

## ПРАВИЛА ИГРЫ

«Чумовые замки» — настольная игра, где каждый претендует на корону. На пути к престолу Вам придётся стать не только тактиком и стратегом, но и расчётливым дипломатом, протягивающим руку помощи или вонзающим кинжал подлости.

Соберите четырёх представителей одного дома (цвета) под свои знамёна и получите возможность объединить их в замок, который даст вам уникальные свойства. Как только Вы становитесь обладателем двух замков, **то сразу объявляетесь королём, а ваши соперники — жалкими вассалами.**

В **состав игры** входят 60 карт дома, 30 карт приказа, 15 карт смуты и 5 карт замков/памяток.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отложите в сторону карты замков, остальные замешайте в одну колоду.
2. Раздайте из неё игрокам по 5 карт. Если при этом кому-то досталась Смута, замените её на обычную карту, а Смуту замешайте в колоду, т.к. она *не может* быть в руке.
3. Первым ходит тот, кто предложил сыграть, а в следующих партиях — победитель.

## ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок обязан совершить от одного до трёх действий, которые могут повторяться (напр. три раза выложить карты дома).

### Варианты действий:

#### ❖ Взять карту из игровой колоды

Возьмите *вскрытую* верхнюю карту игровой колоды. У вас **никогда не может быть на руках более семи карт**. Если у вас семь карт, вы не можете совершить данный вариант действий.

**Карты смуты** всегда берутся в открытую, разыгрываются немедленно, а затем кладутся в колоду смуты (см. раздел «Колоды»). После выполнения её условий ход переходит к другому игроку, даже если у вас остались ещё действия. Если вы не можете выполнить какое-либо из условий *полностью* (напр. передать именно 3 карты), то выполняйте другое. Если ни одно из условий выполнить невозможно, то ничего не делайте. Во время розыгрыша карты смута нельзя брать другую смуту.



#### ❖ Выложить карту дома

**Карты дома** — это влиятельные (и не слишком) *персонажи*, из которых будут состоять ваши дома и замки определённого цвета. За исключением одной уникальной карты каждого дома, набор одинаковый



у всех цветов: Лорд, Слуга, Лекарь, Лазутчица, Казначей, Миледи, Рыцарь, Паж, Чумовой и Блудница. Каждая карта дома обладает свойством. Если персонаж погибает, то отправляется в колоду сгинувших (см. раздел «Колоды»).

**Дом** — это одна или несколько карт дома одного цвета, выложенных перед игроком.

Выложите с руки **карту дома** перед собой или перед соперником (только **Блудницу** и **Чумового** можно подкладывать другим игрокам, даже если у них ещё нет карт дома этого цвета). Во всех случаях, *кроме* подкладывания вам с руки **Чумового** или **Блудницы**, *вы сами* выбираете куда и как положить карту дома на поле. Если у вас это не первая карта дома, положите её поверх персонажей этого же цвета как показано на изображении справа. При выкладывании второго и последующих домов, вы можете размещать их только справа или слева от уже выложенных (*между двумя домами нельзя*). Игрок не может одновременно строить два дома *одинакового* цвета.



#### ❖ Выложить карту замка

**Замок** — это *дом* вместе с *картой замка* этого же цвета (всего их в колоде пять). Замок может быть одновременно только у одного игрока, даже если кто-то ещё за столом собрал достаточное количество карт.



Когда в вашем доме достаточное количество карт, вы *можете* потратить действие, чтобы **построить замок**. Для этого выложите карточку замка над домом, после чего у вас *сразу* срабатывает уникальное свойство (активное или пассивное).

Если вы получили замок в результате **Королевского замеса**, то его свойство также начинает работать *мгновенно*.

Персонажей в уже собранном замке нельзя устранить или забрать при помощи свойств карт дома, карт приказа или смуты. Но **осадные орудия** (в картах приказа) и **стихийные бедствия** (в картах смуты) *могут* влиять на замок и/или жителей в нём. *Нельзя* поделять карты дома в замок другого игрока, в свой *можно*. Намеренно выселять карты дома из построенного замка *нельзя*.

#### ❖ Выложить карту приказа

**Карты приказа** — это действия, с помощью которых можно приблизить вашу победу или отдалить её у соперника.



Карта приказа играется с руки и кладётся в колоду приказов (см. раздел «Колоды»). Некоторые приказы можно направить на нескольких игроков (**Ассасин**, **Купец**, **Вор**, **Бал**, **Лазарет**). Подробнее про некоторые карты см. в разделе «Карты приказов».

#### ❖ Сбросить карту с руки

Вы можете потратить действие, чтобы избавиться от лишней карты с руки, сбросив её в соответствующую колоду.



## КОЛОДЫ

В начале игры на столе всего одна колода — игровая. В течение партии их количество может увеличиваться до четырёх:

- ❖ **Игровая колода** — из неё игроки набирают карты в руку или разыгрывают карты смуты (в открытую).
- ❖ **Колода смуты** — в неё отправляются разыгранные карты смуты.
- ❖ **Колода приказов** — в неё отправляются использованные карты приказа.
- ❖ **Колода сгинувших** — в неё отправляются карты дома, погибшие в ходе игровых обстоятельств.

