результате применения свойств дуэльных карт, и т. д.) или если эти карты срабатывают из-за дуэли или карт, задействованных в дуэли.

Участие в дуэли само по себе не влияет на приспешника, но последствия дуэли могут на него влиять.

**Приспешник, только что сыгранный на базу, перед её захватом может вызвать другого приспешника на дуэль.**



**Дуэльная карта игрока, который вызвал соперника на дуэль.**



**Обе эти карты раскрываются. Если это действие, его свойство применяется, если приспешник — он возвращается на руку.**



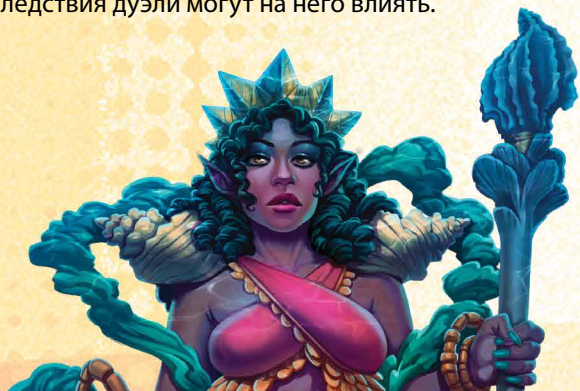
**Дуэльная карта игрока, которого вызвали на дуэль.**



# ТИТАНЫ

Это новый тип карт, отличающийся от приспешников, действий и баз. Каждый титан соответствует определённой фракции, и его карту лучше хранить вместе с другими картами его фракции.

В начале игры титаны лежат рядом со своими владельцами на столе. Они никогда не попадают на руку, в колоду или в стопку сброса. Титанов можно сыграть на базу только тогда, когда свойство карты (включая самого титана) позволяет вам это сделать. Играть титана необязательно, но если свойство какой-либо карты позволяет сыграть титана, то ты должен либо сделать это сразу при розыгрыше такой карты, либо не играть титана вовсе. Если свойство указывает «вместо обычного розыгрыша приспешника», то можно сыграть титана вместо обычного приспешника на втором этапе хода. Титаны не считаются добавочными приспешниками или действиями и не могут быть сыграны как таковые. Если ты сыграл титана, то ты контролируешь его, даже если не являешься его владельцем.





## Состав титанов

### Базовый «Замес»

- «Титанозавр» («Динозавры»)
- «Невидимый ниндзя» («Ниндзя»)

### «Замес: Казаки против помидоров»

- «Чудовищные заросли» («Растения-убийцы»)

### Smash Up: Monster Smash

- «Невеста Франкенштейна» («Безумные учёные»)

### «Замес: Война без конечностей»

- «Перчатка без конечности» («Супергерои»)
- «Циркулярный пилосуб» («Акулы»)
- «Торнадо высшей категории» («Торнадо»)

### «Замес: Мишки, бабки, рок-н-ролл»

- «Божий одуванчик» («Бабульки»)

### Smash Up: That '70s Expansion

- «Шифу» («Мастера кунг-фу»)

### Smash Up: Oops, You Did It Again

- «Легенда Дикого Запада» («Ковбои»)
- «Сфинкс» («Древние египтяне»)

## Столкновение титанов

Если ты контролируешь одного титана, ты уже не можешь сыграть другого. После того как ты сыграл или переместил титана на базу, на которой уже есть другой титан, одного из них нужно удалить из игры (исключение: база «Остров кайдзю» из набора «Большой замес в маленьком Токио»). Игроки, контролирующие титанов на этой базе, сравнивают свою общую силу здесь, после того как применяют свои постоянные свойства (но не таланты). Тот игрок, у которого сила на этой базе меньше, удаляет своего титана из игры. В случае ничьей побеждает титан, оказавшийся на базе раньше.

На титанов не действуют свойства, целью которых являются «приспешники» или «действия». А вот свойства, целью которых являются «карты», очень даже действуют и могут вывести их из строя (уничтожить, вернуть, поместить в другое место и т. д.). Титаны также удаляются из игры, если карта базы, на которой они находятся, выходит из игры. Какая ни была бы причина, карта вышедшего из игры титана вновь кладётся рядом с его владельцем, а все маркеры с неё сбрасываются. Титаны могут вернуться в игру в любой момент, если какая-либо карта позволит это сделать.

## Действия с силой

У титанов нет силы, однако их свойства могут её добавлять. Каждый маркер на титане добавляет +1 к общей силе игрока, контролирующего этого титана на этой базе.

Таким образом, для «Замеса» вводится новое правило: чтобы получить очки за захваченную базу, у вас должен быть на ней хотя бы 1 приспешник или сила, равная хотя бы 1.

