# Micro Mutants™

EVOLUTION



NEXOS

## Книга правил




*Слишком маленькие для того, что бы быть замеченными, насекомые пришельцы давно вторглись на нашу планету.*

*Теперь они готовы начать войну за мировое господство.*

*Но на земле есть силы, способные дать отпор пришельцам на их микроскопическом поле битвы!*

Микро Мутанты – это революционная игра, сочетающая в себе мастерство, стратегию и удачу динамичным и захватывающим способом. Игроки бросают кубики, легким щелчками, как при игре в «блошки», запускают Микро Мутантов и используют их мощные особые способности. Первая коробка из серии игр о Микро Мутантах содержит четыре полностью сформированные армии удивительных существ: безжалостных Мухборгов, хладнокровных покорителей микроскопического пространства, не знающих усталости Хитинианцев, некогда находившиеся в рабстве Мухборгов; крепких парней Советептеров, врагов пришельцев и прочих капиталистов; доблестных Америтроподов, всегда готовых вступить в честный бой. Ищите больше армий Микро Мутантов в последующих игровых наборах.

## СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

Коробка с игрой содержит:

- книгу правил
- коврик с разметкой, который используется как поверхность для игры
- два картонных проштампованных листа, включающих:
  4 линейки, 20 счетчиков ресурсов, 3 маркера паутины, 12 больших (шестиугольных баз), 8 малых (квадратных) баз, 3 особых образца Ландшафта, 4 жетона эффекта «Искажающих врат», 4 жетона эффекта «Метеоров», и еще несколько пустышек-заменителей.
- 4 пакета с пластиковыми чипами и кубиками, включающими
  - желтых Мухборгов (7 малых круглых, 4 больших круглых, 3 прямоугольных чипа, 2 кубика)
  - фиолетовых Хитинианцев (12 малых круглых, 2 больших круглых, 3 прямоугольных чипа, 2 кубика)
  - синих Америтроподов (8 малых круглых, 4 больших круглых, 3 прямоугольных чипа, 2 кубика)
  - зеленых Советоптеров (12 малых круглых, 2 больших круглых, 3 прямоугольных чипа, 2 кубика)
- 4 листа с наклейками, приклеив которые на чипы и кубики, вы создадите армию.
- 4 светло серых Стрелка
- 40 справочных карт, включающих 20 карт видов, 4 карты снарядов и 16 карт эволюции.

Перед тем, как начать впервые играть в Микро Мутантов вам придется аккуратно наклеить все наклейки с находящегося в комплекте листа на соответствующие пластиковые элементы. Заметьте, что наклейки соответствующие каждому кубику помечены цифрами 1 или 2.

Для игры по базовым правилам вам не понадобятся счетчики ресурсов, малые базы, образцы Ландшафта, жетоны их эффектов и Эволюционные карты. Отложите эти компоненты до того, как начнете играть по Продвинутым правилам игры или будете использовать опциональные правила с образцами Ландшафта.

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ ПРАВИЛ

Сначала этот буклет описывает подготовку компонентов всех четырех армий, включенных в эту коробку (страницы 3-4), затем фундаментальные понятия Базовых правил (страницы 5-9). Если вы опытный игрок или уже играли по базовым правилам, то можете попробовать Продвинутые правила (страницы 10-12), которые описывают понятия ресурсов, улучшения баз и эволюционные карты. На страницах 12-13 вы найдете не обязательные правила, добавляющие специальные образцы Лландшафта и жетоны их эффектов. Вы можете комбинировать эти правила как с Базовым, так и с Продвинутым вариантами игры. Все правила объясняются для игры вдвоем. Однако вы можете расширить как Базовый так и Продвинутый варианты игры для 3 или 4 игроков, используя правила на страницах 14-15.



DesktopGames.com.ua

## Амеротроподы

### Дядюшке Сэму нужны твои жуки!

Лучшие Ученые мира спроектировали отважных Амеротроподов для защиты Земли и принципов своих создателей. Обладающие превосходящей огневой мощью, они всегда готовы встретить врагов свободного мира в открытом противостоянии!

## Мухборги

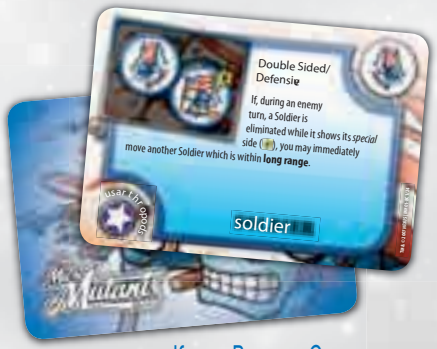
### Эти жуки ассимилируют тебя!

Их целью является подчинение себе всех микроскопических форм жизни. Мухборги совместили инопланетные технологии и земную биологию, для создания превосходных средств ассимиляции. Сможет ли мир оказать сопротивление их безжалостному натиску?

## Компоненты для Базовой игры



Жуки, Стрелок и Снаряды




Карты Видов и Снарядов



Кубики Действий

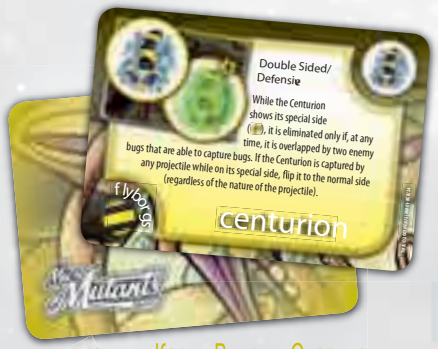


Базы

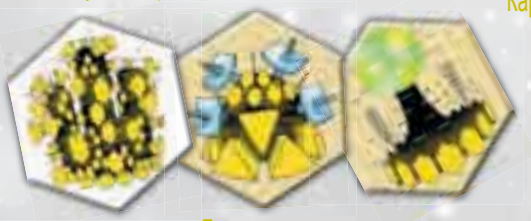
## Компоненты для Базовой игры



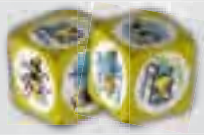
Жуки и Стрелок




Карты Видов и Снарядов



Базы



Кубики Действий




Линейка




Линейка

## Компоненты Продвинутой игры




Эволюционные Карты



Малые базы



Ресурсы

## Компоненты Продвинутой игры



Малые базы



Ресурсы




Эволюционные Карты



DesktopGames.com.ua



## Советоптеры

### Жуки всего мира, объединяйтесь!

В основе Красной Армии Советоптеров лежит военная мощь и непоколебимые идеалы. Они борются за объединение всех жуков мира – и некоторых других миров также – под своим Красным Стягом.