Все колоды, кроме игровой, кладутся рубашкой вниз. Когда на карте написано взять карту из колоды, это означает взять верхнюю карту. Просматривать колоды нельзя (**искл:** во время розыгрыша смуты **Пророк** или свойства **Замка Знаний**).

Если у вас закончилась игровая колода, а игра ещё нет, не паникуйте. Просто перемешайте колоду смуты и сделайте её игровой колодой. Да начнётся хаос!

## КАРТЫ ПРИКАЗОВ

### ❖ Ассасин и Купец

Использовать эти приказы вы можете только если у вас выложена хотя бы одна карта дома нужного цвета.

Максимальное кол-во ваших убийств и обменов равно количеству ваших карт дома цвета использованной карты купца или ассасина на момент выкладывания. При этом убивать или менять вы можете карты любого цвета и у любого соперника. Вы не обязаны совершать

все убийства или обмены, которые можете сделать.

Свойства карты дома **при обмене Купцом** сначала срабатывают у игрока, против которого использовали приказ, а уже потом на самом использовавшем.

Свойства **Рыцаря** и **Казначая** защищают дом не только от чужих Купцов и Ассасинов, но и от ваших. Вы не можете обменять или отправить в колоду сгинувших кого-либо из своего дома, если в нём лежат эти персонажи.

### ❖ Ложный приказ

Единственная карта приказа, которую можно играть *не в свой ход*. Позволяет аннулировать свойство любого приказа, направленного против вас. Ложный приказ и сам может быть отменён другим Ложным приказом.

**Пример:** Игрок №1 играет красного Купца, у него выложены 3 карты красного дома, что позволяет ему сделать до трёх обменов. Соответственно, он хочет обменяться по очереди по одной карте дома с игроками №2, №3, №4. Игрок №3 использует Ложный приказ. Игрок №1 успел обменяться только с игроком №2 и на этом его действие заканчивается.

Уникальный персонаж рыжего дома **Наёмник**, своим свойством, отменяет действие любого приказа, даже если приказ соперника не затрагивает никак вас напрямую, однако, если уже какая-то карта оказалась в колоде сгинувших или обмененной на другую, обратно они уже не вернутся, за исключением самого последнего убийства или обмена (если ещё не было разыграно свойство карты дома).

### ❖ Брачный союз

Переложив карту из одного своего дома в другой, вы формально «перекрашиваете»

её. Всегда держите её самой нижней в новом доме, чтобы не запутаться, какого цвета изначально является дом.

Если прибывшая благодаря **Брачному союзу** карта в ходе игровых обстоятельств останется в новом доме одна (без «коренных» жителей дома), тогда она автоматически отправляется в колоду сгинувших. Напоминаем, что домом является уже *хотя бы одна* выложенная карта определённого цвета.

Если вы получаете карту соперника, присоединённую к его другому дому Брачным союзом, для вас она будет в своём изначальном цвете.

Карточки, присоединённые брачным союзом, *сохраняют* свои свойства. Но не действуют манипуляции с карточкой **Миледи**: она не приведёт за собой никаких Рыцарей и Казначеев в неродной дом, а те, будучи пожененными, не последуют ни за какими Миледи.

## ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ

- ❖ При каждом появлении у вас **Слуги** вы сами выбираете, каким цветом его выкладывать. Не важно, выкладываете вы его с руки, получаете в ходе обмена, смуты, жените или воскрешаете.
- ❖ При получении **Лазутчицы** не в свой ход или во время смуты, вы можете только посмотреть карты соперника на выбор.
- ❖ Выложенные карты дома никогда не отправляются из домов обратно в руку.
- ❖ После применения свойства уникального персонажа красного дома **Шут**, ваш ход заканчивается сразу после смуты.

## СОЗДАТЕЛИ

**Разработчики:** Даниил Касаткин, Павел Седов.

**Иллюстрации:** Даниил Касаткин.

**Редактор:** Макара Ворфоломеев.

**Дизайн:** Даниил Касаткин, Анастасия Багирова-Вознесенская.

**Дизайнер-верстальщик:** Юлия Шрамченко.

**Издатель:** Вадим Салимгареев.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Иван Седов, Алина Назаретян, Тихон Рахвадзе, Орхан Агазаде, Михаил Касаткин, Максим Великанов.



**Издательство:** LoveBirds  
www.lovebirds.pro



**Напечатано в типографии «Ютон»,**  
ИП Салимгареев В.Р.  
644070, г. Омск, ул. Куйбышева, 32  
тел.: (3812) 53-29-29, 53-39-39,  
факс: (3812) 53-42-92,  
сайт: www.uton.ru

*Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!  
Пишите на электронную почту  
chuma.castles@gmail.com,  
в телеграм @Chuma\_castles  
или группу ВКонтакте «Чумовые замки»*

**Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателей запрещены. Все права защищены.**

