

ПРАВИЛА ИГРЫ FLUXX®

ВСТУПЛЕНИЕ

Научиться играть во Fluxx проще простого, ведь на каждой карте написано, что с ней делать. Поговаривают, что освоить Fluxx можно даже не читая правил – прямо в процессе игры! Мысль хорошая, но всё-таки будет полезно, если за столом окажется человек, успевший ранее поиграть во Fluxx. Если же все играют во Fluxx впервые, кому-то придётся прочитать эти правила перед тем, как начать. Но не переживайте: здесь нет ничего сложного!

СОСТАВ ИГРЫ

29 карт целей

22 карты действий

4 карты проблем

19 карт тем

24 карты новых правил

1 карта базовых правил

1 карта высшего правила (в первой партии лучше обойтись без неё)

Правила игры

ПОДГОТОВКА

Выложи на середину стола карту базовых правил (одна из двух карт со светлым оборотом). Хорошенько перетасуй колоду и сдай **каждому игроку 3 карты**. Колоду положи рядом с картой базовых правил лицевой стороной вниз – отсюда игроки будут тянуть карты.

С чего начать?



Выложи на середину стола карту базовых правил.



Перетасуй колоду.



Сдай каждому игроку 3 карты.

В свой ход игрок может сыграть с руки любую карту, какую захочет. Если он не уверен, как она действует, пусть прочтёт текст на карте полностью, вслух и с выражением – это должно помочь.

ВИДЫ КАРТ



Базовые правила. С них начинается игра. Постепенно их вытесняют новые правила, но *карта базовых правил всегда остаётся в центре стола*. Базовые правила просты: в свой ход вытяни 1 карту и сыграй 1 карту (пределов руки и тем ещё нет – выдохни).



Новое правило. Сыграв новое правило, выложи его карту лицевой стороной вверх рядом с картой базовых правил. Если карта противоречит ранее сыгранному новому правилу, отправь предыдущее правило в сброс. *Новое правило начинает действовать немедленно*. Обычно из-за этого игрок, чей ход в данный момент, вынужден тотчас же вытянуть или сыграть ещё несколько карт. Также возможно, что другим игрокам потребуется сбросить несколько карт с руки.

Пример

Вытянув 1 карту, Дима играет с руки новое правило «Тяни 4». Теперь каждый игрок должен тянуть в свой ход 4 карты. Поскольку в этот ход Дима уже тянул 1 карту, он должен добрать из колоды на руку ещё 3. Следующий игрок, Олег, тянет 4 карты. Затем он играет новое правило «Тяни 2». Правило добора карт снова изменилось, но Олег уже взял положенные 2 карты (и даже больше), поэтому ему не нужно тянуть ещё. Поскольку правило «Тяни 2» противоречит прежнему, карта «Тяни 4» сбрасывается.



Цель. Сыграв карту цели, выложи её в центре стола лицевой стороной вверх. Сбрось предыдущую цель, если она есть. В начале партии цели ещё нет: никто не сможет победить, пока не будет сыграна карта цели. Цель одинакова для всех: игрок, который выполнит её условия, побеждает в игре (даже в чужой ход).



Тема. Сыграв карту темы, выложи её перед собой лицевой стороной вверх. Очень часто для победы нужно выложить определённое сочетание тем, так что сыграть тему – обычно хорошая идея.



Действие. Сыграв эту карту, выполни всё, что указано в её тексте, а затем сбрось. Действия могут вызвать цепь далеко идущих последствий, а могут и вовсе никак не повлиять на игру. Некоторые действия могут вынудить игрока сыграть дополнительные карты.

***Важно:** карта действия и все карты, сыгранные согласно её инструкциям, считаются за одну сыгранную карту.*

Пример

Сыграв действие «Тяни 2 и используй их», Дима тут же тянет 2 карты из колоды и играет обе. Одна из них – тоже действие: «Тяни 3, сыграй 2». Дима снова берёт карты из колоды, играет 2 из них и сбрасывает третью – при этом считается, что он сыграл всего одну карту.



Проблема. В отличие от тем, которые нужны для победы, проблемы – нежелательные карты, которые часто мешают игроку. Проблемы кладутся на стол перед игроком рядом с темами лицевой стороной вверх.

Если тему можно придержать на руке, то проблемы кладутся на стол вне зависимости от желания игрока. Вытянув проблему, игрок **обязан** выложить её на стол перед собой и взять следующую карту из колоды. Если и следующая карта – проблема, история повторяется.

Выложенная на стол проблема не считается сыгранной картой.

Если кто-то из игроков жульничает, не играя имеющуюся на руке проблему, мы не советуем с ним больше играть. Меньше надо общаться со всякими подлецами.

Пример

Олег сыграл карту действия «Тяни 3, сыграй 2». Он начинает тянуть карты на руку. Среди них попадает проблема: он выкладывает её на стол перед собой и тут же тянет карту на замену. И только когда Олег вытянет из колоды 3 карты, не считая карт проблем, он сможет выбрать из них 2, которые сыграет. Третью карту Олег сбрасывает (согласно правилам, написанным на карте действия).