## Хитинианцы

### Развивайся или умри как жук!

Некогда рабы коллективного разума улья Мухборгов, теперь Хитинианцы беспощадные, свободные жуки, готовые направить величие своего биологического оружия против слабых жучков, которые для выживания должны полагаться на свои хитроумные приспособления и военную технику...



### Компоненты для Базовой игры



Жуки, Стрелок и Снаряд




Карты Видов и Снарядов



Кубики Действий



Базы

### Компоненты для Базовой игры



Жуки, Стрелок и два Снаряда




Карты Видов и Снарядов



Базы



Кубики Действий



Линейка



Линейка

### Компоненты для Продвинутой игры




Эволюционные Карты



Малые базы



Ресурсы

### Компоненты для Продвинутой игры



Малые базы



Ресурсы

Эволюционные Карты






DesktopGames.com.ua

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Микро Мутанты это основанная на ловкости стратегическая игра, в которой вы и ваши товарищи становитесь во главе армий насекомых. Основными игровыми элементами здесь являются пластиковые чипы, называемые жуками, которых вы перемещаете по коврику при помощи Стрелка. Стрелок – это светло серый пластиковый прямоугольник, при помощи которого вы заставляете другие компоненты прыгать, наподобие того, как это происходит в игре «блошки».



Стрелок

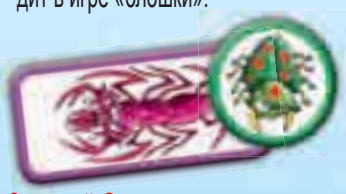


Жуки

## Использование Стрелка

Просто выберите жука на поле, и возьмите Стрелок за один конец. Затем надавите противоположным концом стрелка на край жука и смотрите, как он будет отпрыгивать. Немного попрактиковавшись, вы сможете направлять своего жука точно в желаемом направлении... как правило!





Зеленый Советоптер захватывает фиолетового Хитинианца

Суть игры состоит в перемещении ваших жуков и захвате вражеских жуков для их уничтожения. Для того чтобы захватить вражеского жука, по завершении своего движения ваш жук должен частично перекрывать принадлежащий врагу чип. Пока это звучит сложно, но немного потренировавшись, вы сможете более точно направлять своих жуков.

Доступные для перемещения во время вашего хода чипы, определяются броском двух кубиков Действий. Каждая грань кубика определяет вид жука (соответствует изображению в правом верхнем углу карты Вида). Результат броска кубиков определяет, какие жуки могут двигаться. Двигается по одному жуку (по выбору владельца), принадлежащему к выпавшим на каждом кубике Виду.



Кубики Действий

Кроме этого вы должны пытаться захватить вражеские и защищать собственные базы. База – это картонный элемент, представляющий принадлежащее вашей фракции здание. Одна из ваших баз имеет белый фон – это главная база. Данное различие имеет значение в Продвинутой игре (смотри страницу 11).



Базы

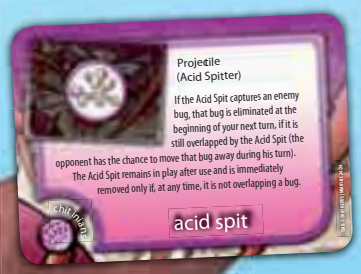
Снаряды



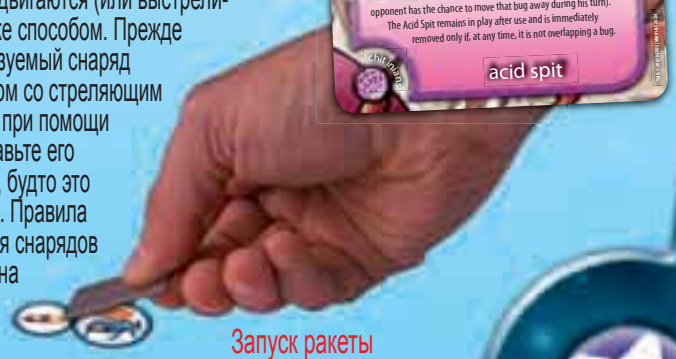
Способности некоторых жуков дают возможность использовать снаряды. Чипы снарядов выглядят так же, как и жуки, но перед игрой они аккуратно откладываются в сторону. Снаряды находятся вне игры, пока не возникнет необходимость их использовать.

Конкретный эффект каждого снаряда детально описан на соответствующей карте Снаряда.

Карта Снаряда




Все снаряды двигаются (или выстреливают) таким же способом. Прежде всего, используемый снаряд кладется рядом со стреляющим жуком. Затем при помощи Стрелка заставьте его прыгнуть (так, будто это обычный жук). Правила использования снарядов объясняются на странице 9.



Запуск ракеты




Карты Видов

Всего в Микро Мутантах четыре армии (смотри страницы 3-4). Каждая армия состоит из нескольких жуков, принадлежащих к пяти Видам, каждый из которых обладает уникальной способностью, детально описанной на соответствующей ему карте Вида. Эти справочные карты описывают пять Видов, встречающихся в каждой армии, определяя имя, облик и особую способность каждого типа жука.



