

Гра Пола Пітерсона **ЗАРУБА**



**Шалена й войовнича гра
для справжніх відчайдушів!**



Заруба

Бійка для 2-4 гравців

Мета гри

Ви прагнете не лише показати всім свою силу, а й завоювати світ! Відправляйте своїх посіпак захоплювати ворожі бази. Переможе той, хто першим набере 15 переможних очок (ПО)!

Вміст гри

У цій коробці:

- 160 карт фракцій (8 фракцій по 20 карт)
- 16 карт баз
- 1 книжка правил

Зміст

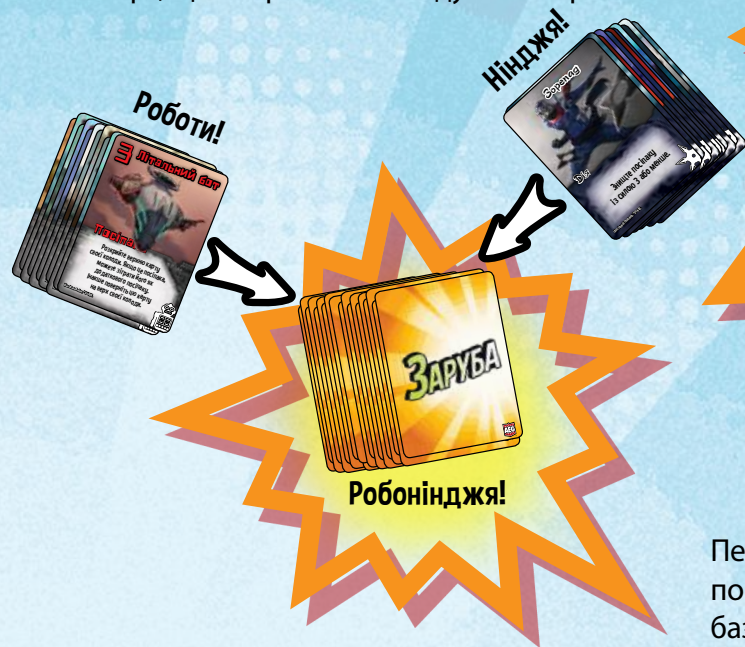
Заруба	2
Мета гри	2
Вміст гри.	2
Приготування	3
Як гамселитися	4
Вивчіть карти	5
Карта посіпаки	5
Карта дії.	5
Великий куш.	6
Усі на базу!	7
Ключові терміни	8
Усе інше	9
Пояснення деяких карт.	9
Фракції	10
Творці гри	11
Найголовніше	12



Шукайте ці доповнення в магазинах прямо зараз!

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець перетасовує разом 2 різні фракції по 20 карт, щоб отримати колоду із 40 карт.



Якщо ви маєте дві коробки гри, то суперники можуть вибирати однакову фракцію (наприклад, звести в поєдинку чарівників з чарівниками). Утім, майте на увазі, що в колоді кожного гравця завжди повинно бути дві різні фракції.



Усе по-серйозному

Якщо хочете дотриматися всіх формальностей, викладіть на стіл усі фракції. Випадковим способом виберіть першого гравця. Починаючи з нього, гравці за годинниковою стрілкою беруть по 1 фракції. Потім гравці вибирають собі другі фракції у зворотному порядку (починаючи з останнього гравця і завершуючи першим).

Перетасуйте всі карти баз і візьміть із цієї колоди по 1 карті на гравця плюс іще 1 (тобто 4 карти баз у грі втрьох). Покладіть ці карти горілиць на центр стола.

Кожен гравець бере 5 карт зі своєї колоди. Якщо серед ваших початкових карт немає посіпак, покажіть свої карти, скиньте їх і візьміть нові 5 карт. Ці карти ви вже не зможете обміняти, навіть якщо серед них не буде посіпак.

Першим виконує хід той, хто сьогодні прокинувся раніше за всіх. Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

Настав час розтрощити кілька баз.

Як ГАМСЕЛИТИСЯ

1. До бою!

Деякі ефекти активуються на початку вашого ходу. Ось тоді все й починається. Ага.

2. Грайте карти

У свій хід ви можете зіграти 1 карту посіпаки, 1 карту дії або й те, й те — і безплатно! Можете грати свої карти в довільному порядку або не грати взагалі.

