

ЛИГА ВЫДАЮЩИХСЯ ЗЛОДЕЕВ

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

ПОДРУЧНЫЕ ЗЛОДЕЕВ

О божаю миньонов. Они незаменимые винтики в машине моих злодейских амбиций. Но, по правде, умом не блещут. Приходится следить, чтобы там не поломали и тут не испортили — я уж с ног сбился!

Поневоле начинаешь мечтать о верных помощниках, которые и миньонов приструнят, и астероидам хвосты накрутят, и кофе с утра в постель подадут... ну, последнее, может, и лишнее.

Но в нашей галактике каждый, у кого голова на плечах, мнит себя злодеем. Где ж смекалистых подручных-то взять! Тут очень кстати на помощь пришли межгалактические злодеи. Они смонтировали портал в другое измерение, где живут самые лучшие подручные во вселенной, и торжественно пообещали раз в сезон открывать его. Надеюсь, не врут.

Осталось только ждать! И заминировать портал, конечно. Чтобы *другим злодеям* больше моего не досталось!

НЕСТАБИЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

10 карт подручных

Карта доминирования «Нестабильный портал»

Подготовка

1. Перемешайте карты подручных. 2. Замешайте карту «Нестабильный портал» в колоду доминирования.

Открытие портала

Рано или поздно один из злодеев потянет карту «Нестабильный портал» из колоды доминирования. Как только это случится:

1. Каждый злодей по часовой стрелке, начиная с того, кто достал «Нестабильный портал», берёт себе карту подручного из колоды.
2. Карта «Нестабильный портал» отправляется в сброс, а злодей, который её достал, берёт следующую карту доминирования вместо неё.

Учтите, что «Нестабильный портал» не считается ни проектом, ни астероидом, ни даже картой доминирования.



СМОТРИ, ЧЕМ СТРЕЛЯЕШЬ! Бывает, что по невнимательности злодеев «Нестабильный портал» улетает в качестве астероида. Если это произошло, пусть уж летит! Немедленно разыграйте его эффект, как только он... долетит до сброса.

Время подручных!

Каждая карта подручного содержит три способности. На выбор. Вы можете сыграть любую одну из них, но только одну. После этого сбросьте карту подручного.

Верхние две способности подручного играют по всем правилам спецназа. Более того, это и считается как сыгранный спецназ. Таким образом, в течение хода вы играете либо одну из двух верхних способностей подручного, либо обычный спецназ. И любое количество турбоспецназов, конечно.

Самая нижняя способность на карте подручного играет как турбоспецназ.

Другие правила

- ❖ Никакие эффекты, действующие на карты миньонов или на спецназ, не влияют на подручных.
- ❖ Карты подручных не считаются за карты миньонов. В том числе их нельзя сбрасывать, чтобы сбивать астероиды.



Досье на подручного

1. Так зовут вашего подручного.
2. Две основные способности подручного. У каждой — собственное название. Играются как спецназ.
3. Добавочная способность. Играется как турбоспецназ.



Следите за тем, в каком порядке кладёте карты миньонов в сброс. Подробно про это в «Познавательном злодейском вопроснике» в конце основных правил.



Карта «Нестабильный портал» приносит по карте подручного каждому злодею. Если в колоде подручных не хватает карт, перемешайте сброс. Если всё равно не хватает (так как игроки вцепились в своих подручных и никак их не сыграют), то **ни один** из злодеев не получает карту подручного на этот раз. Ждите, когда «Нестабильный портал» снова придёт из колоды доминирования!



Когда играете втроём и особенно вдвоём, иногда приходится слишком долго ждать, пока «Нестабильный портал» придёт из колоды. Можете добавить следующие правила (любое из них или оба сразу):

А. В начале игры раздайте каждому злодею по подручному.

Б. Как только один из злодеев набирает 3 очка доминирования (или 2, если играете до 4 очков), в начале хода следующего злодея раздайте каждому по одной карте подручного. Это выполняется единожды за партию.

В командных сражениях — триггером считается момент, когда одна из команд набирает половину очков доминирования (округление вниз), необходимых для победы. ■