Высшее правило. Эту карту можно использовать, только если согласятся все игроки. Карта высшего правила кладётся перед началом партии рядом с картой базовых правил и остаётся там до конца игры.

ПОБЕДА

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не выполнит условия текущей цели. Как только цель достигнута, игрок тотчас становится победителем, даже если сейчас не его ход.

ПРИМЕЧАНИЯ

- Перед первым ходом все игроки изучают доставшиеся им карты. Если на руке есть карты проблем, игроки немедленно выкладывают их перед собой и тянут новые карты на замену до тех пор, пока у каждого игрока не будет на руке 3 карты без единой проблемы.
- Игра длится до тех пор, пока не будет однозначно определён победитель. Если по каким-то причинам несколько игроков достигли цели одновременно, игра продолжается, пока не останется только один игрок, выполняющий условия текущей цели.
- Если в колоде закончились карты, перетасуй сброс, сформируй новую колоду и продолжай игру.
- Новые игроки могут присоединяться к партии в любой момент – просто сдавай каждому новичку 3 карты.

Сброс

Сбросить карту и сыграть карту – не одно и то же. Когда карта сыграна, игрок должен выполнить всё то, что на ней написано, если это возможно. Нельзя просто так взять и сбросить нежелательную карту. Это возможно сделать, лишь когда превышен предел руки либо когда сыграно специальное действие.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Я хочу сыграть новое правило, но на столе новое правило уже есть. Могут ли две карты остаться в игре, или одна обязательно заменяет другую?

Зависит от того, как эти правила соотносятся друг с другом. На столе может одновременно быть сколько угодно новых правил, если среди них нет двух карт, регулирующих один и тот же момент. Если игрок выкладывает новое правило, которое ни в чём не противоречит текущим картам правил, все они остаются на столе. Но если два новых правила – прежнее и только что сыгранное – касаются одного и того же (например, сколько карт тянуть в начале хода), свежее правило вступает в силу, а прежнее сбрасывается.

А что, если новое правило, например «Сыграй 3», противоречит базовым правилам?



В этом случае новое правило вступает в силу, но карта базовых правил всё равно остаётся на столе. Дабы избежать путаницы, карта нового правила кладётся так, как показано на иллюстрации.

Что делать, если правило требует сыграть 4 карты, а меня на руке всего 2?

Сыграй столько, сколько есть, – 2 карты. Если рука пуста, ход завершён, даже если правило требует сыграть ещё.

Предположим, действует правило «Сыграй 2» и второй картой в свой ход я кладу новое правило «Сыграй 3». Надо играть третью карту или не надо – ведь я уже сыграл две?

Конечно, надо играть. Все правила вступают в силу незамедлительно.

Помогите! Попалась карта «Сыграй всё». И что, я должен каждый ход, пока это правило в силе, играть все-все карты до тех пор, пока не останусь с пустой рукой?

Именно так.

Представим, что сейчас мой ход и текущая цель требует выложить 2 темы для победы. Одна тема у меня есть, а вторую я вижу на столе перед соперником. Если я у него отниму эту карту грубой силой (гипотетически), зачтут ли мне победу?

Победу во Fluxx нельзя получить хулиганскими методами. Зато в игре есть карта действия «Тяни-таскай», которая идеально подходит для той самой гипотетической ситуации. Нужно сыграть её, забрать тему у соперника – и всё, победа!

Вот у меня выложена карта темы. И я хочу сыграть ещё одну. Надо сбрасывать предыдущую или нет? Сколько тем могут присутствовать в игре одновременно?

Сбрасывать не надо! Можно выложить перед собой сколько угодно тем, но как только в силу вступит правило «Предел тем X», лишние тут же придётся сбросить. Потом в свой ход можешь выкладывать темы в любом количестве, но в конце хода обязательно проверяй, не превышен ли предел тем. Лишние темы (по своему выбору) сбрасывай.

Допустим, к началу моего хода действует правило «Предел руки X» или «Предел тем X». Сыграв карту новых правил или действия, я в итоге отменил предел и сбросил правило. Нужно ли мне сбрасывать карты в конце хода согласно пределу, который уже не действует?

Не нужно! Как говорилось выше, правила вступают в силу, как только их карты сыграны. Следовательно, правило перестаёт действовать после того, как его карту отправили в сброс.

А есть ли ограничение на проблемы? И учитываются ли проблемы в пределе тем?

Нет и нет. Количество проблем не ограничено, и они не считаются картами тем.

Есть ли способ избавиться от карты проблемы?

Есть несколько разных способов: с помощью карт действий, новых правил и иногда даже карт тем. А ещё можно смириться с проблемой и подождать, пока в игре не сложатся благоприятные условия. Да, обычно проблема мешает победить, но есть несколько целей, для достижения которых игроку нужна как раз таки проблема. В один миг правила могут измениться таким образом, что проблема не будет мешать победе. Или другой игрок из каких-то личных соображений может избавить тебя от проблемы. Поэтому стоит набраться терпения и ждать, пока ситуация не изменится к лучшему.