# РЕЖИМ ИГРЫ «БОЛЬШАЯ БАЗА»

В коробке вы найдёте игровое поле — это большая база, которая используется для нового альтернативного способа игры в «Замес».

В этом режиме участники играют, захватывая только большую базу.

Для захвата базы значение обороны не учитывается: вместо этого после определённого количества **раундов**, во время которых игроки совершают свои ходы, большая база становится захваченной, а игроки получают очки согласно общей силе каждого из них на базе. Затем все карты в игре сбрасываются, и этот процесс повторяется ещё два раза, таким образом, игра продолжается три **периода**.

В режиме игры «Большая база» действуют все обычные правила «Замеса» за исключением отдельно указанных случаев. Самые значительные изменения выделены **жирным шрифтом**.

## Подготовка к игре

Размести «Большую базу» в центре стола.

Положи неиспользуемые жетоны победных очков на деления «1» счётчика «Текущий раунд» и счётчика «Период захвата базы».

Подготовь колоду баз по обычным правилам и выложи верхнюю карту колоды лицевой стороной вверх на соответствующее пространство в центре игрового поля. **Карта базы меняется каждый раунд, и в игре используется только её свойство** — указанные на ней значение обороны и очки за захват не учитываются. Раскрой верхнюю карту колоды баз, чтобы все игроки могли спланировать свои действия на следующий раунд.

Выбери первого игрока и выдай ему фишку первого игрока.

## Ход игры

**Ход игрока состоит только из фаз «Начало хода (Заводи)» и «Играй карты».** Захват базы и взятие карт происходят позже, а события, происходящие в конце хода, теперь происходят в конце раунда (см. далее). Каждый ход заканчивается после фазы «Играй карты», а фазы «Конец хода (Закругляйся)» в этом режиме игры нет.

Раунд состоит из следующих шагов:

**1. Ходы игроков:** начиная с первого игрока, каждый игрок совершает свой ход, как указано выше.

**2. Захват базы:** если сейчас последний раунд в периоде захвата базы, база считается захваченной (см. далее). В каждом периоде 3 раунда.



**3. Возьми 2 карты:** каждый игрок, начиная с первого, берёт 2 карты. После этого на руке должно остаться не более 10 карт — сбрось лишние.

**4. Конец раунда:** применяются свойства, которые срабатывают «в конце хода». Прекращают действие карты со свойствами «до конца хода». Сбрось текущую карту базы, замени её верхней картой колоды баз и раскрой верхнюю карту колоды баз. Затем, если сейчас последний раунд в периоде захвата базы, перемести жетон на счётчике «Текущий раунд» обратно на деление 1, продвигь на одно деление вперёд жетон на счётчике «Период захвата базы» и **передай фишку первого игрока игроку с наименьшей общей силой на данный момент** — он становится новым первым игроком. Иначе продвигь жетон на счётчике «Текущий раунд» на одно деление вперёд.

Шаги захвата базы выполняются по обычным правилам «Замеса», но со следующими изменениями:

- не нужно проверять оборону базы или выбирать, какую из баз захватывать;
- очки распределяются согласно значениям в графе «Очки при захвате базы» в соответствующем периоде захвата базы, как указано на игровом поле, включая очки за первое, второе, третье и четвёртое места, исходя из общей силы каждого игрока на «Большой базе». Игрок также получает 1 очко за каждую сторону, где у него наибольшая сила среди соперников. Ничья решается по обычным правилам.
- После раздачи очков все карты в игре сбрасываются, кроме тех, чьи свойства позволяют им остаться или переместиться куда-либо ещё.
- **Захват базы не происходит во время хода какого-то конкретного игрока.** В спорных ситуациях текущим игроком считается первый игрок.

## Игра на «Большой базе»

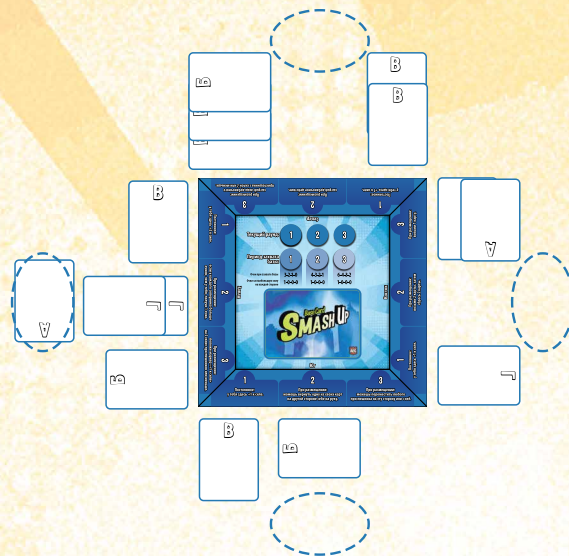
У игрового поля «Большая база» есть четыре стороны (север, юг, восток, запад), у каждой стороны — три зоны. Карта, которую нужно сыграть на базу, играет в одну из зон. **Игрок не может размещать карты более чем в одной зоне на каждой из сторон, а в каждой из зон могут размещаться карты только одного игрока.** Этому правилу подчиняются приспешники, титаны, действия, которые играют на базы, а также захороненные карты. Если ты играешь или перемещаешь карту на ту сторону, где у тебя уже есть карты, ты должен поместить её в зону с твоими картами.