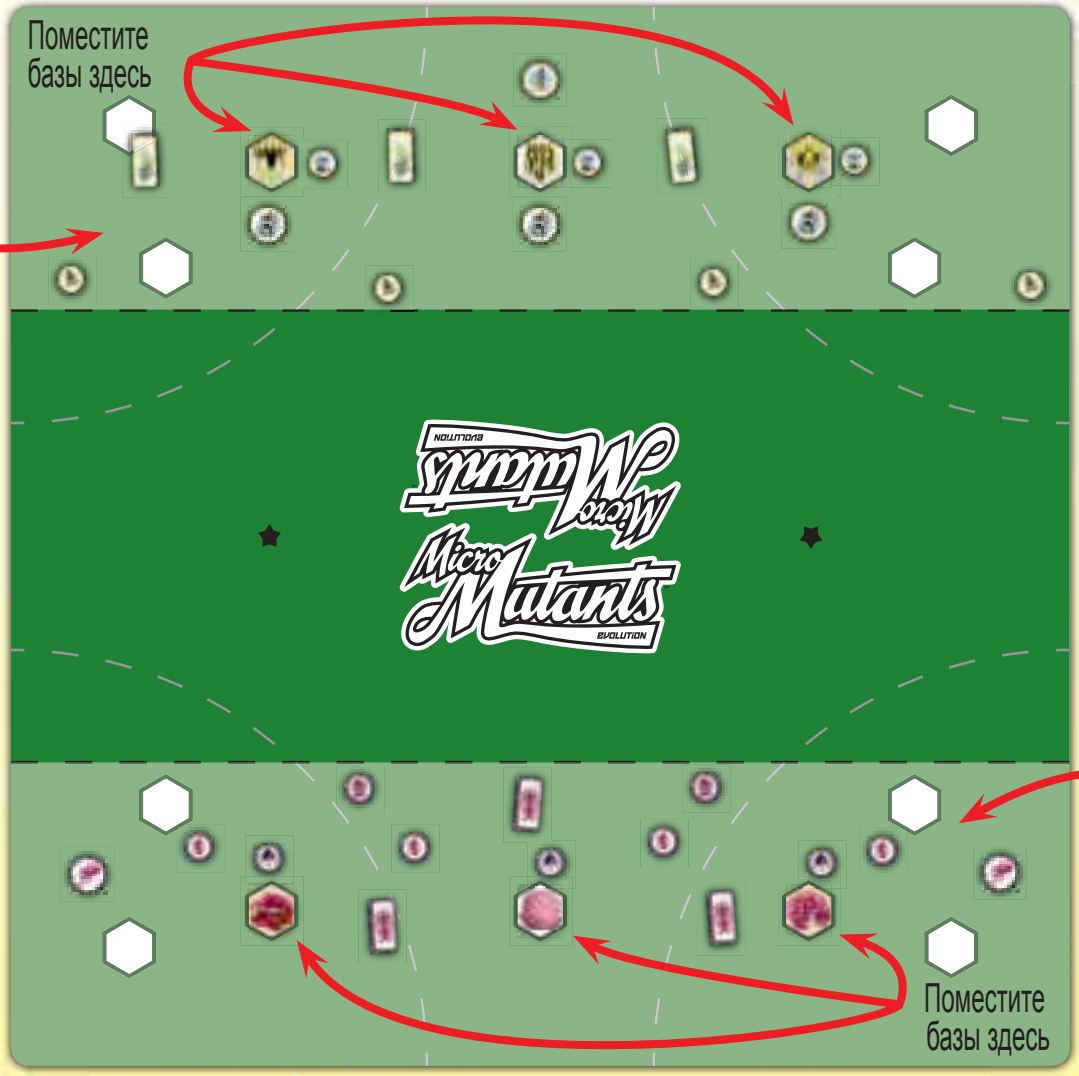
DesktopGames.com.ua

Карты Видов



Стартовая зона первого игрока. Поместите ваших жуков сюда

Поместите базы здесь




Стартовая зона второго игрока. Поместите ваших жуков сюда

Поместите базы здесь




Карты Видов

Снаряды и карты Снарядов



DesktopGames.com.ua

# БАЗОВАЯ ИГРА

Выберете подходящую поверхность и положите сверху игровой коврик для Микро Мутантов. Затем попытайтесь Стрелком запустить жука. Если жук не прыгает на подходящую дистанцию, тогда положите коврик поверх скатерти.

Перед началом игры, каждый игрок должен выбрать себе одну из четырех армий (смотри страницы 3-4). Каждый игрок берет все соответствующие выбранной армии компоненты. Что включает: набор из справочных карт Видов и Снарядов, кубики Действий, пластиковые элементы (жуки и снаряды), картонные шестиугольные базы, Стрелок и линейку. Отложите все оставшиеся в коробке материалы – они не используются в Базовой игре.

## Подготовка

Выберите один край игрового коврика, который будет использовать в качестве вашей зоны начальной дислокации. В соответствии со схемой на соседней странице, вы и ваш оппонент (на противоположном крае коврика), выкладываете базы, жуков и справочные карты:

- поместите неповрежденной стороной (без признаков горения) три своих шестиугольных базы на их места, как показано на схеме.
- Поместите представляющие ваших жуков чипы в любое место области начальной дислокации (обычно рядом с базами). Удостоверьтесь, что все двусторонние жуки лежат обычной стороной (смотри ниже «Двусторонние жуки»). Как правило, игроки размещают жуков одновременно, но в случае разногласий вы можете случайным образом выбрать игрока, который будет первым расставлять своих жуков.
- До тех пор пока они не понадобятся, поместите представляющие Снаряды чипы (ракеты, пламя, паутину и кислотную слюну) вне игровой зоны.
- И наконец, выложите перед собой в ряд лицевой стороной карты Видов и Снарядов.

### Двусторонние жуки



Некоторые жуки имеют различные изображения на каждой из двух сторон. На соответствующей карте вида одна из сторон помечена желтой звездой ( ). Помеченная таким образом сторона является особой и определяет специальные игровые возможности (детально они описаны на картах). Другая сторона при этом называется обычной.

## Как выиграть

Победить можно, уничтожив две из трех баз оппонента. Вы можете так же выиграть, если у оппонента останется два (или менее) жуков. Игра завершится, как только одно из этих условий будет выполнено.

### Порядок хода

1 Бросить кубики Действий → 2 Передвинуть жуков → 3 Вызвать подкрепление → 4 Использовать дополнительный выстрел, если доступен

В любой момент своего хода: проверить условия победы.

## Как играть

Игра длится несколько раундов. Первый игрок определяется случайным образом. Затем игроки ходят по очереди, пока один из них не выполнит условия победы. Как только это происходит, игра завершается.

### 1. Бросить кубики Действий



Каждый ход начинается с броска двух кубиков Действий. Изображения сверху каждого из кубиков определяют, каких жуков вы можете перемещать (сравните это изображении и то, что находится в верхнем правом углу карты Вида). За каждый результат кубиков вы можете передвинуть в игровой зоне одного из своих жуков соответствующего Вида.

Многие из жуков имеют особые способности, используемые тогда, когда они передвигаются (смотри «Особые способности» на странице 8). До того, как передвигать жука, внимательно прочитайте о его способностях.

Играющий за Хитинианцев выбрасывает на кубиках одного «Воина» и одного «Разрушителя». В результате он может двигать одного из своих Воинов и одного Разрушителя.

### 2. Передвинуть жуков

Жуки перемещаются (или выстреливаются) при помощи Стрелка. Цель, с которой это делается, обычно состоит в попытке захватить вражеского жука или базу, а также занятия выгодной позиции.

Закончив движение жуком, уберите кубик с соответствующим ему изображением. Сброшенный кубик откладывается в сторону и не может быть использован до конца хода. После того, как вы сбросите оба кубика, ваш ход завершается.

Результатом движения могут быть различные ситуации:

**Захват**: Если любая часть элемента перекрывает элемент врага, то враг считается захваченым. Обычно захваченный жук уничтожается и удаляется из игровой зоны.



Центурион Мухборгов захватывает Хитинианского Копателя.



DesktopGames.com.ua



Танк Советоптеров захватывает двух Мухборгов

**Множественный захват**: Позволяются захваты более одного элемента одним выстрелом. Это случается в том случае, если элемент перекрывает один и более вражеских элементов.

**Выход за границы**: элемент, который во время выстрела выходит за пределы игрового коврика (полностью или частично), возвращается на исходную позицию. Его движение считается потерянным.



Два Америтропода перекрыты – оставьте их как есть.

**Перекрывающиеся элементы**: если жук перекрывает часть элемента, который он не может уничтожить (другой дружественный элемент), то ничего не происходит. Просто оставьте их перекрытыми.



Перевозчик вылетает за коврик.

### 3. Вызвать подкрепление

Если нет возможности использовать один из выпавших на кубиках Действий результатов, вы можете ввести Подкрепление в игру. Это может произойти потому, что в игре нет ни одного жука этого вида или потому что оставшиеся не могут двигаться (например, если они уже походили или им запрещено ходить, потому как они пойманы в Паутину).

Когда вы помещаете подкрепление, возьмите одного вашего жука (подходящего вида) не находящегося в игровой зоне и положите его рядом с одной из ваших баз.

Даже если оба кубика показывают жуков, которые не могут двигаться, вы получаете подкрепление только один раз (предпочитаемый вид выбираете сами).

Жук, добавленный в качестве подкрепления, не может двигаться на том же ходе, когда он был добавлен. Двусторонние жуки выкладываются обычной стороной вверх.

### 4. Дополнительный выстрел

Если вы во время своего хода вы уничтожаете как минимум одного вражеского жука или базу, то получаете один Дополнительный Выстрел: выберите одного из своих жуков, который еще не двигался в этом ходе и переместите его по обычным правилам. Вы не можете выбрать жука, добавленного только что в качестве подкрепления.

Вы обязаны использовать Дополнительный Выстрел после того, как завершите все перемещения (включая ввод подкрепления).

Если вы во время своего хода уничтожили более одного вражеского жука, то вы по-прежнему получаете возможность только одного Дополнительного Выстрела. Нанесение урона базе не дает Дополнительный Выстрел (но уничтожение базы дает).




## Особые случаи

### Дубль на кубиках

Вы не можете использовать два кубика, изображающих один результат, для перемещения одного жука дважды. Вы должны выбирать двух различных жуков этого Вида. Если выпал дубль, но у вас нет достаточно чипов этого Вида, то избыточный результат может быть использован для вызова подкрепления (смотри «Подкрепление» на этой странице) или просто теряется.

### Неловкие обращения

Если после выстрела один из ваших элементов оказывается «под» вражеским элементом (жуком, снарядом или базой) это считается неловким обращением и ваш элемент тут же уничтожается, независимо от любых особых способностей или ограничений накладываемых каждым элементом. Другой элемент остается нетронутым.

### Случайные движения

Во время движения выбранного жука при помощи Стрелка, это движение может привести к смещению прочих элементов. Любой передвинутый подобным образом элемент остается там, где он остановился (кроме баз, которые всегда возвращаются в начальное положение). Если результатом стали захват или неловкое обращение, то они разбираются по обычным правилам. Если смещенный элемент покидает коврик, то он возвращается на исходную позицию.

### Размещение жуков

Иногда способность или правило игры (например, ввод подкрепления) требуют переместить или положить элемент без использования Стрелка (просто подняв и положив где-то еще). Вы никогда не можете класть элемент прямо сверху другого элемента (включая дружественного или враждебного жука, базы, снаряды или ресурсы и элементы ландшафта).

### Особые способности

Каждая карта Вида детально описывает особые способности жука. Зачастую эти способности являются исключениями из правил. Например, некоторые жуки могут делать дополнительные перемещения, в то время как другие не могут быть захвачены, если лежат особой стороной вверх. Перед игрой внимательно прочитайте особые способности различных видов жуков вашей армии!

Для некоторых способностей потребуется использовать измерительную линейку (в коробку включены четыре линейки). Измерительные линейки не содержат обычных единиц измерения, но они разделены на три части. Участок от одного конца линейки до первого маркера определяет ближнюю дистанцию, до следующей метки – среднюю, и до противоположного конца линейки – дальнюю дистанцию. Измерения всегда проводятся от края элемента до края ближайшего ребра другого элемента.






DesktopGames.com.ua

### Стрельба и снаряды

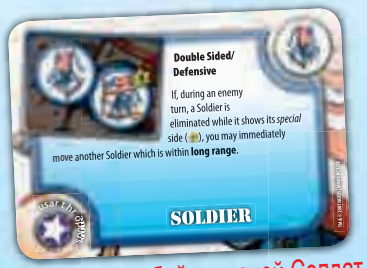


Некоторые особые способности позволяют игрокам стрелять. Для выполнения таких атак используются специальные чипы – Снаряды. Для того чтобы выстрелить, возьмите соответствующий Снаряд и положите его рядом со способным стрелять жуком. Затем выстрелите снарядом при помощи Стрелка (как обычным жуком).

Снаряды никогда не действуют на базы и удаляются из игровой зоны после использования, если другого не сказано в описании. Если снаряд вылетает за границы игровой зоны, то он считается потраченным, но при этом ничего не делает.

### Двусторонние жуки

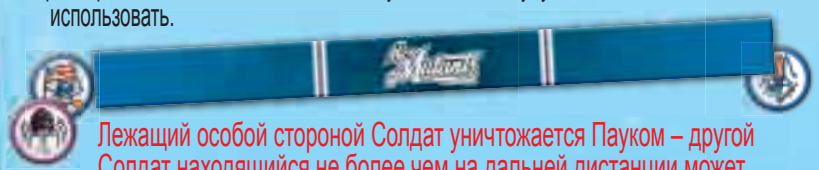
Некоторые жуки имеют две различные стороны. Одна из сторон представляет жука в его обычном состоянии, в то время как другая сторона отображает жука, использующего некоторую особую способность (отвечающая за особое состояние сторона на карте Вида двустороннего жука помечена желтой звездой). Для того, чтобы использовать особую способность, некоторые жуки должны начинать свой ход лежащими особой стороной кверху. В то время как прочие жуки должны закончить движение особой стороной кверху (как написано на их картах Видов). В начале игры и при вызове подкрепления, любой двусторонний жук выкладывается обычной стороной. Во время движения игроки могут попытаться перевернуть их на особую сторону.




Лежащий особой стороной Солдат, показывает развивающийся флаг

### Защитные способности

Особые способности некоторых жуков действуют во время хода оппонента. Например, жук может быть неуязвим перед определенными типами атак, или может выполнить действие при некоторых обстоятельствах. Например, Солдат Америтроподов может двигаться сразу же, как только рядом уничтожен другой Солдат (лежащий особой стороной). Удостоверьтесь в том, что вы хорошо разбираетесь в способностях ваших жуков, чтобы не упустить шанс их использовать.



Лежащий особой стороной Солдат уничтожается Пауком – другой Солдат находящийся не более чем на дальней дистанции может использовать свою особую способность.

### Золотое правило Справочных карт

Если описание правила в карте Вида, Снаряда или Эволюции противоречит книге правил, то приоритет имеет описание на карте. Это не относится к каким либо правилам, которые запрещают использование особых способностей (таким как неловкое обращение).

## Базы

Каждая армия имеет по три базы (шестиугольные), представляющих здания и являющиеся командными центрам операции. Основной способ победы в игре состоит в уничтожении вражеских баз.



Неповрежденная база



Поврежденная база

Каждая база имеет две различные стороны. Одна сторона отображает базу в обычном (неповрежденном) состоянии, в то время как другая сторона показывает базу, которая была уже один раз захвачена (поврежденную)

Базы могут быть захвачены только жуками (никогда снарядами) и не могут быть перемещены. Если база была случайно сдвинута при использовании прочих элементов, то ее необходимо вернуть на исходную позицию.

— Будучи захваченной, неповрежденная база переворачивается поврежденной стороной. Владелец базы кладет захватившего ее жука рядом с поврежденной базой и на этом ход этого жука заканчивается (независимо от его особых способностей). Если этот жук двусторонний, то он кладется обычной стороной вверх.

— Будучи захваченной, поврежденная база уничтожается. На этом ход захватившего ее жука заканчивается (независимо от его особых способностей). Если этот жук двусторонний, то он кладется обычной стороной вверх.



DesktopGames.com.ua






DesktopGames.com.ua

# ПРОДВИНУТАЯ ИГРА

Продвинутые правила предлагают более глубокую версию игры, позволяющую игрокам освоить новые стратегические возможности. Для Продвинутой игры добавьте приведенные ниже правила к Базовым.

Эти правила в основном описывают использование маленьких счетчиков, называемых Ресурсами. Игроки состязаются в сборе ресурсов, используемых для улучшения своих баз и увеличения собственной мощи.

В дополнение ко всем компонентам Базовой игры, каждый игрок берет соответствующий набор из Эволюционных карт, две малые базы (квадратные жетоны) и пять счетчиков ресурсов своего цвета.

## Подготовка к игре

Подготовка проходит по аналогии с Базовой игрой с учетом некоторых исключений, отображенных в схеме на соседней странице:

— Поместите вашу основную базу (с белым фоном) неповрежденной стороной на центральную позицию
— Поместите две ваши малые базы (квадратные жетоны) на позиции слева и справа от основной базы; пока отложите в сторону соответствующие им большие (шестиугольные) базы.
— Поместите представляющие ваших жуков чипы в любое место зоны начальной дислокации (обычно рядом с базами). Удостоверьтесь, что все двусторонние жуки лежат обычной стороной.
— До тех пор пока они не понадобятся, поместите представляющие Снаряды чипы (ракеты, пламя, паутину и кислотную слюну) вне игровой зоны.
— Выложите в ряд лицевой стороной карты Видов и Снарядов.
— Отложите в сторону ваши Эволюционные карты для дальнейшего использования.
— Наконец, возьмите пять ресурсов соответствующего вашей армии цвета, и держите их в руках, сложив ладони блюдечком. Затем раскройте ладони и позвольте им упасть на центр коврика с высоты приблизительно в 20см. (около 8 дюймов). После чего ваш оппонент делает то же самое. Ресурсы должны быть случайным образом разбросаны в центре игровой зоны. Если какие-то из ресурсов приземлятся в начальной зоне дислокации игрока или за пределами коврика, поднимите их и бросьте снова.

## Ресурсы

Ресурсы представляют основной источник энергии в мире Микро Мутантов. Для захвата ресурсов - как и большинства других элементов в игре – их необходимо перекрыть вашим жуком (но не снарядами). В основном, собранные ресурсы расходуются на улучшение баз и покупку Эволюционных карт.



Счетчики ресурсов

Цвет ресурсов важен только при начальной расстановке и не влияет на игровой процесс (игроки могут тратить ресурсы любого цвета).

Будучи захваченными, ресурсы могут быть тут же использованы, или их можно отложить в сторону на хранение и использовать позже в течение любого вашего хода.

Одновременно можно использовать любое количество захваченных ресурсов.

Потраченные ресурсы выбывают из игры.



Хитинианский игрок тратит два ресурса для улучшения малого Мутатора до его большой версии.

### Улучшение баз

В Продвинутой игре две из ваших баз в начале игры представлены маленькими квадратными жетонами.

Во время своего хода игрок может улучшить одну из своих баз, потратив на это два ресурса.

Как только это происходит, замените квадратный жетон соответствующим большим шестиугольным жетоном, положив его неповрежденной стороной.

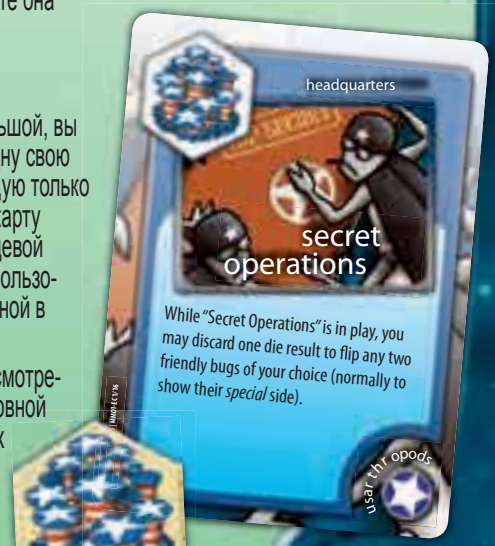
Будучи захваченной, малая база уничтожается.

Улучшенная база подчиняется обычным правилам: при захвате ей наносится повреждение, и при повторном захвате она уничтожается.

### Покупка Эволюционных карт

Когда малая база улучшается до большой, вы можете выбирать и вводить в игру одну свою Эволюционную карту, соответствующую только что улучшенной базе. Положите эту карту вместе со своими картами Видов лицевой стороной вверх. Отныне вы можете пользоваться особой способностью, описанной в Эволюционной карте.

Для каждой улучшаемой базы предусмотрено по две Эволюционные карты (основной базе не соответствует Эволюционных карт). После того, как вы получили первую Эволюционную карту улучшенной базы, позже вы можете купить вторую карту за один ресурс.






DesktopGames.com.ua

**Пример**: Играющий за Амеротроподов улучшает свой Штаб с малого на большой, на что тратит два ресурса. Теперь он может ввести в игру одну из двух эволюционных карт «Секретные операции» или «Дядюшка Сэм». Он вводит в игру «Секретные операции». Позже он может потратить один ресурс для ввода в игру карты «Дядюшка Сэм».

## Условия победы в Продвинутой игре

Продвинутой игрой предусмотрено три различных условия победы. Вы можете одержать победу, выполнив любое из следующих условий:

**Покорить!**
Уничтожьте основную базу оппонента (с белым фоном) и как минимум еще одну его базу.

**Уничтожить!**
Уменьшите число жуков вашего оппонента до двух (или менее).

**Доминировать!**
Когда все ресурсы в игровой зоне будут собраны, игра немедленно завершается. Для подсчета очков игроки сравнивают количество и тип уцелевших баз в соответствии с таблицей:

| Тип | Очки |
|---|---|
| Малая база | 1 очко |
| Большая база (поврежденная или невредимая) | 2 очка |

Набравший больше очков игрок становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в игре осталось больше жуков.

## *Образцы ландшафта*

Круглые картонные элементы изображают образцы Ландшафта, которые по желанию могут быть добавлены как в Базовую, так и в Продвинутую игру. При расстановке, игроки могут решить использовать два любых образца ландшафта и выложить их так, чтобы они закрывали две звезды в центре коврика для игры так, как изображено на схеме. В расширенной игре поместите образцы до того, как кидать счетчики ресурсов, после чего киньте ресурсы по обычным правилам.

В процессе игры все образцы Ландшафта используют те же общие правила: если жук приземляется на образец (даже если лишь маленькая часть жука перекрывает его), то Ландшафт тут же активируется. Снаряды не активируют эффект образца Ландшафта и тут же удаляются.



### Яма с кислотой

Любой приземлившийся в Яму с Кислотой жук уничтожается независимо от его особых способностей.



### Гравитационный манипулятор

Любой приземлившийся на Гравитационный манипулятор жук уничтожается независимо от его особых способностей, но при этом срабатывает особый эффект Ландшафта. Возьмите четыре жетона Метеоров и вбросьте их в игровую зону со своей стороны.

После броска уберите любого жука (принадлежащего любой армии) захваченного Метеором, независимо от любых особых способностей. Уничтоженные таким образом жуки не дают вам дополнительного выстрела. Ресурсы и базы не подвержены этому эффекту. После разбора их эффекта удалите из игровой зоны все Метеоры.



### Искажающие врата

Любой приземлившийся на Искажающие врата жук уничтожается независимо от его особых способностей, но при этом срабатывает особый эффект Ландшафта. Возьмите четыре жетона Входа в область искажения и вбросьте их в игровую зону со своей стороны.

После броска уберите без каких-либо последствий все Входы, приземлившиеся на игровых элементах (образцах ландшафта, жуках, снарядах, ресурсах или базах). Каждый оставшийся Вход замените одним из ваших жуков, находящихся в игре. Берите их из любой части игровой зоны и помещайте в точности туда, где лежит Вход.

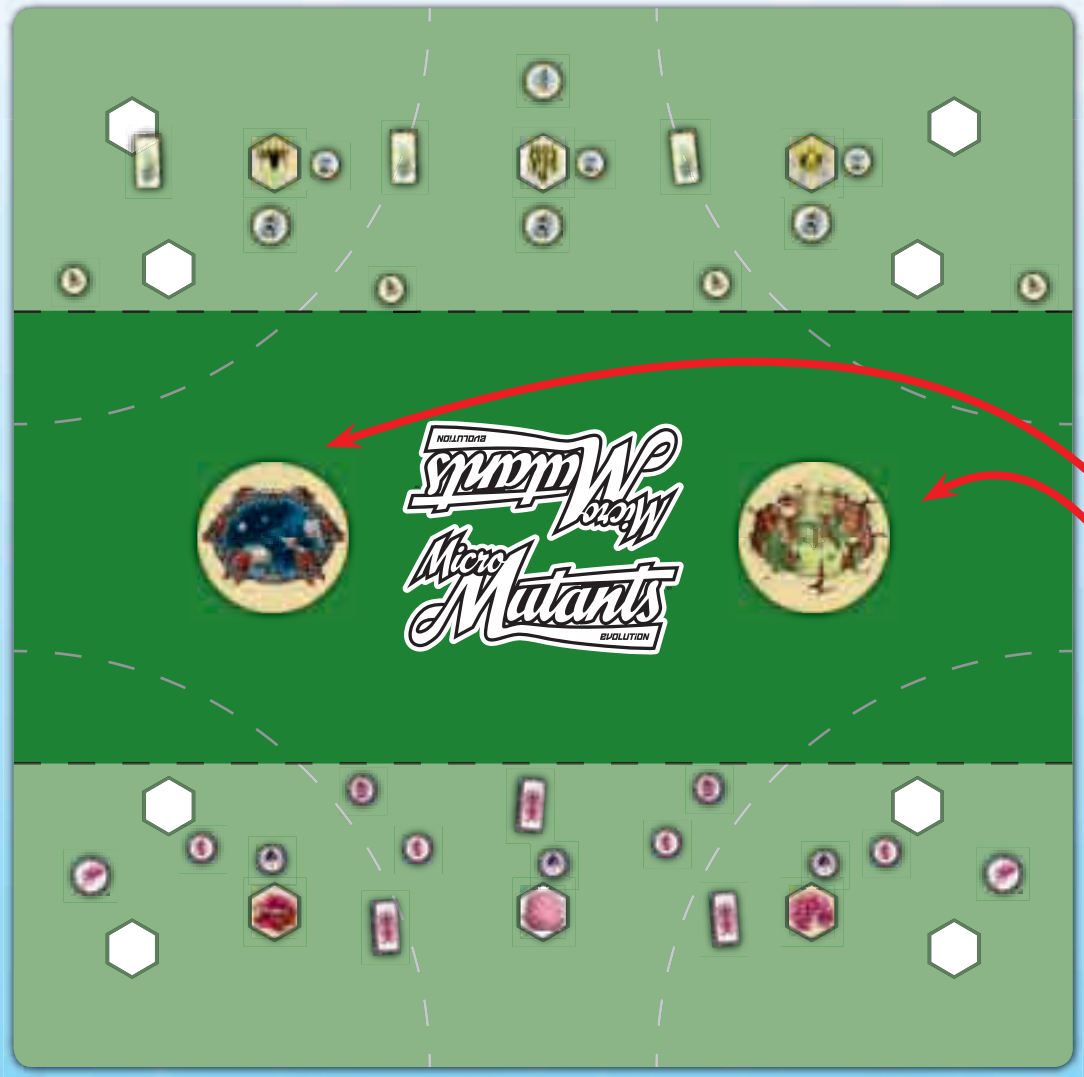
### Как вбрасывать жетоны Ландшафтных эффектов

Держите все жетоны в одной руке и бросайте их все вместе по дуге (то есть они должны вылететь из руки вверх прежде чем полететь вниз на коврик); ваша рука не должна находиться над ковриком в момент броска. Все вылетевшие за пределы коврика жетоны не срабатывают.



DesktopGames.com.ua





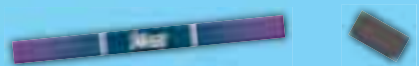

Пример использования ландшафтов в Базовых правилах



Отложите жетоны эффектов Ландшафтов

Поместите по одному Ландшафтному элементу на каждую из двух звезд







DesktopGames.com.ua

# ИГРЫ ВТРОЕМ ИЛИ ВЧЕТВЕРОМ

Игроки могут принимать участие в мультиплеере для троих или четверых участников как по Базовым, так и по Продвинутым правилам, и могут даже добавлять правила использования образцов Ландшафта.

Так же как при игре вдвоем, каждый игрок выбирает одну армию и получает все ее компоненты.

Каждый участник игры будет играть против всех остальных независимо, следовательно, в конце игры определится только один победитель.

Устные договоренности и пакты позволяются, но они не имеют значения в терминах игры и не накладывают каких-либо ограничений на игроков.

Независимо от пактов и альянсов, все принадлежащие другим игрокам жуки всегда считаются врагами в терминах игры (например, если один из ваших жуков приземлился на жука, вы обязаны захватить жука другого игрока, даже если у вас с ним альянс!).

В основном правила для двух игроков сохраняются за некоторыми исключениями:

## Подготовка

Все игроки расставляют свои силы в соответствии со схемой на соседней странице. При игре втроем случайным образом выберете игрока, который в одиночку будет занимать один край стола.

При Продвинутой игре, вы можете по желанию положить свои малые базы на места их расположения в своей зоне.



## Порядок ходов

Случайным образом определите игрока, который будет ходить первым. Затем порядок хода передается по часовой стрелке.

## Уничтожение игрока

Игрок выбывает из игры, если все его базы уничтожены или под его командованием осталось два и менее жука.

Когда игрок уничтожен, все принадлежащие ему игровые элементы, включая находящиеся в игре снаряды и любые оставшиеся базы, немедленно удаляются из игровой зоны (эти базы сбрасываются и не приносят очков никому из игроков, смотри «Условия Победы» ниже). Оставшиеся игроки продолжают сражение по обычным правилам.

## Условия Победы

Когда игрок уничтожает вражескую базу, он забирает ее из игровой зоны и кладет пред собой, добавляя к своему счету.

Никто не может одержать победу в игре пока общее число уничтоженных баз не будет равно минимум количеству игроков, начавших игру.

Например, играя вчетвером, никто не сможет выиграть, пока не уничтожена четвертая база. Когда это происходит, все игроки подсчитывают очки.

Для каждого игрока, первая захваченная у отдельно взятого игрока база стоит 2 очка (независимо от того, малая она или большая).

Каждая база этой же армии захваченная тем же игроком (после первой) стоит только 1 очко.

**Пример**: Играющий за Советоптеров уничтожил две базы Мухборгов и одну базу Амеротроподов: его счет равен 5-и очкам (2 за первую базу Мухборгов + 1 за вторую базу Мухборгов + 2 за базу Амеротроподов).

Если игрок, который только что уничтожил последнюю базу, имеет самый большой счет, то он выигрывает.

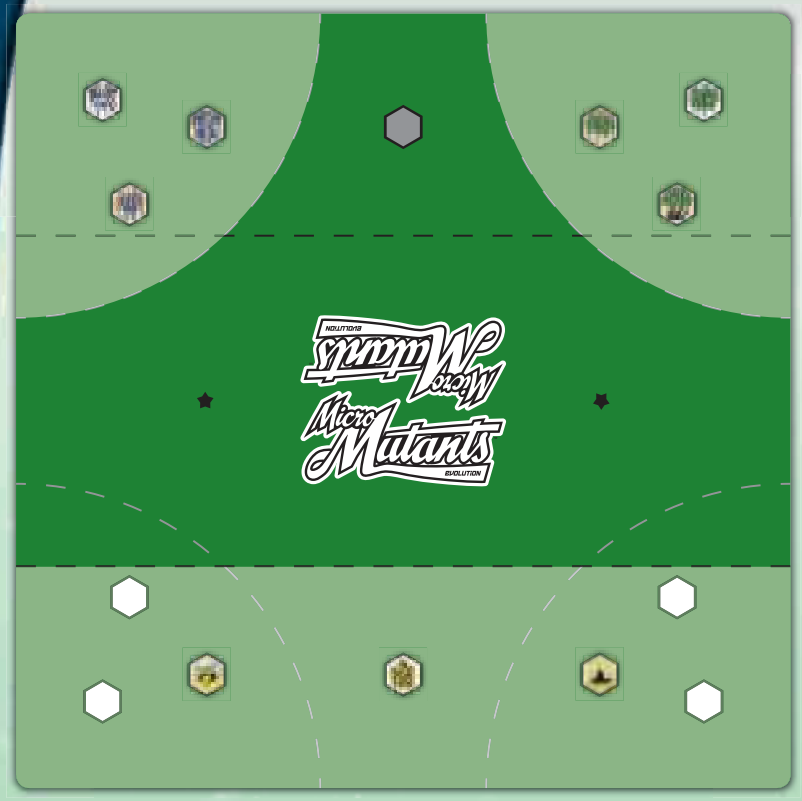
Если это не так, то игра продолжается пока не будет уничтожена следующая база, после чего очки вновь пересчитываются. Вы можете выиграть только в том случае, если уничтожите базу, и это действие поможет вам набрать больше всех очков.

**Пример**: При игре втроем, играющий за Амеротроподов уничтожает базу Мухборгов и получает 2 очка. После чего, играющий за Хитинианцев так же уничтожает базу Мухборгов и тоже получает 2 очка. Затем играющий за Мухборгов уничтожает базу Хитинианцев, что дает ему 2 очка. Это третья по счету уничтоженная база, но все игроки имеют по 2 очка, так что победитель пока не определен и игра продолжается.

Немного погодя, играющий за Хитинианцев уничтожает последнюю базу Мухоборгов, тем самым выбивая из игры контролирующего ее игрока. Это вторая база Мухоборгов, которую уничтожил Хитинианский игрок, так что она дает ему только 1 очко. Это поднимает его счет до 3-х очков, максимальный из всех, так что играющий за Хитинианцев побеждает в партии.

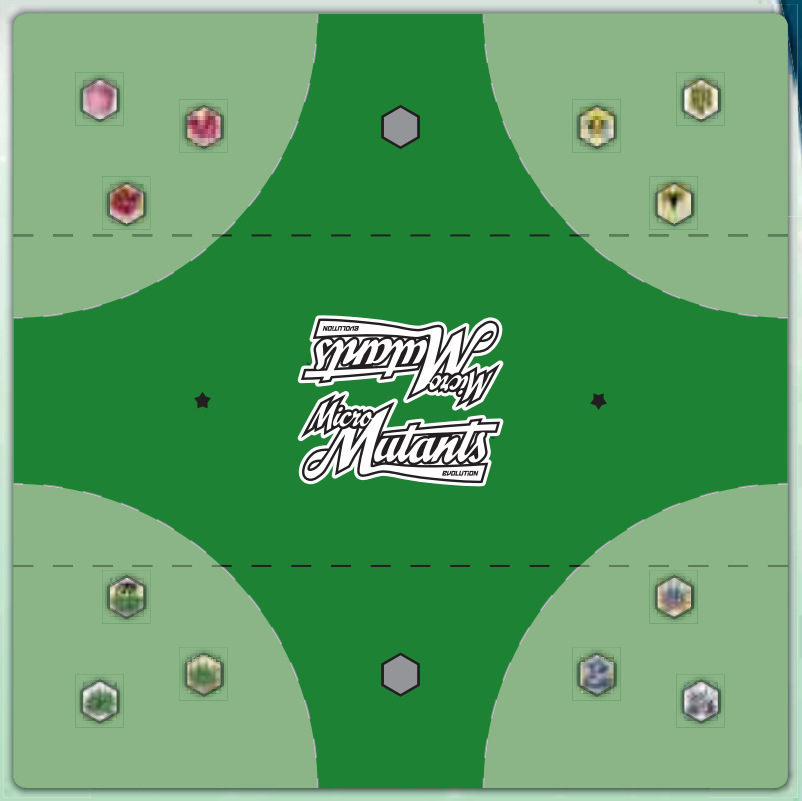
DesktopGames.com.ua

Расстановка для трех игроков



При игре втроем один игрок размещается с одной стороны коврика, а остальные два в противоположных углах.

Расстановка для четырех игроков



При игре вчетвером, каждый игрок занимает по одному углу.



DesktopGames.com.ua



Игра Francesco Nepitello и Marco Maggi

# Micro Mutants Evolution

Дизайн и разработка Marco Maggi и Francesco Nepitello
Иллюстрации Marco и Riccardo Alfaroli, Francesco Mattioli
Графический дизайн Fabio Maiorana
Фотографии Christoph Cianci
Редактор и контроль Roberto Di Meglio
Редактирование английской редакции Corey Konieczka

**Перевод и верстка**
**sNOwBODY.org.ua**

Особая благодарность Marco Molin, одному из трех первых игроков в Микро Мутанты
И каждому игроку X-BUGS во всем мире!

**Специально для магазина настольных игр**
**DesktopGames.com.ua**

Игра создана, производится и распространяется по всему миру Nexus Editrice srl

Via dei Metalmeccanici 16, 55040 Capezzano Pianore (LU)
www.nexusgames.com

Англоязычная редакция распространяется Fantasy Flight Games, Inc.

1975 West Country Road B2, Roseville, MN, 55113, USA
**www.fantasyflightgames.com**

© 2000, 2007 Nexus Editrice srl. Micro Mutants™ и Micro Mutants — Evolution™ торговые марки Nexus Editrice srl. Все права защищены. Сделано в Китае. Micro Mutants - это новая редакция игры ранее издававшейся под названием X-BUGS.

micromutants@nexusgames.com — www.nexusgames.com

DesktopGames.com.ua