

Правила
игры

НЕУДЕРЖИМЫЕ

DVD

Настало время для съемок величайшего боевика всех времен и его продюсером станете вы! Финансирования как раз хватает на международных звезд (хоть и на закате их карьер) и натурные съемки на просторах Хунгарии. Сценарий вы набросали на салфетке в ближайшем кафе, а статистов намерены нанять на месте, пусть для объяснений с ними приходится громко кричать и размахивать руками, по другому они вас не понимают. Вы точно взорвете прокат! Жаль только, что такая идея посетила не вас одного.

«Неудержимые» — это история о съемках шедеврального боевика в стиле 90-х и безусловное признание в горячей любви к фильмам этого жанра и их героям.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победит в игре и снимет самый крутой боевик продюсер, который первым наберет 16 победных очков на Крутометре!

Для короткометражки (быстрой партии) можно сыграть до 12 победных очков, а если планируете полный метр или сериал (хотите играть долго), то перед началом игры договоритесь об итоговой цифре. Это может быть 20, 30 или даже 50 очков – по вашему желанию. Когда один из игроков наберет оговоренное количество очков – игра немедленно заканчивается и он становится победителем.

Важно: Вывели из строя чужого героя? Получайте победные очки и отмечайте их на крутометре немедленно!



СОСТАВ ИГРЫ



Крутометр



6 жетонов очков крутости



6 жетонов режима игры
(Схватка/Месть)



24 карточки оружия
(8 типов по 3 копии)



56 карточек Неудержимых
(8 героев по 7 копий)



6 памяток



2 неудержимых кубика



6 фишек патронов



Правила игры в ваших руках

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Удалите все карточки **одного** из героев из стопки и верните в коробку. Остальные раздайте игрокам так, чтобы **каждый** получил комплект из **7** разных героев. Один комплект выложите на столе в ряд **лицом вверх** — это **напомнит** об участвующих в съемках героях и их свойствах. Если игроков меньше шести, лишние карточки верните в коробку.

2 Игроки выбирают цвет, которым будут играть и забирают себе соответствующие жетоны **очков крутости** и **режима игры** («схваткой» с 1 вверху) и **фишку патронов**. Свой жетон очков крутости игроки кладут на клетку 0 Крутометра.

3 Перемешайте карточки оружия, **выложите 3 в ряд лицом вверх** в центре стола, а так же **случайно** раздайте **по одной** каждому игроку. Игроки кладут полученную карточку перед собой **лицом вверх** и ставят на нее **фишку патронов** — на ячейку 0. Это счетчик заряда оружия. **Остальные** карточки оружия положите в центре стола **стопкой лицом вниз**.

4 **Каждый** игрок **случайным** образом выбирает **одну карточку** героя со своей руки. Лучше всего развернуть карточки веером и **попросить соседа слева, не подглядывая**, вытащить одну. Отобранную **карточку** игроки кладут **лицом вниз под свое оружие**. Этот герой попал в гримвагон и в текущей партии не участвует, но другие продюсеры не знают, кто он.

(Гримвагон — специальная машина-гримерка и место пребывания актеров на выездной съемочной площадке, когда он готовится к съемкам или отдыхает в ожидании начала работы).

5 Теперь игроки **выбирают одного** из шести **оставшихся** на руке героев и кладут его карточку **лицом вниз** перед собой. Это активный герой или попросту — **Неудержимый**.

6 Замерли перед началом? Тот, кто первым спросит: «**Кто ходит первым?**» — становится первым игроком. Если все молчат, то первым станет тот, кто последним смотрел фильм с Киану Ривзом или с боевыми девочками. Камера! Мотор! **Начали!**

Внимание: игрок может в любой момент **подсмотреть**, что лежит в его гримвагоне, но карточка остается лежать **лицом вниз под оружием**. Она не является частью сброса.

Подготовка на четверых



ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок должен сделать 2 вещи:

ЗАРЯДИТЬ ОРУЖИЕ

Проверить свой режим игры:



В режиме **схватка**
добавить 1 патрон



В режиме **мести**
добавить целых 2 патрона!

Чтобы патронов в оружии стало больше, сдвиньте фишку патронов по шкале на карточке оружия направо на столько клеток, сколько патронов получено.