Як грати посіпаку

Виберіть базу й викладіть зі свого боку біля неї карту посіпаки горілиць. Виконайте те, що написано на цій карті. (Про карти зі спецефектами докладніше див. на с. 9.)

Як грати дію

Покажіть усім свою карту та зробіть те, що на ній написано. Ба-бах! Потім скиньте цю карту (якщо вона не має тривалого ефекту).

3. Перевірте бази

Завершивши грати карти, перевірте, чи немає на столі баз, які можна захопити (докладніше про захоплення баз див. на с. 6). Якщо такі є, переходьте до захоплення.

Після захоплення баз перевірте, чи не набрав хтось із гравців 15 чи більше переможних очок. Якщо набрав, то переходьте до розділу «Гра скінчилася» на с. 7.

4. Візьміть 2 карти

Усе просто — візьміть на руку 2 карти зі своєї колоди. У цей момент ви можете мати на руці щонайбільше 10 карт. Якщо їх більше ніж 10, то скиньте надлишкові карти на свій вибір.

Якщо вам треба взяти або розкрити карту, а ваша колода вичерпалася, перетасуйте свій скид і покладіть його на стіл долілиць. Тепер це ваша нова колода, звідки ви братимете карти.

5. Згортайтеся

Усе, що відбувається наприкінці ходу, відбувається зараз. Потім хід виконує наступний гравець ліворуч.

Шахрай! Грай чесно!
Ефекти активуються лише тоді, коли ви граєте карту з руки, або якщо в тексті карти вказано «зіграйте». Переміщення карти посіпаки не вважають її розігруванням.

Вивчіть КАРТИ

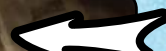
КАРТА ПОСІПАКИ

Сила



2

Збирач



Назва

Тип карти



Посіпака

Можете повернути
посіпаку (не збирача) із
силою 3 або менше з цієї
бази на руку його
власнику.



Ефект



Символ фракції

КАРТА ДІЇ

Гармата



Назва

Тип карти



Дія

Знищте до 2 посіпак
із силою 2 або менше.



Ефект



Символ фракції

ВЕЛИКИЙ КУШ

База готова до захоплення, якщо сумарна сила всіх посіпак на цій базі дорівнює її значенню захисту або перевищує його (див. с. 7). Якщо до захоплення готові відразу кілька баз, порядок їхнього захоплення визначає той гравець, що зараз виконує хід.

Коли база для захоплення вибрана, кожен гравець може застосувати будь-які спецефекти, що активуються перед захопленням бази. Якщо внаслідок цього загальна сила стає меншою за захист бази, то захоплення відбувається все одно.

Наприклад, під час захоплення «Оази в джунглях» гравець-пірат бачить, що посідає друге місце й не набере ПО. Він грає карту «На всіх вітрилах» (вона має спецефект), щоб перемістити всіх своїх посіпак на іншу базу. Сумарна сила посіпак стає меншою за 12, але захоплення все одно відбувається.

Я перший!

Якщо кілька гравців хочуть застосувати спецефекти, вони роблять це за годинниковою стрілкою, починаючи з того, хто зараз виконує хід. Так триває, доки всі гравці не спасують **поспіль** (якщо ви спасували, а потім суперник застосував спецефект, ви після цього також можете застосувати спецефект). Якщо спецефект дає вам змогу зіграти додаткові карти, то ви повинні зіграти їх негайно або взагалі не грати.

Набирання ПО

Гравці порівнюють сили своїх карт на тій базі, яку захоплюють. Гравець із найбільшою силою посідає **перше місце** й набирає стільки ПО, скільки вказано ліворуч на карті бази. Гравець, який посів **друге місце** за силою, набирає ПО відповідно до середнього числа на карті бази, а **третє місце** — відповідно до правого числа.

Щоб набрати ПО, на базі має бути принаймні один ваш посіпак (навіть якщо його сила дорівнює 0) або карта, яка надає вам принаймні 1 силу (навіть якщо це не посіпак).

Розійтися по кутах!