**Исключение:** не запрещено играть действия на чужих приспешниках в тех зонах, в которых ты не размещал свои карты.

У каждой зоны есть свойство, которое используется тем игроком, чьи карты в ней размещены. **Свойство зоны «При размещении»**

**срабатывает только тогда, когда в эту зону была сыграна, перемещена или перенесена карта, при условии, что эта зона была пуста.** Если в такой зоне уже есть карты, то другие сыгранные или перемещённые карты в неё не вызывают срабатывание этого свойства ещё раз.

Все стороны и зоны доступны для всех игроков, независимо от того, сколько участников в игре. На какую бы сторону ты ни сыграл карту, её следует разместить по направлению к себе, чтобы понимать, что она принадлежит тебе. **При игре вчетвером можешь считать, что у каждой стороны есть воображаемая четвёртая зона (без свойств), так что каждый игрок всегда может играть карту на любую сторону.**



Партия с 4 участниками — указаны направления карт и воображаемые четвёртые зоны.

## Свойства карт на «Большой базе»

**В этом режиме игры в свойствах карт под понятием «база» подразумевается одна из сторон большой базы и зоны на ней.** Под словами «здесь», «сюда», «отсюда» и т. д. имеется в виду сторона, на которой находится карта. Две карты в разных зонах на одной стороне считаются находящимися на одной и той же базе, а карты, которые находятся в зонах на разных сторонах, таковыми не являются. Свойства, влияющие на карты баз, не влияют на стороны или зоны.

Когда ты перемещаешь или переносишь карту на другую базу, под этим подразумевается другая сторона игрового поля, а не другая зона на этой же стороне. Игрок, контролирующий перемещаемую карту, выбирает, какую зону она займёт, если его карты ещё не размещены ни в одной из зон на этой стороне.



Если карту берёт под контроль другой игрок, то этот игрок должен перенести её в свою зону на этой же стороне, если у него там есть карты. Если таких карт нет, он выбирает, какую зону займёт карта. Раскопанная карта, которая играется на базу, играется в ту же зону, где была захоронена.

**Свойства, которые срабатывают в конце хода, в режиме игры «Большая база» срабатывают в конце раунда. Свойства, которые действуют до конца хода, вместо этого действуют до конца раунда.**

## Свойства карт баз

**Во время игры считается, что каждая сторона обладает свойством текущей карты базы.** Это учитывается отдельно для каждой стороны; возможно такое, что какое-либо условие будет срабатывать для всех 4 сторон.

Если свойство влияет на базу или позволяет сыграть карту на базу, выбери одну из сторон, которая и будет целью свойства. Если свойство заменяет карту базы, то каждая сторона неизбежно получает свойство новой карты базы. Если свойство предписывает сыграть добавочную базу, вместо этого заменяется текущая карта базы. Если оно позволяет сыграть приспешника на новую базу, выбери сторону, на которую его сыграть.

Свойство базы, срабатывающее при захвате базы, не применяется, если она не находится в игре во время последнего раунда в периоде.

Если свойство базы кажется большинству игроков скучным или нечестным, они могут сбросить её, если все с этим согласны, и сыграть вместо этого следующую карту базы.

## Бесполезные свойства

В начале игры и каждый раз после фазы «Возьми 2 карты» ты можешь раскрыть любое количество карт с руки, которые не могут быть применены в режиме игры «Большая база», и если другие игроки согласны с тем, что эти карты бесполезны, ты можешь сбросить их и взять другие карты на замену.

Карты с силой никогда не считаются бесполезными. Свойства, которые влияют на оборону базы, — бесполезны, кроме тех случаев, когда у тебя есть фракция, на которую влияет оборона базы; в таком случае у каждой стороны есть значение начальной обороны базы, равное обороне текущей карты базы.

## Конец игры

После раздачи победных очков в конце третьего периода игрок с наибольшим суммарным количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей продолжай игру, но карты с игрового поля не сбрасывай. Сыграй ещё один раунд, а затем раздай очки таким образом, как если бы это был первый период. Повторяй процесс, пока не определится победитель.

