

игра Антона Лозовского

# ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ЗЛОДЕЕВ

ИГРОВЫЕ ПРАВИЛА





**Т**

алактика — место прекрасное, но опасное. Ещё вчера здесь шагу нельзя было ступить, чтобы не нарваться на фанатичных супергероев. Только затеешь мало-мальский злодейский проект, как откуда ни возьмись появляются орды бойцов в цветных трико и разбирают его по винтикам. Вопиющая несправедливость!

Но теперь-то всё изменилось. Вчерашние «спасители человечества» вдрызг переругались, передрались, да и сгнули в неизвестном направлении. Туда им и дорога. Горизонт чист, а значит, настало моё время! Время гениального, безжалостного и, конечно же, донельзя коварного Суперзлодея.

Точнее, пока что — просто злодея. Потому что есть еще глупые, слабовольные, трусливые *другие злодеи*, которые тоже стремятся к мировому господству. Да как они только смеют! Придётся сначала с ними разобраться.

У меня есть собственная планета. Иначе было бы несолидно. Злодей без планеты — уже и не злодей вовсе, а так, непонятно кто. Рядом моё личное поле астероидов. Я сам его ежедневно пропалываю и выкидываю испортившиеся. Шучу-шучу! Всё, конечно, не так. Для этого я использую миньонов.

Я не говорил? На планете живут и верно мне служат миллиарды (хотя кто их считал?!) преданных, но — выражусь политкорректно — недальновидных миньонов. Это они строят для меня секретные объекты, разрабатывают злодейские технологии и запускают астероиды в планеты *других злодеев*.

Ну да! А вы как думали? Эти подлые другие злодеи тоже сидят на своих мерзостных планетках и плетут козни. Против кого бы вы думали? Против меня!

Настала пора положить этому конец. Встав сегодня утром, я окончательно это понял.

Эта галактика будет моей! Только я имею право именоваться Суперзлодеем!

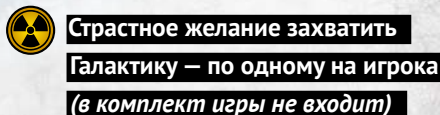
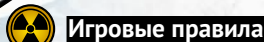


## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша ключевая задача — совершать исконно злодейские поступки. Как то: запускать астероиды в планеты других злодеев, направлять преданных миньонов на строительство секретных объектов и на спецоперации, а также злорадствовать, интриговать и вести себя подобающе злодейскому призванию.

Секретные объекты приносят очки доминирования. Злодей, который набирает 5 очков доминирования, незамедлительно становится Суперзлодеем и провозглашается императором галактики. А заодно и побеждает в игре.

## ЗЛОДЕЙСКАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ





## БИТВА ЗА ГАЛАКТИКУ: НАЧАЛЬНЫЙ РАСКЛАД

1. Помешайте колоды доминирования и миньонов. Поместите в центре стола. Предусмотрите места под сброс рядом с каждой из колод.
2. Сложите жетоны астероидной устойчивости и зарядов в досягаемости всех злодеев.
3. Раздайте каждому злодею по 2 карты миньонов взакрытую. И личную памятку. Первым игроком становится тот, кто последним смотрел кинофильм с супергероями и, главное, со злодеями. Книжка или комикс тоже подойдут.

## ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ ЗЛОДЕЯ

Ваш ход состоит из следующих этапов, выполняемых последовательно.

### УТРО

**Акт первый.** Ваши астероиды достигают целей.

**Акт второй.** Возьмите карту из колоды миньонов.

**Акт третий.** Начните проект или запустите астероид.

### ДЕНЬ

Время для активных мероприятий!

### ВЕЧЕР

Если у вас больше 7 карт миньонов, сбросьте лишние. Затем передайте ход.



## УТРО

Последовательно выполните все три акта.

### Акт первый. Астероиды достигают целей

Астероиды, запущенные вами в других злодеев, достигают их планет. Если те их не сбили, конечно! Повторяйте для каждого вашего астероида, который не был предательски сбит:

1. возьмите карту миньонов,
2. взорвите что-нибудь — если получится,
3. отправьте астероид в сброс.

*Про разрушения, творимые астероидами, читайте позднее в посвящённом им разделе.*

### Акт второй.

#### Возьмите карту из колоды миньонов

Когда бы вы ни брали карту миньонов — не показывайте её другим злодеям. Пусть мучаются в неведении!

### Акт третий.

#### Начните проект или запустите астероид

Возьмите карту с колоды доминирования и положите её лицевой стороной вверх на стол. Вы должны выбрать один из двух вариантов (прочие злодеи затаили дыхание).