Після набирання ПО гравці можуть застосувати спецефекти, які активуються після захоплення бази. Потім усі карти, що залишилися на захопленій базі, кладуть у скиди своїх власників. Ці карти не вважають знищеними — ті ефекти, які активуються під час їхнього знищення, не можна застосувати (хоча деякі ефекти активуються під час скидання).

Покладіть захоплену базу в скид баз, а на її місце викладіть верхню карту з колоди баз (якщо ще залишилися бази).

Якщо на столі залишилися інші готові до захоплення бази, гравці так само визначають, хто яке місце посів.



Усі НА БАЗУ!



Розв'язання нічиїх

Якщо кілька гравців мають рівні сили на базі, кожен з них набирає ПО за найвище місце, на яке він претендує. Отже, якщо на базі три гравці із силами 10, 10 і 5, то обидва гравці із силами 10 наберуть ПО за перше місце, а гравець із силою 5 — ПО за третє місце (за друге місце ПО не набирають). Якщо два гравці претендують на друге місце, то ПО за третє місце не набирає ніхто. Усе по-дорослому.

Якщо гравці змагаються за право застосувати ефект бази (наприклад, база «Школа ніндзя»), то вони роблять це по черзі. Першим застосує ефект бази той гравець, що зараз виконує хід (див. розділ «Я перший!»).

Гра скінчилася

Коли наприкінці будь-якого ходу хтось набирає 15 ПО, перемагає той, хто набрав найбільшу кількість ПО. Якщо таких гравців кілька, продовжуйте грати, поки не визначите переможця. Нічиїх тут не буває. Ніколи. Завжди перемагає хтось один.

Ключові терміни

(А також деякі обмеження.)
Докладніше див. далі.

Вплинути.

Карта зазнала впливу, коли її перемістили, повернули, знищили або зіграли на неї карту дії.



Додатково. Зазвичай у свій хід ви можете зіграти 1 посіпаку та 1 дію. Якщо ефект дає вам змогу зіграти додаткового посіпаку чи дію, то можете в цей хід зіграти додаткову карту цього типу. Якщо ви отримали додаткову карту завдяки спецефекту,

негайно зіграйте її. Інакше можете зіграти додаткову карту пізніше в той же хід.

Зіграти. Ви граєте карти під час другого кроку свого ходу, а також тоді, коли ефект карти дозволяє або вимагає це зробити. Коли ви граєте карту, активується її ефект. Якщо ви переміщуєте, забираєте або повертаєте карти, це не вважають розігруванням, тому ефект карти не активується.

Скинути. Коли карту скидають, її кладуть у скид того гравця, з чиєї колоди вона починала гру. Байдуже, хто зіграв цю карту чи розпоряджався нею.



Знищити. Якщо ефект вимагає знищити іншу карту, покладіть знищену карту в скид її власника.

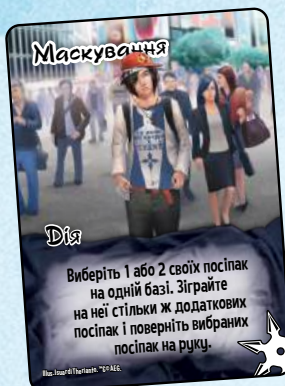
Перемістити.

Цей ефект дає вам змогу перемістити карту (наприклад, з однієї бази на іншу). Переміщення карти не вважають її розігруванням. Ефекти посіпак не активуються під час переміщення.



Повернути.

Це ефект повертає карту туди, звідки вона з'явилася (зазвичай на руку власнику). Повертаючи карту з бази, скиньте всі зіграні на неї карти.



Тривалий. Зазвичай ефект активується і перестає діяти. Буває, що він триває до кінця ходу. Тривалий ефект діє, доки карта залишається у грі.



Спецефект.

Більшість ефектів активуються, коли ви граєте карту. Спецефекти активуються по-своєму, вони можуть бути вказані на карті, яка вже в грі або у вас на руці. В описі спецефекту сказано, коли та як він діє. Якщо спецефект дає вам змогу зіграти карту у свій хід, цю карту не рахують до тих карт, які ви можете зіграти безплатно.



УСЕ ІНШЕ

Отримавши можливість зіграти додаткових посіпак або дії під час захоплення бази, ви повинні зіграти їх негайно або не грати їх узагалі.

