

Игра Пола Питерсона **ЗАМЕС** РУСЫ ПРОТИВ ЯЩЕРОВ

ИНСТРУКЦИЯ ПО СОВМЕЩЕНИЮ

Перед тобой дополнение для настольной игры «Замес». Оно прославляет подвиги наших великих предков — древних русов, отражавших нашествия рептилоидов. Твои замесы с этим набором станут такими же легендарными, как великая историческая битва на Байкальске.

Двух фракций из этого набора хватит только на одного игрока, так что тебе понадобится ещё одна коробочка — базовый «Замес» или другие дополнения к нему. Также понадобятся жетоны (или карты) для подсчёта очков, их можно найти в любом самостоятельном наборе «Замеса». Не бойся экспериментировать и смешивать разные дополнения!

Состав игры:

- 40 карт фракций: 20 карт фракции русов и 20 карт фракции ящеров.
- 4 карты баз.
- Эта инструкция по совмещению.

Цель игры

В любом замесе твоя задача неизменна — захватить мир! Отправляя своих верных приспешников на вражеские базы. База готова к захвату, когда общая сила всех находящихся на ней приспешников равна её обороне или больше этого значения. Захватил базу? Получи победные очки! Первый, кто наберёт 15 очков, станет победителем!



Фракции

В коробке «Русов против ящеров» 2 фракции, которые ты можешь сочетать с любыми вышедшими ранее — их десятки! Как насчёт отыграть реальную историю и подружить русов с древними греками, а ящеров — с инопланетянами? Или наоборот — разбить вековое противостояние милыми мишками и принцессами? А может... русы не против ящеров и вполне могут ужиться в одной колоде?



Русы

Вот где силушка-то богатырская! Русы не боятся встречать врага лицом и неплохо защищены от козней рептилоидов и прочих супостатов. Там, где другой народ сдастся, эти ребята выстоят и заберут базу обратно из самой безнадёжной ситуации. Славянские приёмы русов помогут стянуть силы врага в одну точку, лишив его шанса на победу в других местах.



Ящеры

Эти скользкие типы верят, что сила — в яйцах, поэтому яиц у них всегда много! Из каждого может вылупиться здоровенный крокодил, а ещё их можно переносить с базы на базу. Когда силы яичек не хватает, ящеры переписывают историю, обращаются к гипнозу и царице всех лженаук — математике.



НОВОЕ ПРАВИЛО

Яйца

Если эффект говорит сыграть на базу яйца, выложите верхнюю карту вашей колоды рубашкой вверх на эту базу. Можно положить так, чтобы оно наполовину выглядывало из-под карты любого вашего приспешника, тогда вы всегда будете знать, что это яйцо принадлежит вам, а не сопернику. Другие эффекты позволяют перевернуть карту приспешника на базе, превратив его в яйцо. Все яйца — это приспешники с исходной силой 1 без особенностей. Выкладывание яйца считается розыгрышем добавочного приспешника. Действия и способности баз влияют на яйца так же, как на других приспешников.

Контролирующий яйцо игрок может в любой момент подсмотреть, какая карта находится на обороте. Если яйцо будет уничтожено, оно отправляется в сброс, как и остальные карты: с этого момента оно перестаёт быть яйцом и считается приспешником или действием, изображённым на карте.

Некоторые способности позволяют перевернуть яйцо и разыграть его карту как добавочного приспешника или действие, как будто эта карта была разыграна с руки. Это не считается уничтожением приспешника, хотя суммарная сила игрока на базе при этом, скорее всего, изменится. Если таким образом открывается карта, которую нельзя сыграть в этот момент, она просто сбрасывается.



Больше жару!

Не можете договориться, кто будет воровать байкальскую воду? Выход есть! Вторая коробка «Русов против ящеров» 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.



Пояснения к картам



Заполним планету: исходная сила — это сила приспешника или оборона базы до изменения при помощи свойств. Обычно это число, указанное на карте приспешника или базы, но некоторые карты могут его менять.

Гипноящер: эта способность не считается уничтожением приспешника. Если на этого приспешника были сыграны действия, они остаются на нём.



Водичка байкальская: эту карту можно сыграть на приспешника соперника, если ты хочешь его переместить.



Ящер Втащер: ты можешь переместить любое количество подходящих приспешников на любое количество других баз. Приспешники перемещаются по очереди.

Атлантида: если на этой базе находятся одновременно Всеслав и Дрочеслав, то сила каждого из них становится 4 и они не мешают активировать способности друг друга.



Лженаука математика: игрок, занявший четвёртое место при захвате базы, тоже может получить очки при розыгрыше этой карты, но только если у него есть сила на этой базе.



Славянский захим яйцами: каждый дружинник, которого ты сыграешь по эффекту этой карты, должен перемещать на захватываемую базу чужого приспешника. Если таких не осталось или остальных приспешников нельзя переместить, можно сыграть дружинников просто так.

Русы не сдаются: пока эта карта в игре, игроки не переходят к захвату базы, даже если на ней достаточно приспешников. Эффект действует и в ход соперника.



Copyright © 2024 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.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Пол Питерсон
Разработчик дополнения: Павел Ильин
Художники: Николай Дихтяренко, Алексей Попов, Руслан Свободин
Арт-директор: Ольга Дребас
Дизайн и вёрстка: Ксения Таргулян
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Игру тестировали: Елена Ворноскова, Луиза Кретьова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков
 По мотивам компьютерной игры «Русы против ящеров», созданной theBratans.



Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Анна Давыдова
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Мария Никольская
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
 © 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
 Версия правил 1.0
hobbyworld.ru