

Представь себе мир, из которого исчезли все супергерои. Здесь никто не бросится спасать галактику от тебя и тебе подобных — начинающих, но крайне амбициозных злодеев. У каждого своя планета, а на ней миллиарды преданных, лгуноватых приспешников. В твоём арсенале самонаводящиеся метеориты, гравибомбы, наноимпланты и прочие передовые технологии. Брось в топку миллионы! Разрушь чужие планы! Захвати Вселенную! Стань суперзлодеем!



СТАНЬ СУПЕРЗЛОДЕЕМ

ПРАВИЛА

Участников: от 2 до 5.

Возраст злодеев: от 12 световых лет.

Сколько до захвата Вселенной: около 30 минут.

Необходимые навыки: арифметика на базовом уровне, метеоритология, стратегическое проектирование.

СПРАВОЧНИК

Злодей — просто игрок. Злодеи живут на собственных планетах, посылают друг в друга метеориты, претворяют в жизнь Секретные Проекты, устраивают каверзы и расходуют почем зря своих подчиненных — приспешников.

Суперзлодей — тот, кто оказался зlostнее всех на свете, деморализовал слабых, стер в пыль сильных. Победитель.

Планы и Секретные Проекты (СП). Осуществление великих проектов — главное в распорядке дня любого злодея. Взяв карту из колоды планов, положи ее вертикально. Это план. Теперь ты можешь положить на него из руки карту приспешника. Как только сумма приспешников достигнет или превысит стоимость плана, он становится Секретным Проектом. Поверни его горизонтально, чтобы не спутать с еще не завершенными планами. СП приносят победные очки по своей стоимости и прибавляют тебе злодейских способностей.

Метеориты — обратная сторона СП. В прямом и переносном смысле. Служат хаосу и разрушению, мешают другим злодеям спокойно работать. В начале хода, взяв карту из колоды планов, ты можешь сделать ее метеоритом — перевернуть рубашкой вверх и положить между собой и другим злодеем, стрелкой на него. В начале твоего следующего хода метеорит долетит до цели и натворит дел. Если долетит.

Приспешники — они же миньоны, прихвостни, слуги, рабы, живая сила. Это твой основной ресурс. Используются для выполнения планов, сбивания метеоритов и прочих темных делишек. Их много, миллиарды. Поэтому трехзначные числа на карте не должны смущать: на самом деле ты распоряжаешься не сотнями, но сотнями миллионов.

Каверзы — какой злодей обойдется без коварства? При помощи каверз можно рушить вражеские замыслы и продвигать свои. Каверзы и приспешники соседствуют на одной карте. Хочешь, разыгрывай ее как каверзу, хочешь — как приспешника. Главное, помни: не больше одной каверзы и не больше одного приспешника в ход! Но не забывай: есть куча способов обойти это правило!

Цель игры

— из рядового злодея, тирана и деспота стать суперзлодеем. Делов-то. Чтобы победить, в свой ход тебе надо обладать Секретными Проектами суммарной стоимостью 5000 очков с учетом всех модификаторов. Или же иметь максимум очков, если игра завершится внезапно. Если двое злодеев набрали поровну очков, то проиграли все. Мир спасен! Несерьезно становиться суперзлодеем по дополнительным показателям, не правда ли? Еще партейку?

Расклад

Для игры подойдет стол или другое уютное местечко, вокруг которого удобно расположиться небольшой компанией. Сначала перемешай колоду планов (с метеоритом на рубашке) и колоду каверз (с хитрым приспешником) и положи их рубашкой вверх в центр стола. Совершенно случайным образом определи, кто начнет. Дальше злодеи ходят по часовой стрелке. Раздай каждому по две карты каверз.



ПЛАН

СЕКРЕТНЫЙ ПРОЕКТ



МЕТЕОРИТ



ПРИСПЕШНИК

КАВЕРЗА



Игра завершается внезапно, если злодей должен взять карту плана, а их больше нет ни в колоде, ни в сбросе. Считаем очки...



Колода планов



Колода каверз

Рядом с каждой колодой — отдельный сброс. Если колода закончилась, перемешай карты из сброса и сложи новую.

РАСПОРЯДОК ХОДА ЗЛОДЕЯ

Начало. Проверь свои метеориты

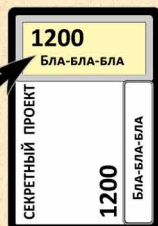
Ничто не радует так, как начало собственного хода — противники затаили дыхание и гадают, что же ты отчебучишь. Прежде всего проверь, остались ли на столе твои метеориты (их легко узнать по стрелке, направленной от тебя). Если да, то поздравь себя: они долетели до цели. Когда твой метеорит попадает в злодея, возьми одну каверзу из колоды, затем уничтожь одного приспешника на любом плане жертвы. Отработанный метеорит положи в сброс колоды планов.



Если другой злодей развернет твой метеорит обратно, то станет его владельцем. Метеорит долетит в начале следующего хода этого злодея.

Бери карты. План или метеорит?

Возьми одну карту из колоды каверз, положи в руку и никому не показывай. Возьми одну карту из колоды планов и покажи всем — пусть завидуют. Сразу реши, положить ее вертикально как план или запустить как метеорит в другого злодея. Заметь, что карты планов никогда не хранятся в руке. Ты можешь иметь неограниченное количество планов на столе и карт каверз в руке.



Свойства планов действуют постоянно, независимо от твоего желания.

Это единственный момент в игре, когда ты выбираешь: план или метеорит. Например, сыграв каверзу «возьми два плана», тебе придется положить их именно как планы, а не метеориты.

Играй каверзы, приспешников и способности Секретных Проектов (в любой последовательности)

В руке у тебя хранятся карты каверз. Такую карту можно использовать либо как каверзу, либо как приспешника. На этом этапе ты можешь сыграть одну каверзу и/или положить одного приспешника на свой план. А можешь накопить карт на будущее, чтобы поразить супостатов многоходовой комбинацией. Только помни, что для слишком экономных будущее может не наступить!

Сыграв каверзу, выполни все действия, указанные на ней; затем положи ее в сброс.

Как только сумма приспешников на твоём плане достигнет или превысит его стоимость, поверни план на 90 градусов — он становится Секретным Проектом. Теперь вместо свойств плана действуют способности СП.



Приспешников нельзя делить и умножать — только тратить! Если план стоит 1200, а ты положил на него 700 и 600, то никто 100 сдачи не вернет. Планируй четко!

Что бы ни произошло с планом — завершен, уничтожен или превращен в метеорит, — все лежащие на нем приспешники отправляются в сброс. Туда же попадают сыгранные каверзы, долетевшие или сбитые метеориты, уничтоженные приспешники, планы и СП.

В свой ход ты можешь использовать способности своих Секретных Проектов, напечатанные на зеленом фоне. Правда, некоторые из них имеют ограничение «раз в ход». Способности, напечатанные на желтом фоне, действуют постоянно независимо от твоего желания.

Кроме того, ты можешь в свой ход сбросить с руки приспешников на сумму в 700 или больше и сбить летящий в тебя метеорит. Можно повторить этот процесс сколько угодно раз.


Больше нечего сделать? Передай ход другому!

ЗЛОДЕЙСКИЕ ТЕРМИНЫ

Модификаторы — эффекты некоторых карт, изменяющие стоимость приспешников, планов или СП.

«Заряди метеорит» — сыграв каверзу с этими словами, положи ее на свой метеорит. Заряженный метеорит, попавший в злодея, уничтожает не приспешника, а готовый Секретный Проект.

Метеоритоустойчивость — при попадании метеорита СП с этой способностью остается невредим, а метеоритоустойчивый план не теряет приспешника. Тем не менее владелец метеорита берет карту каверзы.

Мегакаверза — эффект каверз со знаком  длится целый круг. Положи мегакаверзу на середину стола, а перед началом твоего следующего хода отправь в сброс.

«Сыграй внезапно в ход противника» — каверзу или приспешника с этими словами можно сыграть только на чужом ходу, в определенной ситуации.

Автор и архизлодей: А. Лозовский. Художник: А. Евтюшкин.

Приспешники и тестеры: М. Лозовская, Ю. Гиря, А. Позняков, К. Самоходская, Marisol...

Корректировщики метеоритов: Wuurzag, С. Мачин, И. Туловский.

© ООО «Правильные игры», 2013 г.