Скинуту карту кладуть у скид того гравця, з чиєї колоди вона починала гру (байдуже, хто зіграв цю карту чи розпоряджався нею).

Пояснення деяких карт

Динозаври



«Зуби, кігті, два стволи»: Зіграйте на посіпаку. Тривалий: якщо ефект суперника повинен вплинути на цього посіпаку, знищте цю карту, щоб ефект не вплинув на нього **до кінця ходу**.

Ця карта ніколи не була призначена для блокування ваших дій, ефектів баз або посіпаки. Додано обмеження за часом для скасування ефектів.

Прибульці

«Збирач»: Можете повернути посіпаку (не збирача) із силою 3 або менше з цієї бази на руку його власнику.

Це запобігає виникненню нескінченної петлі.



«Тераформування»: Виберіть з колоди будь-яку базу. Поміняйте її місцями з будь-якою базою в грі (скиньте всі карти дій зі старої бази). **Усі посіпаки зі старої бази залишаються на своїх місцях.**

Перетасуйте колоду баз. Можете зіграти додаткового посіпаку на нову базу.

Важливе уточнення, що не вмістилося на карті через брак місця.

Ніндзя

«Проникнення»: Зіграйте на базу. Знищте іншу дію, зіграну на цю базу. Тривалий: можете ігнорувати ефект цієї бази. **Знищте цю карту на початку свого ходу.**

Ця карта не знищує себе при розігруванні і не залишається в грі після закінчення дії тривалого ефекту.



ФРАКЦІЇ

У базовому наборі гри є 8 фракцій, з яких можна зібрати 28 різних колод. Ця кількість збільшиться, адже в майбутніх доповненнях з'являться нові фракції, що прагнуть владу над світом. Комбінуйте фракції відповідно до вашого стилю гри.

Динозаври

Якщо динозаври і вміють щось робити, так це... Насправді, маючи крихітний мозок, вони ні на що не здатні. Проте динозаври великі. І, як на біду, хтось почепив на них лазери!



Зомбі

«Другий, Другий, вони йдуть за тобою!». Якщо мертвяк вирішив ходити, його не стримати. Зомбі просто йдуть і повертаються. І дуже часто натовпами. Відправивши зомбі в скид не сумуйте, адже невдовзі ви побачитеся знову!



Капосники

Вони крадуть та ламають речі, ховають ваші ключі кожного ранку, колекціонують нижню білизну... Ви звикли вважати їх маленькими шкідниками, але тепер вони стали справжньою проблемою.



Ніндзя

Якщо ви бачите ніндзя, то, найпевніше, ви вже мертві (а якщо ви мертві й усе одно бачите їх — значить, ви зомбі). Не хочу розкривати чиїсь таємниці, але ніндзя діють непомітно, швидко та в останню мить. Тож будьте насторожі.



Пірати

Знаєте, що може бути краще, ніж подорожувати морями-океанами? Подорожувати будь-де, без обмежень. У кожному порту пірати бешкетують і гульбаняють. А якщо вам це не подобається, то йдіть під три чорти.



Прибульці

Прибульці люблять морочити людям голову, але ще більше вони люблять пхати носа у справи інших гравців. Прибульці здатні телепортувати чужих посіпак і замінити бази. Вони завжди прагнуть розважитися, хай чого це коштуватиме планеті.

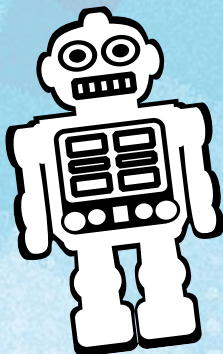


Ще більше фракцій!

Не можете вирішити, хто буде грати роботами? Не страшно! Ще одна коробка гри дасть змогу двом гравцям вибрати ту саму фракцію. Однак пам'ятайте, що не можна об'єднувати дві однакові фракції в одну колоду. І вам вистачить одного набору баз.

Роботи

Лідери індустрії створили роботів, а потім роботи самі взялися за справу. Вони виявилися значно ефективнішими! Тепер вони створюють цілі війська з мікророботів, готових здолати будь-якого ворога. І не забувайте про великих роботів...