Если оружие полностью заряжено, то жетон остается на месте.

II

ВЫБРАТЬ И ВЫПОЛНИТЬ ОДНО ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ДЕЙСТВИЙ

ЗАМЕНИТЬ ГЕРОЯ ИЛИ ОРУЖИЕ

Герой не требует расхода патронов. Меняя героя, заберите карточку активного героя **перед собой** в руку, а потом **выложите** на его место любую карточку из руки. Можно даже вернуть туда того, кто там и был. Пусть остальные сомневаются!



При смене оружия все **патроны** в нем **пропадают**. Игрок снимает фишку патронов и сбрасывает карточку оружия (организуите сброс рядом со стопкой оружия). Теперь игрок выбирает одну карточку оружия из открытых и кладет лицом вверх на карточку героя из гримагона. Фишка патронов встает на 0. **Немедленно** откройте **новую** карточку оружия — так, чтобы их всегда было 3!

ПРИМЕНИТЬ ОРУЖИЕ

На карточке оружия одна клетка отмечена значком **взрыва**. Когда фишка патронов **встает** на нее или **должна пройти дальше**, игрок **применяет оружие** и **выбранный им чужой Неудержимый отправляется в сброс**. Следует учитывать и написанное на карточке — это дает возможности или ограничения при выборе героя на устранение.

Чаще всего оружие позволяет устранить Неудержимого другого игрока и получить в награду очки крутости. После применения игрок **должен сменить оружие**, сбросив использованное и **взяв одно из трех открытых**. Фишка патронов **выставляется на 0** (если не указано иное). **Немедленно** откройте **новую** карточку оружия из стопки, так, чтобы доступного оружия снова стало 3.



ПОСЕТИТЬ АРСЕНАЛ

Бросить 2 кубика и получить то, что выпадет:



за каждый **зеленый** символ игроку достанется 1 патрон;



за каждый **желтый** все игроки (включая бросавшего) получают по 1 патрону;



если выпал **красный**, то все игроки, кроме бросавшего, получают по 1 патрону;



красный дубль подарит всем другим игрокам по 2 патрона, а бросавший игрок потеряет все свои! Его герой споткнулся и расквасил нос, уронил оружие и огорчен! Пора взять себя в руки!

ПРЕДСТАВИТЬ ГЕРОЯ И ПРИМЕНИТЬ ЕГО СПОСОБНОСТЬ

Игрок **вслух** заявляет, что **перед ним лежит активный герой «такой-то»** и, если все пойдет по плану, (детали ниже) применяет его способность. Для этого достаточно указать на закрытую карточку своего активного героя и сказать: **«Здесь – (такой-то)»**.

Внимание! При объявлении героя **можно блефовать** и активный герой на закрытой карточке игрока **может отличаться** от заявленного.

Если **все остальные игроки верят** сказанному, то игрок смело **применяет** способность названного вслух героя. Неважно, кто на самом деле был на карточке, **открывать ее не нужно**.

Если кто-то из остальных игроков **усомнится** в сказанном, то **придется открыть карточку** своего активного героя. Если усомнились несколько игроков, то проверять будет ближайший игрок слева.

ЗДЕСЬ!



ВАРИАНТ 1

Правда! Герой с карточки **совпал** с объявленным! Попытавшийся поймать игрока на лжи отправляет одного своего героя в сброс: **правдивый игрок случайным образом вытягивает карточку с его руки. Также правдивый игрок получает 2 очка крутости и применяет** способность героя.



ВАРИАНТ 2

Игрок **блефовал** и открылся другой Неудержимый! Игрок, **раскрывший ложь**, получает **2 очка крутости**, а обманщик **отправляет открывшегося героя** в сброс и **не применяет** никаких способностей.



Важно! Неудержимый, сброшенный с руки, приносит очки крутости, но не применяет способностей, если на карточке не сказано другое. Стопка сброса Неудержимых у каждого игрока своя.

Если игрок **вскрыл и показал** карточку своего Неудержимого и сохранил ее, он **забирает ее в руку и выкладывает перед собой** новую карточку активного героя. Можно выложить и того же героя, имитируя обмен. Это действие бесплатно.