#### Вариант А. Начните новый проект

Карта становится вашим проектом. Положите её вертикально перед собой на стол. Число со многими нулями должно оказаться наверху.

#### Вариант Б. Запустите астероид в другого злодея

Переверните карту рубашкой вверх. Положите её так, чтобы астероид на рубашке был направлен в одного из злодеев, а хвост астероида смотрел на вас.

Таким образом вы запустили астероид в другого злодея. В кого? В того, на кого он направлен, конечно!

Астероид остаётся на игровом столе до начала вашего следующего хода, когда он достигнет злодея, в которого нацелен (см. «Акт первый»). Если его не сбьют.



Начат новый проект



Запущен астероид



#### СТРЕЛЯТЬ ИЛИ СТРОИТЬ?

Сейчас — единственный момент в игре, когда вы решаете: астероид или проект. Во всех прочих случаях игра вам недвусмысленно намекает, запускаете ли вы астероид или берёте себе карту доминирования как проект.



## ДЕНЬ

В любом порядке можете совершать злокозненные поступки, перечисленные ниже.

- ⚡ Сыграть *одну карту миньонов как стройотряд.*
- ⚡ Сыграть *одну карту миньонов как спецназ.*
- ⚡ Неограниченно играть турбоспецназы и реактивные стройотряды.
- ⚡ Сбивать приближающиеся астероиды, сбрасывая карты миньонов.
- ⚡ Применять свойства ваших проектов и секретных объектов.

Ни одно из этих действий не является обязательным. Можете хоть вообще ничего не делать. Пусть другие злодеи думают, что вы готовите особо коварный план!

### Сыграть стройотряд

**В свой ход вы можете сыграть одну карту миньонов с руки как стройотряд.** При этом всё, что находится ниже названия карты, игнорируется.

**Играя стройотряд, вы кладёте его карту на свой проект.** Старайтесь при этом не закрывать свойство проекта.

Стройотряд остаётся на проекте, пока тот не будет достроен. Или пока со стройотрядом не приключится что-нибудь... нехорошее.

🛡 Сыграв или иным образом поместив стройотряд с таким значком на проект, положите на него соответствующий жетон. Жетон не кладётся только в том случае, когда стройотряд находился на другом проекте и был просто перемещён.

## СЕКРЕТНОЕ ДОСЬЕ. КАРТЫ МИНЬОНОВ

Миньоны – ваши верные слуги, пушечное мясо, живая сила, ваш наиглавнейший злодейский ресурс. Их – миллиарды! Поэтому девятизначные числа на картах не должны вас смущать. Вы распоряжаетесь не жалкими сотнями, а сотнями миллионов миньонов!

Карта миньонов состоит из верхней части, называемой стройотряд, и нижней части, зовущейся спецназ. На них так и написано.

**Вы всегда играете карту миньонов либо как стройотряд, либо как спецназ.**


Если вы сыграли карту как стройотряд – игнорируйте всё, что ниже названия карты. И наоборот, если сыграли её как спецназ.

Другими словами, ваши миньоны либо отправляются на строительство одного из ваших проектов (трудовой стройотряд), либо идут претворять в жизнь ваши злодейские козни (боевой спецназ). Не разорваться же им! Так что выбирайте одно из двух.

*Отметим*, что карта миньонов, сыгранная как стройотряд или спецназ, уже не считается за карту миньонов ни для каких игровых эффектов.



## Карта миньонов. Подробно

1. **Название карты.**
2. **Верхняя половина карты: стройотряд.**
3. **Стройсила** — численность миньонов в стройотряде. Нужно для постройки проекта.
4. Когда стройотряд с таким значком кладётся на проект, сразу положите **жетон астероидной устойчивости**  на этот стройотряд.
5. **Нижняя половина карты: спецназ.**
6. **Действие карты, если она сыграна как спецназ.**
7. Слово «**реактивный**» означает, что карту можно сыграть в обход досадного ограничения «один стройотряд в ход».
8. **Приставка «турбо»** означает, что карту можно сыграть в обход нечестного ограничения «один спецназ в ход».



### ДА КТО ИХ СЧИТАЕТ, ЭТИХ МИНЬОНОВ!

Когда вам нужно взять карту из колоды миньонов, но колода закончилась, перемешайте сброс, образовав новую колоду.



**Проект достроен, как только стройсила всех стройотрядов, находящихся на нём, сравняется с указанной на проекте стройсилой или превысит её.**

Каждый раз, когда это радостное событие происходит, выполняйте следующее по списку:

- ⚡ Сбросьте все стройотряды с этого проекта. Миньоны отправились в заслуженный отпуск на курортную планету, именуемую Сброс.
- ⚡ Если у проекта есть свойство, начинающееся со слов «При завершении», выполните его.
- ⚡ Поверните карту проекта горизонтально. Отныне это больше не проект. Это — ваш секретный объект!

- ⚡ Срабатывают свойства других ваших секретных объектов, связанные с постройкой, если у вас такие есть. Например, «Сеть вселенской обороны», «Червоточина» и «Всекосмический банк».

## Сыграть спецназ

Какой злодей обойдётся без коварства? При помощи спецназа можно рушить вражеские замыслы и воплощать свои. Ваши доблестные миньоны готовы осуществить самые головокружительные миссии, достаточно лишь повелительно взмахнуть рукой! И сыграть карту, конечно.



**Проект можно начинать строить. Или не начинать.**

**Строящийся проект.** Жалких 100 млн стройсилы не хватает для завершения!

Сыграв «Впрыск адреналина» как стройотряд, вы успешно **достраиваете проект.**



## Злодейский лексикон. Сыграть / поместить

Настоящий злодей никогда не перепутает эти термины!

**Сыграть стройотряд [на свой проект]** — всегда с руки. Разрешено только раз в ход. Но, конечно, есть уйма способов обойти это отвратительное ограничение!

**Поместить стройотряд [на свой проект]** — хитрым способом подсунуть стройотряд на проект. Это всегда происходит в обход ограничения «один стройотряд в ход».



«Хроносфера» построена! Выполните следующие шаги:

1. Отправьте все 3 стройотряда в сброс (в любом порядке).
2. У «Хроносферы» есть свойство, срабатывающее при завершении. Выполните его.
3. Поверните карту «Хроносферы» горизонтально. Теперь это ваш секретный объект!

В свой ход вы можете сыграть одну карту миньонов с руки как спецназ. При этом всё, что находится выше названия карты, игнорируется.

Вы демонстрируете карту другим злодеям, ухмыляетесь с превосходством (обязательно!) и выполняете действия, которые она предписывает. Затем отправляете карту в сброс.

## В обход правил: турбоспецназ и реактивные стройотряды

Согласно правилам, в течение своего хода вы можете сыграть не более одного стройотряда и не более одного спецназа. Но, как известно, правила созданы для того, чтобы их нарушать. Особенно когда вокруг — одни злодеи!



Реактивные стройотряды

Вы можете сыграть сколько угодно реактивных стройотрядов в течение своего хода. Нередко удаётся придать «реактивность» стройотряду за счёт игровых эффектов. Кроме того, есть две карты миньонов (вы их видите тут рядом), которые сразу могут быть сыграны как реактивные стройотряды.



Турбоспецназ

Вы можете сыграть сколько угодно реактивных стройотрядов в течение своего хода. Нередко удаётся придать «реактивность» стройотряду за счёт

Вы можете сыграть сколько угодно турбоспецназов в течение своего хода. Все карты миньонов со стройсилой 300 млн и добрая

половина карт со стройсилой 400 млн имеют приставку «турбо». Бывает и так, что спецназ становится «турбо» за счёт эффектов.

## Сбивать приближающиеся астероиды

Приближающиеся астероиды (т.е. летящие лично в вас) можно сбивать, сбрасывая карты миньонов с руки. Нужно сбросить 2 карты, чтобы сбить обычный астероид, или 3 карты, чтобы положить конец полёту заряженного астероида.

*Горячие подробности ждут вас в разделе про астероиды. Он уже совсем скоро!*

## Использовать свойства проектов

У каждого проекта есть свойство. Только-только заложены основы фундамента, а некоторые проекты уже можно взорвать, чтобы сбить чужой астероид, или иным образом использовать для достижения злодейских целей.

Описания многих свойств начинаются с ключевых слов, показывающих, когда эти свойства применяются.

### 1. При завершении

Свойство единожды срабатывает в момент, когда проект достроен.

### 2. Для завершения

Стоимость постройки уменьшается на время вашего хода, во время которого выполнено условие, указанное в тексте.

3. Прочие свойства присущи как проектам, так и секретным объектам.

## СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ. КАРТЫ ДОМИНИРОВАНИЯ

**На рубашке карты доминирования изображён астероид.** Если вы запускаете астероид в другого злодея с помощью карты доминирования — вас уже не слишком волнует, что изображено на другой её стороне.

**Лицевая сторона карты — проект. Взяв карту как проект, кладите её вертикально перед собой.** Число миньонов, требующихся для завершения, должно быть вверху. Ниже написано свойство карты как проекта. Оно действует, пока карта остаётся проектом.

**Завершив проект, поверните карту горизонтально. Теперь это ваш секретный объект.** С этого момента проектное свойство утрачивает силу, зато начинает действовать свойство секретного объекта. Кроме того, карта приносит вам столько очков доминирования, сколько указано в её левом нижнем углу.







## Карта доминирования. Подробно

- Пока «Всекосмический банк» является проектом (*слева*), не имеет значения всё то, что относится к нему как к секретному объекту (*затемнено на иллюстрации*). Когда он достроен и превратился в секретный объект (*справа*), перестаёт действовать то, что относится к нему как к проекту (*тоже затемнено*).
- Название карты** – «Всекосмический банк».
- Стоимость строительства измеряется в стройсиле.** Для постройки «Всекосмического банка» требуется один миллиард двести миллионов миньонов. Мелочь!
- Свойство «Всекосмического банка» как проекта.** Действует, пока это проект.

- Свойство «Всекосмического банка» как секретного объекта.** Активируется, как только он стал секретным объектом.
- Очки доминирования.** «Всекосмический банк» приносит 2 очка доминирования. Вы побеждаете в игре, как только ваши секретные объекты в сумме дадут вам 5 или больше очков!



### АСТЕРОИД ДЛЯ КАЖДОГО!

Когда вам нужно взять карту из колоды доминирования, но колода закончилась, перемешайте сброс, образовав новую колоду. Если это невозможно, так как в сбросе тоже нет карт, переходите к главе «Победа в игре».



**УДАР С ТЫЛА.** Стройотряды, находящиеся на проекте, защищают его от враждебных происков других злодеев. Но не от ваших. Удара с тыла ваши миньоны не ожидают. Нередко вы можете взорвать свой проект, не обращая внимания на стройотряды. В таком случае придётся их сбросить.

## Использовать свойства секретных объектов

Возведение великих и, конечно же, совершенно секретных сооружений — главная задача любого злодея. Ведь именно они формируют его истинный облик, вкуче с могущественным арсеналом суперспособностей и неповторимым злодейским шармом.

Как и в случае с проектами, описания свойств чаще всего начинаются с ключевых слов.

### 1. Раз в ход

Для экономии места на картах мы не стали писать «Раз в ВАШ ход». Но теперь вы знаете горькую правду!

### 2. Разружьте это...

Под словом «это» понимается ваш секретный объект (или проект), на котором вы читаете данную фразу. Для разрушения вам нужно одно: желание. В свой ход активируйте своё желание, чтобы отправить карту в сброс и применить её свойство.

### 3. Если разрушено...

Свойство автоматически срабатывает, когда «нечто» привело к разрушению этого секретного объекта. Увы, но это

не ваше желание. Вы не можете разрушить такой объект, просто страстно захотев.

### 4. Всегда...

Свойство автоматически срабатывает каждый раз, когда выполняется указанное в тексте условие.

### 5. Прочие свойства не имеют ключевых слов.



**ВСЕМУ СВОЁ ВРЕМЯ!** Свойства «Если разрушено...» и «Всегда...» срабатывают в любое время. Свойства «Раз в ход» и «Разружьте это...» активируются вами в дневное время вашего хода.

## Злодейский лексикон.

### Сбросить / уничтожить / разрушить

Многие свойства проектов и секретных объектов, равно как и условия карт спецназа, срабатывают при уничтожении или разрушении, но не при сбросе.

**Уничтожить** — всегда про стройотряды. **Разрушить** — всегда про проекты и секретные объекты. **Сбросить** — как правило, карты из руки. Кроме того, при завершении проекта стройотряды именно сбрасываются (а не уничтожаются), равно как и если вы сами разрушили проект, на котором были ваши стройотряды.



## ВЕЧЕР

После тяжелого трудового дня пора бы отдохнуть и расслабиться.

Если у вас в руке больше 7 карт миньонов, избавьтесь от лишних, обогатив ими сброс. И передайте ход следующему злодею по часовой стрелке. Он уже заждался!



**КТО НЕ УСПЕЛ, ТОТ ОПОЗДАЛ!** Многие эффекты и свойства действуют до конца вашего хода. Так что если, например, вы преступным путем заполучили право сыграть стройотряд как реактивный, то не забудьте это сделать! Когда ваш ход завершится, станет поздно.