Чарівники

Вуаля! Чарівники створюють потрібне їм за допомогою різних дій. Вони просто витягають щось із капелюхів, тому стежте за їхніми руками. Або капелюхами... Або за тим порталом в іншу реальність, який вони щойно відкрили на вашій кухні.



ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Пол Пітерсон

Додаткове розроблення: Едвард Болм, Мюррей Чу, Тодд Роуланд, Марк Вуттон

Розвиток: Тодд Роуланд, Марк Вуттон

Артдиректор: Тодд Роуланд

Обкладинка: Conceptopolis

Графічний дизайн: Калісса Фіцджеральд

Тексти: Джефф Квік

Редагування: Едвард Болм

Коректори: Мюррей Чу, Джон-Пол Чейн, Джеремі Голкомб, Браян Різ

Верстка: Калісса Фіцджеральд, Тодд Роуланд

Виробництво: Дейвід Лепор й Адельгайд Циммерман

Бренд-менеджер: Тодд Роуланд

Художники: Дейв Оллсоп, Бруно Балікса, Кармен К'я-неллі, Conceptopolis, Крут, Салім Маккаллін, П'єр Равано, Ісгарді Теріанто, Франсіско Ріко Торрес

Поповнення: Єва Фей Пітерсон, Ебігейл Кетлін Роуланд

Юридична інформація

© 2012 Alderac Entertainment Group, 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA. Smash Up, Shufflebuilding and all related marks are ™ or ® and © where indicated Alderac Entertainment Group, Inc or Paul Peterson.

Усі права застережено. Надруковано в Україні. Автор механіки гри Пол Пітерсон, використовується за ліцензією Alderac Entertainment Group.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибак

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладач: Святослав Михаць

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов



GEEKACH

Українське видання © 2026 Geekach LLC.

Україна, 03124, Київ, бул. Вацлава Гавела, буд. 4.

www.geekach.ua

info@geekach.com.ua



НАЙГОЛОВНІШЕ

Приготування

Кожен гравець вибирає 2 фракції та затасовує їх в одну колоду із 40 карт. Візьміть на руку 5 карт. Викладіть на стіл по 1 базі на гравця плюс іще одну (наприклад, 5 баз у грі вчотирьох).

У свій хід

Можете зіграти 1 посіпаку та/або 1 дію в будь-якому порядку. А можете й не грати, якщо не хочете.

Зігравши карту, зробіть те, що на ній написано.

Перевірте, чи можна захопити бази. Якщо так, проведіть захоплення і набирання ПО.

Візьміть 2 карти. Якщо на руці більше ніж 10 карт, скиньте надлишкові.

Захоплення бази

Якщо після того, як ви завершили грати карти, загальна сила всіх посіпак на базі дорівнює її захисту (або більша), ця база готова до захоплення. Той гравець, чия сила на цій базі найбільша, набирає ПО за перше місце, наступний — за друге, а наступний — за третє. У разі рівності сил кожен претендент набирає ПО за найвище місце, на яке претендує.

Застосуйте ефект бази, скиньте з неї всіх посіпак і відкрийте нову базу.

Перемога

Якщо наприкінці будь-якого ходу гравець набрав 15 чи більше ПО, він перемагає. Якщо кілька гравців набрали 15 чи більше ПО, перемагає той, у кого більше ПО. У разі нічиєї грайте, поки не визначите одноосібного переможця.

Додаткові правила

Якщо карта суперечить правилам, дотримуйтеся її вказівок.

Якщо карти суперечать одна одній, то карта, яка забороняє щось зробити, перемагає ту, яка дозволяє це зробити.

Якщо одночасно активуються кілька ефектів, то гравець, чий зараз хід, вибирає порядок їхнього застосування.

Ви можете зіграти карту, навіть якщо не можете застосувати її ефект.

Ви повинні дотримуватися тексту ефекту карти, навіть якщо вам це не вигідно. Якщо на карті написано, що ви можете щось зробити, то ви маєте можливість цього не робити.

Якщо в тексті ефекту сказано «будь-яка кількість», ви можете вибрати нуль. Ви можете зіграти карту, що діє на «всі» цілі, навіть якщо немає жодної цілі.

Будь-який гравець може в будь-який момент гри подивитися, які карти лежать у будь-якому скиді.