## Совместимость с режимом игры «Большая база»

Не все фракции одинаково хорошо работают в этом режиме игры, и это нормально. Выбери те, которые, по твоему мнению, подходят лучше всего. Или, если хочешь, можешь изменить правила или свойства карт, чтобы они могли работать в этом режиме.

Если ты столкнулся с ситуацией, которая не рассматривается в этих правилах, выбери решение, которым будут довольны все игроки. И, как всегда, руководствуйся здравым смыслом, честностью и чувством юмора!

## Ключевые слова

**Владелец:** игрок, у которого эта карта была в начале игры. У монстров и сокровищ владельца нет.

**Дуэль:** сражение между двумя приспешниками, в котором контролирующие их игроки могут сыграть по одной карте действия, после чего приспешник с наибольшей силой выигрывает (подробнее см. на стр. 4).

**Захоронить:** можешь положить карту лицевой стороной вниз рядом с базой (подробнее см. на стр. 3).

**Контролировать:** по умолчанию ты контролируешь каждую сыгранную тобой карту. Если ты взял карту под контроль, это всё равно что именно ты её и сыграл (и ты, как обычно, добавляешь её силу к своей общей силе, используешь её свойства и т. д.). Контроль над приспешником не даёт тебе контроль над любым сыгранным на него действием, но их свойства применяются в обычном порядке. Когда карта выходит из игры, она уходит в стопку сброса своего владельца, а не контролирующего игрока. Если у тебя есть карта на базе, то ты эту карту контролируешь.

**Обычное действие:** карта обычного действия сбрасывается после розыгрыша. Действия, которые играются на базу или приспешника, не считаются обычными.

**Перенести:** это свойство позволяет переносить карты действий или маркеры силы с одной карты на другую. Выкладывание жетонов на карты (из запаса) и сброс жетонов с карт (в запас) не считается переносом.

**Раскопать:** можешь перевернуть захороненную карту лицевой стороной вверх и сыграть её (подробнее см. на стр. 3).

## Пояснения по картам

**Восставший:** раскопанную карту нельзя немедленно перезахоронить, поэтому при раскапывании Восставшего применяется только его спецсвойство.



# ФРАКЦИИ

В юбилейной коробке «Замеса» 4 фракции: русалки, скелеты, овечки и футбольные звездарности. Пахнет весёлой потасовкой!



## Футбольные звездарности

Герои разных фракций из других наборов «Замеса» собрались в футбольную команду победителей! На поле выходят: Воин радуги в матроске и Мяунетка, а также действия «Битва кайдзю» и «Время трансформации!» из «Большого замеса в маленьком Токио»; Мумия, Шериф, Дева-грабительница и Самурай-тян из набора «Smash Up: Oops, You Did It Again»; Дива и Стоунфорд, а также действия «Скоростная погоня» и «Приёмы точны» из «Smash Up: That '70s Expansion»; Черепаха Акайе и действия «Околдован», «Мышка, птичка и колбаска» и «Татуировка акулы» из набора «Замес: Культурный шок»; Арамис и действия «Награда за боевой дух», «Хитрый манёвр» и «За что?» из «Smash Up. World Tour: International Incident».



## Русалки

Эти красотики коварны и опасны: заманивают зачарованных путников и лишают их сил. Берегись, незадачливый приспешник!



## Овечки

Милые шерстяные зверюшки стараются держаться вместе и повсюду ходят отарой. Они вроде не должны доставить много проблем, но никогда нельзя недооценивать силу толпы!



## Скелеты

Целое войско восстало из могил и готово навалить каждому встречному! Ну, если получится выкопаться окончательно, конечно.

# ТИТРЫ

**Автор игры:** Пол Питерсон

**Развитие игры:** Марк Вуттон

**Арт-директор:** Тодд Роулэнд

**Художники:** Франсиско Рико Торрес, Gong Studios, Марцел Стобиньски, Альберто Тавира

**Дизайнер:** Калисса Фицджеральд

**Тексты:** Тодд Роулэнд, Брайан Стаут

**Редактура:** Брайан Стаут

**Вычитка:** Тим Аллен, Николая Бонжиу, Расти Блумер, Адам Ист, Джон Гуденаф, Даниэль Маттео, Джок-Ман Нгуен, Роберт Пейн, Logan Пирс, Брайан Риз, Брайан Стаут, Марк Вуттон

**Отвественный за тесты:** Брайан Стаут



©2023 Alderac Entertainment Group. Smash Up and all related marks are TM or © and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA. All rights reserved.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Дарья Дунайцева

**Переводчик:** Михаил Сунцов

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Лыскова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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



Играть интересно

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

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