## ВСЯ ПРАВДА ПРО АСТЕРОИДЫ

Астероиды – ваш главный инструмент, чтобы сеять хаос и разрушение на планетах других злодеев. Единственный известный недостаток – другие злодеи используют их для того же.

### Запустить астероид

Вы можете запустить астероид в двух ситуациях:

- 1. Утро, акт третий.** Вы берёте карту доминирования и запускаете её как астероид либо оставляете себе как проект.
- 2. Иногда** вы можете шмальнуть астероидом благодаря спецназу, проектам или секретным

объектам. Берите верхнюю карту с колоды доминирования в качестве астероида.

Посылая астероид в полёт, вы направляете карту остриём в другого злодея, а хвостом к себе. Позднее вы не сможете изменить это решение. Улетел так улетел.

Игроки всегда могут смотреть лицевую сторону карты летящего астероида.

### Золотое правило открытого космоса

Только утром в третьем акте вы решаете, что делать с картой доминирования. Во всех остальных случаях игра однозначно указывает, берёте ли вы карту как проект или запускаете астероид.



**Например,** сыграв карту спецназа «С чистого листа», гласящую «Разрушите свой проект, затем возьмите 2 проекта», вы обязаны взять себе две карты доминирования с верха колоды как проекты.

**Другой пример:** достроив «Генератор Большого взрыва», проектное свойство которого гласит «При завершении: запустите 2 астероида», вы снимаете две карты доминирования с верха колоды и направляете их как астероиды в других злодеев.

## Зарядите свой астероид!

Астероиды, которые вы запускаете, всегда не заряжены. Они зовутся обычными астероидами. Их лакомая цель — стройотряды на проектах.

**Астероиды можно заряжать.** Чаще всего это достигается благодаря спецназу. Положите **жетон заряда** на обычный астероид, когда заряжаете его. Теперь этот астероид опасен для стройотрядов, для проектов и даже для секретных объектов! Если честно, последние — его главная цель.



Жетон заряда

На каждом астероиде может быть только один заряд.



Обычный астероид



Астероид заряжен!

## Злодейский лексикон. Заряженный / обычный

Когда вы запускаете астероид, он всегда **обычный**. В остальных случаях указывается, какой этот астероид — **обычный** или **заряженный**.

**Исключение** — если встретите **«все астероиды»** или **«любой астероид»**. Можно подумать, что подразумеваются вообще любые астероиды. И знаете что? Так оно и есть!

## Сбить астероид

Сбить астероид, летящий в вас, всегда приятно. Вы защищаете свою собственность от подлых происков другого злодея. Вдобавок вы лишаете его карты миньонов, которую он получил бы в начале своего хода!

**Существует два метода, как сбивать астероиды:**

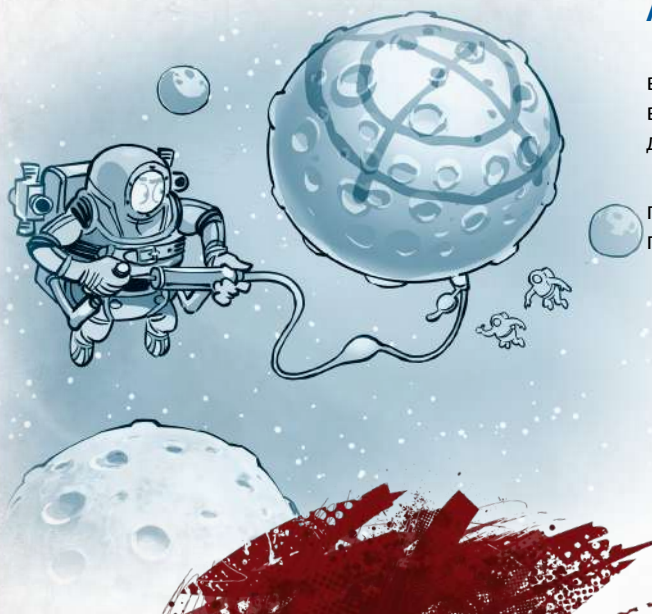
**1.** Сбросьте с руки две карты миньонов, чтобы сбить приближающийся обычный астероид, или три карты миньонов, чтобы сбить приближающийся заряженный астероид.

В течение своего хода вы можете сбить сколько угодно таких астероидов. Хватило бы карт!

**2.** Спецназ и свойства проектов и секретных объектов вам в помощь! Чаще всего с их помощью можно сбить вообще любые астероиды — не только приближающиеся.

Астероид, который был сбит, отправляется в сброс.





## Астероид достигает цели

В начале вашего хода, ранним-ранним утром, все астероиды, которые вы ранее послали в других злодеев и которые не были сбиты, достигают цели. Сладостный миг!

Вкратце мы уже рассказывали об этом. Настала пора внести окончательную ясность! Выполняйте по списку для каждого своего астероида.

1. **Возьмите карту миньонов.** Даже если ваш астероид не смог навредить противнику.
2. Часто астероиды бьют «вхолостую», всего лишь принося вам карту миньонов. Но иногда им есть чем поживиться!

**Обычный астероид:** уничтожьте один стройотряд, если возможно.

**Заряженный астероид:** уничтожьте один стройотряд, разруьте проект без стройотрядов или разружьте секретный объект.

- ☛ Астероид наносит ущерб только тому злодею, в которого направлен.
  - ☛ Во всех случаях вы сами выбираете, что именно уничтожить или разрушить. Ваш ведь астероид!
  - ☛ Заряженный астероид не может навредить проекту, пока на нём лежит хотя бы один стройотряд.
3. **Отправьте астероид в сброс.** Повторите для следующего своего астероида. Когда астероиды кончатся, переходите к следующей части утренних процедур.

### Злодейский лексикон. Приближающийся / любой

**Приближающийся астероид** — тот, который нацелен в вас. В остальных случаях подразумевается **любой астероид** на игровом поле, кроме вашего собственного.

Сбрасывая карты миньонов с руки, можно сбивать только приближающиеся астероиды. С помощью спецназа и свойств вы можете оприходовать любые астероиды на игровом столе (кроме своих, конечно).



### Самая-самая правда про астероиды

Стремитесь к тому, чтобы у вас было много карт миньонов. Благодаря им вы строите проекты и прокручиваете головоломные комбинации. Они же служат для того, чтобы при надобности сбивать приближающиеся астероиды.

Запуская астероиды в других злодеев, вы не только мешаете им свободно развиваться, но и получаете карты миньонов. Это ключ к победе. Сила злодея — в миньонах!




### Жетоны астероидной устойчивости


Универсальным средством от разрушений, творимых астероидами, является бездействие. Не играть стройотряды и не строить секретные объекты. Но, к сожалению, таким образом вам не стать императором всей галактики. Поэтому есть еще одно отличное средство.



Жетон астероидной устойчивости

Это средство — жетоны астероидной устойчивости. Их можно класть на стройотряды и на секретные объекты. Но не на проекты. Если жетон  оказывается на проекте, немедленно сбросьте такой жетон.

На каждом стройотряде и секретном объекте может быть только один жетон астероидной устойчивости.

Эти замечательные жетоны кладутся благодаря спецназу, свойствам проектов и секретных объектов. Кроме того, некоторые стройотряды сразу входят в игру с .

Если злодей, пославший обычный астероид, в качестве цели выбирает стройотряд, на котором лежит жетон астероидной устойчивости, то жетон сбрасывается, а стройотряд остаётся невредим.

Совсем другое дело — заряженные астероиды. Даже жетон астероидной устойчивости не спасёт стройотряд, если он стал целью для заряженного астероида! Его так и похоронят — с жетончиком в зубах. Но...


Если злодей, пославший заряженный астероид, в качестве цели выбирает секретный объект, на котором



лежит жетон астероидной устойчивости, то жетон сбрасывается, а секретный объект остаётся невредим.

Жетоны астероидной устойчивости также иногда защищают одни секретные объекты от других (например, от «Красной кнопки» и «Поддельного пропуска»). Однако они не мешают злодею самому разрушить секретный объект — например, обладающий свойством «Разрушите это...».



**НИКАКОЙ ПОЩАДЫ!** Если ваш астероид может что-то разбомбить, то так и происходит. Вы выбираете, что именно, но не можете «пощадить». Вместе с тем вы можете выбрать целью стройотряд или секретный объект, защищённый , даже если рядом есть незащищённый. Иногда это выгоднее.

## Захватить астероид

Изредка вам выпадает шанс захватить чужой астероид. В таком случае разверните астероид хвостом к себе и направьте остриём на другого злодея или на иную цель, если играете с дополнениями. С этой секунды астероид всецело считается вашим.

## ОЧКИ ДОМИНИРОВАНИЯ

Запускать астероиды, строить секретные объекты и каверзничать с помощью спецназа — весело, но не стоит забывать, ради чего ведётся борьба!

На каждом секретном объекте указано число очков доминирования. Вы получаете их, когда секретный объект достроен, и лишаетесь, если он разрушен.

Обычно секретные объекты приносят от 1 до 2 очков доминирования, изредка 3 очка. Бывают и такие, которые приносят ноль очков.

**Ваши очки доминирования равны сумме того, что приносят ваши секретные объекты.**



**ЗЛОДЕЙ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ, КАК ДЕЛА У СОПЕРНИКОВ!** Секретные объекты с нулём очков доминирования имеют коричневую расцветку, с одним — синюю, с двумя — зеленую, с тремя — фиолетовую. Вы можете с одного взгляда определить, сколько очков доминирования у других злодеев. Они, впрочем, тоже могут...



## ПОБЕДА В ИГРЕ

**Злодей, набравший 5 очков доминирования, немедленно побеждает в игре и торжественно провозглашается Суперзлодеем.**

Есть и второй вариант. Нечастый. Если одному из злодеев надо взять карту из колоды доминирования, но карта никак не берётся, потому что колода закончилась и сброс тоже пустует, игра немедленно завершается.

В таком случае побеждает злодей, у которого больше очков доминирования. Если двое или более злодеев набрали одинаковое количество очков, победителя в игре нет. Мир спасён! Несерьёзно становиться Суперзлодеем по дополнительным показателям, не так ли?

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### Блиц-галактика

Можно играть до 4 очков доминирования. В таком случае желательно убрать из игры карты доминирования с 3 очками (в базовой версии только одна такая карта).

**В особенности это рекомендуется для партий четвером.**

### Я буду убивать тебя долго!

Можно играть до 7 очков доминирования или более. Будьте готовы к тому, что партия займёт больше времени.

**Это отличный вариант для партий вдвоём, позволяющий получить максимум от игры.**

### Командная битва

**«Лига выдающихся злодеев» идеально подходит для командной игры два на два.** Даже злодеи иногда объединяются ради победы!

#### Правила следующие:

1. Вы находитесь в команде с игроком, сидящим по диагонали от вас. Вы побеждаете, вдвоём набрав суммарно 8 очков доминирования.
2. Вы не можете посылать астероиды в вашего соратника по команде.

Всё! Никаких других правил. Вы думали, тут будет активная взаимовыручка и любовь до гроба? Да ни за что. Само по себе то, что злодеи объединились ради общей цели, уже сродни чуду!



При наличии второй копии игры вполне можно сыграть двумя командами 3x3 или тремя командами 2x2x2.

В таком случае используются все карты — просто каждой карты становится по 2 копии. Игроки одной команды садятся так, чтобы между ними было равное количество игроков другой команды/команд. В партии 3x3 игра ведётся до 12 очков доминирования.

Если время ограничено, можно играть до 7 очков доминирования в партиях 2x2 и 2x2x2 и до 10 очков в партиях 3x3. И наоборот, если хочется получить максимум от игры, можно играть до 9 очков или до 14 очков соответственно.

## Тотальное уничтожение

Злодеи, желающие больше хаоса и разрушений, могут ввести дополнительное правило: **«Сбросьте 3 карты миньонов, чтобы зарядить свой астероид»**. Можно применять единожды в ход. Учтите, что партия может занять больше времени.

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

В нетипичной ситуации, когда закончились те или иные компоненты, действуйте так.

**Карты доминирования** — перемешайте сброс, образовав новую колоду. Если в сбросе тоже нет карт, переходите к главе «Победа в игре».

**Карты миньонов** — перемешайте сброс,

образовав новую колоду. Если это невозможно, что ж... вы не получаете карту миньонов. У миньонов — каникулы!

**Жетоны астероидной устойчивости и жетоны заряда** — бесконечны. Используйте любые подходящие аналоги из подручных средств.

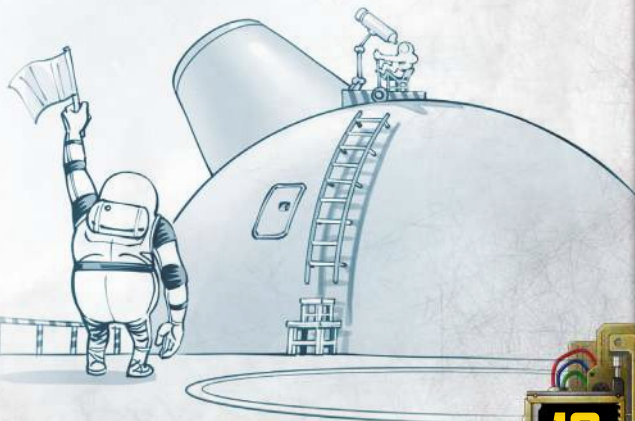
**Закончились памяти** — оглядите внимательно других злодеев. Кто-то стащил.



### БОЛЬШЕ ЗЛОДЕЙСТВА!

Для «Лиги выдающихся злодеев» созданы потрясающие игровые дополнения. Каждое из них расширяет игровой процесс и предоставляет злодеям новые возможности для истребления друг друга и достижения власти в галактике.

Все карты в дополнениях — уникальны и нередко способны полностью поменять течение игры! Узнать больше про дополнения и приобрести их можно на сайте «Правильных игр». Короткая ссылка: [bit.ly/LeagueVillains](http://bit.ly/LeagueVillains)



# ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ЗЛОДЕЙСКИЙ ВОПРОСНИК

## **Можно ли переигрывать?**

Можно, пока в игре не открылась новая информация. Например, если вы взяли карту с колоды миньонов, переиграть уже нельзя.

## **Каков порядок действий злодеев в спорных ситуациях?**

По часовой стрелке, начиная от злодея, чей ход сейчас идёт. Такие ситуации редки.

## **В каком порядке карты миньонов кладутся в сброс?**

В базовой версии — в любом. Но с некоторыми дополнениями к игре это становится важно. В таком случае...

- ✪ Сыграв спецназ, вы сперва кладёте карту в сброс, а затем отыгрываете её эффект.
- ✪ В остальных случаях карты кладутся в сброс по мере срабатывания эффектов.
- ✪ Когда требуется поместить в сброс 2 и более карт миньонов разом (например, достроив проект или сбивая астероид), порядок определяет игрок, который сбрасывает карты.
- ✪ Просматривая карты миньонов в сбросе, нельзя менять их порядок.

**Карты доминирования** можно класть в сброс в любом порядке. Менять их порядок в сбросе тоже можно.

## **Может ли злодей применить свойство «Разрушить это...» своего проекта, на котором находятся стройотряды?**

Может. Но все стройотряды отправятся в сброс. Это не считается уничтожением стройотрядов и, как следствие, не активирует свойства, связанные с их уничтожением.

## **Может ли злодей по собственному желанию взорвать свой секретный объект со свойством «Если разрушено...»?**

Не может. Даже если очень хочется.

## **Если украсть чужой стройотряд, перетащив его на свой проект, останется ли на нём жетон астероидной устойчивости?**

Конечно. Но если на нём не было такого жетона, то новый после похищения не прирастёт.

## **Я хочу узнать количество карт в руке у другого злодея, а он их спрятал в кулачок и не показывает. Что делать?**

Открытой информацией в игре, помимо прочего, считается количество карт в руке злодея, другая сторона любого астероида, карты в сбросе, а также лежащие на столе перед злодеем стройотряды, проекты и секретные объекты.

Учитывайте, что карты доминирования никогда не хранятся в руке. Ни секунды.

**Издание русской версии:** Денис Давыдов (Moroz Publishing), Иван Туловский и Сергей Мачин (Правильные игры)

**Тестирование:** Константин Вахнин, Сергей Графчиков, Ирина Графчикова, Сергей Духалин, Павел Ельцин, Лев Емельянов, Мария Лозовская, Ольга Лозовская, Фёдор Мячин, Дмитрий Новожилов, Иван Новомлинский, Андрей Позняков, Олег Силуков, Александр Терешин и многие замечательные люди из клуба Moroz Testing Ground.

**Благодарим всех, кто поддержал «Лигу выдающихся злодеев» во время кампании на CrowdRepublic в марте-апреле 2018 года!**

## Игра Антона Лозовского **ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ЗЛОДЕЕВ**

**Создание игры:** Антон Лозовский и студия WW

**Продюсирование и разработка:** Денис Давыдов

**Иллюстрации и обложка:** Александр Ремизов

**Дополнительные иллюстрации:** Александр Хромов

**Главный графический дизайнер:** Николай Митрухин

**Графические дизайнеры:** Игорь Пехтерев, Игорь Летов

**Дизайн правил и верстка:** Игорь Пехтерев

**Корректура:** Изабелла Шахова

**В проекте участвовали:** Максим Истомин, Лев Емельянов, Константин Соколов, Елена Прокудина, Екатерина Давыдова



© Moroz Publishing, 2017–2018

[www.morozpublishing.com](http://www.morozpublishing.com)

© «Правильные игры»,  
2017–2018

[www.rightgamesrbg.com](http://www.rightgamesrbg.com)

Если у вас возникнут вопросы в ходе игры, вы всегда можете задать их нам, написав по адресу [rg@morozpublishing.com](mailto:rg@morozpublishing.com)