Перед игроком **обязательно** должен лежать **закрытый Неудержимый!** Если Неудержимый устранен или сброшен из-за разоблаченного блефа, игроку необходимо **сразу же** выбрать и выложить с руки нового активного героя.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



Когда игроку удастся устранить Неудержимого — он получает очки крутости.

Устранить Неудержимого можно при помощи оружия, способности героя или раскрыв блеф игрока. А еще можно заставить чужое оружие взорваться, если зарядить слишком много патронов. Комбинируйте и экспериментируйте!

Первый устраненный игроком во время хода герой принесет 2 очка крутости, остальные по 1 очку. Устраненный герой лидера на Крутометре, принесет дополнительное очко. Если лидеров несколько, то дополнительное очко не начисляется.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ИГРУ



Когда у игрока остается последний Неудержимый (неважно, это активный герой или карточка на руке), считается, что он перестал быть расчетливым стратегом и стал яростным сокрушителем! Игрок переворачивает свой жетон режима игры на сторону «Месть» и забирает в руку все карточки из сброса и гримвагона. После помещает случайную карточку назад в гримвагон, выбирает активного героя и продолжает ход.

В режиме мести игрок получает по 2 патрона в ход и использует красную способность, отмеченную с карточки героя.



**+2 патрона
каждый ход**

Если и в режиме мести у игрока снова останется только одна карточка Неудержимого, то он повторяет возвращение в игру. Какой стыд — снова и снова становиться живой мишенью других!

Когда хотя бы один игрок вошел в режим мести, игроки, оставшиеся в режиме крутизны получают по 1 очку крутости в начале своего хода.



**+1 очко
на Крутометре**



УТОЧНЕНИЯ

- Если способность героя с карточки противоречит правилам — приоритет отдается тексту на карточке героя.
- Все устранные или сброшенные иным способом герои отправляются в сброс игрока лицом вверх.
- Сброс игрока открыт для всех. Другие игроки могут заглянуть туда.
- Если стопка оружия закончится, перемешайте сброс, сформируйте новую стопку и продолжайте игру.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда игрок достигнет 16 очков на крутометре, остальные игроки делают свой последний ход. Когда ход возвращается к этому игроку, объявляется победитель. Им становится игрок, набравший 16 (или больше) очков крутости.

Если вы играли, договорившись о другом количестве победных очков, учитывайте это.

Если 2 игрока одновременно набрали 16 очков или больше, побеждает тот, кто набрал больше. В случае ничьей побеждает тот, у кого осталось больше карточек на руке.

Если опять ничья — тот, у кого осталось больше всего патронов в оружии. Если ничья сохранилась и тут, придется снимать сиквел! Сыграйте ещё одну партию.



16+

Важно: переверните жетон очков крутости, если достигли 16 очков на крутометре и продолжайте подсчет с начала шкалы.

КАК СМЕШИВАТЬ РАЗНЫЕ КОРОБКИ «НЕУДЕРЖИМЫХ»

Героев разных форматов (коробок) Неудержимых можно и нужно смешивать! Множество героев других боевиков ждут своего часа. Смешивать коробки просто — определитесь, какие 7 героев будут участвовать в текущей партии и соберите комплекты для каждого игрока и напоминания в центре стола.

Для того, чтобы партии проходили максимально интересно, рекомендуем удерживать баланс среди карточек должен быть герой-специалист по защите 🛡, неудержимый боец ⚔ и суперинтендант III. Их легко определить по особым символам. Оружие также можно смешивать, но лучше сохранить стопку из 24 карточек для того, чтобы максимально увеличить шанс на применение каждой.

Седрик Литтарди представляет

НЕУДЕРЖИМЫЕ

DVD



Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Автор игры: Гислен Массон

Художник: Евгений Юричев

Редакционный и художественный руководитель: Себастьян Рост

Менеджер проекта: Пол Малайран

Макет: Себастьян Рост, Синди Буржо

Производство: Николя Обри  synergy

Особые благодарности:

Benoit Bannier, la bande de l'Harmonie, les Funky Sheep, le charcutier de Steven,
les commandos du Meisia, Yannick Dahan et ses Yakayos,
la Cannon, salut aussi à Rantanplan.



8436