Допустим, моя карта проблемы гласит: «Ты не можешь победить с этой картой, если текущая цель не говорит обратного». Я дождался подходящей цели, собрав всё, что нужно для её достижения, включая проблему. Но у меня есть и другая проблема, не упомянутая на карте цели. Я победил или нет?

Нет. Для победы нужно избавиться от лишней проблемы или каким-то иным способом нейтрализовать её влияние.

Значит ли предел руки, что я могу держать на руке любое количество карт, не превышающее текущего значения предела?

Абсолютно верно. Это не число карт, которое нужно добрать на руку при нехватке, а «потолок» — наибольшее количество карт, которое может быть на руке.

Можно ли применить карту действия «В мусорку!» для сброса своих тем или проблем?

Да.

Если кто-то сыграл правило «Дуплет», которое позволяет иметь одновременно две цели в игре, обязательно ли следующей картой сыграть цель?

Нет. Не нужно торопиться вводить в игру вторую цель только потому, что правила теперь это допускают.

А что делать, если в игру уже введено две цели и кто-то отменяет правило «Дуплет»?

Игрок, который отменил это правило, выбирает, какую из двух целей сбросить.

Что я могу делать не в свой ход? Могу ли я играть карты?

В чужой ход заняться особо нечем — карты играть точно нельзя. Однако нужно следить за игрой и подстраиваться под меняющиеся правила. Например, если кто-то сыграет правило «Предел руки X», всем игрокам надо сбросить лишние карты, если таковые имеются.

На начало хода у меня нет карт. Я беру карты согласно текущим правилам и играю правило «Как без рук». Получу ли я 3 дополнительные карты на руку?

Нет. Как сказано в карте правила, оно применяется только в начале хода, а ход уже давно начался. Так что в другой раз.

Сбрасывая карты из-за превышения пределов, я могу выбирать, что сбросить?

Да, конечно.

Если сыграна карта «Из рук в руки» и у соперников нет карт на руках, должен ли я отдать свои карты ни за что, или в таком случае это действие не обязательно выполнять?

Карта сыграна, действие надо выполнить, так что изволь отдать все свои карты в обмен на воздух, если соперники заблаговременно избавились от карт. Разумеется, возможно и обратное: при удачном раскладе ты получишь ценную стопку карт, не отдав ничего взамен.

Я сыграл действие «Тяни 2 и используй их», вытащил две цели, и одна из них принесёт победу сопернику. Могу я сыграть обе карты целей одновременно, чтобы «выигрышная» оказалась внизу и соперник не смог этим воспользоваться?

Нет. Выкладывая каждую цель, игрок должен дать соперникам время оценить ситуацию. Если в момент появления цели кто-то из игроков обладает победной комбинацией карт, партия тут же заканчивается.

Можно ли сбросить цель или новое правило, если сыграна карта действия «Большая уборка»? Можно ли не сбрасывать вообще ничего?

Сбрасывать выложенные на стол карты цели или новых правил нельзя — только карты с руки или карты тем и проблем, выложенные на стол непосредственно перед игроком. Это действие не обязывает игрока непременно что-то сбросить, так что можно и не сбрасывать карт вовсе.

Допустим, я играю действие «Будь прощ» («Сбрось до половины карт новых правил»). Могу ли я не сбрасывать ни одной карты, ведь 0 – это тоже до половины?

Нет. Карта действия обязывает совершить действие. Нужно сбросить хотя бы одну сыгранную карту новых правил, но не больше половины таких карт.

Если я сыграл действие «Как карта ляжет» и вслепую вытянул тему с руки соперника, она уходит к сопернику или ложится к моим темам?

Это твой ход, поэтому украденную карту выкладывай на стол перед собой.

Можно ли смешивать карты из различных версий игры Fluxx?

Да, можно. Рубашки карт у всех разновидностей игры одинаковы, и не возбраняется замешать колоду из данной игры с любыми колодами Fluxx. Впрочем, это не значит, что карты будут хорошо сочетаться. Правила разных игр могут противоречить друг другу, не предлагая вариантов разрешения коллизий, а цель может стать недостижимой или просто абсурдной. Да и, в конце концов, большую колоду неудобно тасовать, поэтому рекомендуем ограничиться парочкой самых любимых карт из другой версии.



СОЗДАТЕЛИ

Автор игры и художник: Эндрю Луни

Раскраска иллюстраций: Тодд Кэмерон Хэмилтон

Тестирование: Кристин Луни, Элисон Луни, Робин Винопал, The Wunderland Toast Society и бессчётное множество игроков со всего мира.

Особая благодарность автора: команде DeLano Service, Inc. за помощь в разработке игры, Питу Фенлону и старой гвардии Iron Crown Enterprises, консультативному совету Looney Labs, Киту Бейкеру, всем, кто подписан на почтовую рассылку Fluxx, и всем-всем-всем, кто приобрёл ранние издания игры.

Copyright © 1997–2008 by Looney Labs, Inc. PO Box 761 College Park, MD, 20741 USA. All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев, Валентин Матюша, Сергей Серебрянский

Дизайн и вёрстка: Дарья Смирнова

Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно