

RICK AND MORTY

СУДНАЯ НОЧЬ

КАРТОЧНАЯ ИГРА



ПЛАНЕТА СУДНОЙ НОЧИ:
ПОСОБИЕ ПО ВЫЖИВАНИЮ

СОСТАВ ИГРЫ

82 карты: 4 колоды персонажей (по 10 карт)



32 карты
фестиваля



10 карт
слабостей



ОБ ИГРЕ

«Судную ночь хотели? Получайте!»

Рик Санчес

Рику, Морти, Артрише и Лавочнику предстоит принять участие в ежегодном фестивале Судной ночи. Тебе предстоит выбрать персонажа по душе и сходитьсь с соперниками в ожесточённых боях: играть самые сильные карты, собирать в стопку очков наивкуснейшие карты фестиваля, обороняться от карт слабости и выносить соперников своей мощью! В конце каждого боя считай победные очки на картах в своей стопке: победителем станет тот, у кого очков будет больше. Но это ещё не конец: чтобы стать окончательным победителем, ты должен победить в бою дважды!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. СФОРМИРУЙ СВОЮ КОЛОДУ И ВОЗЬМИ КАРТЫ НА РУКУ

Выбери себе персонажа, возьми его колоду (из 10 карт), перемешай её и положи лицевой стороной вниз рядом с собой. Затем возьми на руку 3 карты с верха своей колоды.



2. СФОРМИРУЙ КОЛОДЫ ФЕСТИВАЛЯ И СЛАБОСТЕЙ

Перемешай все карты фестиваля — получится **колода фестиваля**. Положи её лицевой стороной вниз в середину игрового стола.



Таким же образом сформируй **колоду слабостей** и положи рядом с колодой фестиваля.

ХОД БОЯ

Игра состоит из нескольких боёв. Один бой ведётся на протяжении 6 раундов (*ты же не думал, что кинешь бомбу — и в кусты?*).

В начале раунда:

1. Раскрой из колоды карты фестиваля по числу игроков и выложи их в ряд в середине стола лицевой стороной вверх. Если это первый раунд, замешай обратно в колоду все раскрытые карты фестиваля с эффектами и выложи на замену карты с верха колоды.

Пример подготовки к игре на троих:



Ряд фестиваля

Если колода фестиваля закончилась, перемешай сброс карт фестиваля и сформируй из них новую колоду.

Затем каждый игрок выполняет следующие шаги:

2. Втайне выбери 1 карту с руки и сыграй её лицевой стороной вниз перед собой.

3. Одновременно с другими игроками раскрой сыгранную в этом раунде карту.

4. Судная ночь начинается! Прими эффект своей карты, если выполняются указанные на ней условия. Затем сравни её значение силы и значение силы карт других игроков: так вы определите порядок выбора карт фестиваля (подробнее в разделе «Шаг 4: Судная ночь!» на стр. 6). Затем в свой ход согласно этому порядку выбери карту фестиваля и положи в свою стопку очков. Это означает, что ты **получил** её.

5. Разыграй карты слабостей, если они у тебя есть.

6. Отправь сыгранную карту персонажа в свою стопку сброса, а сыгранные карты слабостей — в стопку сброса карт слабостей. Если остались карты фестиваля, которые никто не получил, отправь их в отдельную стопку сброса.

7. Возьми 1 карту из своей колоды. Как правило, в этом случае у тебя на руке станет снова 3 карты, но в зависимости от применённых ранее эффектов их может быть больше или меньше.

8. На этом раунд завершается, и можно переходить к следующему.

КОНЕЦ БОЯ

Бой завершается после 6 сыгранных раундов. В конце шестого раунда сложи победные очки на всех картах фестиваля твоей стопки очков и сравни свой результат с результатами соперников. Тот игрок, у кого результат оказался больше всех, становится победителем в этом бою. Чтобы не запутаться, необходимо отметить, кто выиграл бой, — неважно как, главное это сделать.

После определения победителя боя повтори подготовку к игре, чтобы начать новый бой.

ОПИСАНИЕ НЕКОТОРЫХ ВАЖНЫХ ШАГОВ

ШАГ 4: СУДНАЯ НОЧЬ!

На шаге 4 сравни **значения силы** на карте, которую сыграл, и на сыгранных другими игроками картах. **Первым игроком** становится тот, у кого на карте значение силы больше. Вторым игроком будет тот, у кого следующее по убыванию значение силы на сыгранной карте, и так далее. В случае ничьей необходимо сравнить **значения безумия** (у кого из претендентов оно больше, тот будет ходить раньше).

Примечание: не забудь прочитать текст на сыгранной карте персонажа, прежде чем определять силу и порядок хода! Эффекты некоторых карт могут менять значения силы других карт или порядок хода.

Первый игрок выбирает 1 карту из ряда фестиваля и добавляет себе в стопку очков. Затем следующий игрок в определённом выше порядке хода выбирает 1 карту фестиваля из оставшихся — и так, пока все игроки не возьмут по карте или карты в ряду фестиваля не закончатся. Если до тебя дошла очередь взять карту из ряда, ты обязан это сделать: исключение — когда на тебя действует эффект, не позволяющий брать карты. В последнем случае просто передай ход следующему игроку по порядку хода.

ШАГ 5: РОЗЫГРЫШ КАРТ СЛАБОСТЕЙ

Если ты должен взять карту слабости, возьми 1 карту с верха колоды слабостей и положи её перед собой лицевой стороной вверх. Эффект каждой такой карты применяется либо на шаге 5 каждого раунда, либо в определённый момент игры, указанный на самой карте. В конце раунда сбрось все разыгранные карты слабостей в соответствующую стопку сброса (если эффект твоей

карты слабости необходимо применить позже, оставь эту карту перед собой, пока не применишь её эффект, и только потом сбрось). Если колода слабостей закончилась, перемешай стопку сброса слабостей и сделай новой колодой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда любой игрок побеждает в 2 боях, игра заканчивается и этот игрок становится победителем!

Для быстрой игры можно сыграть только 1 бой, а для долгой — хоть до 3 побед в бою!

КАК ПРИМЕНЯТЬ ЭФФЕКТЫ КАРТ

- Если эффект карты противоречит базовым правилам, всё равно примени его — карты важнее этого буклетишки!
- Если разные карты, эффекты которых действуют на тебя, противоречат друг другу, то примени тот из них, который запрещает тебе выполнять какое-либо действие.
- Одновременное применение эффектов: если нужно применить эффекты 2 карт одновременно, первым применяется эффект карты с наибольшим значением силы. Если на обеих картах это значение одинаковое, проверь значение безумия — кто безумней, тот и применяет эффект первым.
- Если по эффекту карты ты можешь что-то сделать **вместо** выбора или получения карты фестиваля, то, чтобы применить этот эффект, в ряду фестиваля должна быть хотя бы 1 карта, которую ты мог бы выбрать или получить.
- **Эффекты** карт фестиваля, срабатывающие «При раскрытии», действуют сразу на всех игроков. Сначала примени этот эффект, а потом уже продолжай раскрывать карты фестиваля.

Важно: если такая карта была раскрыта при подготовке к первому раунду, необходимо её сбросить и выложить на замену другую карту из колоды фестиваля. Если и она окажется с эффектом, сбрось её и выкладывай карты, пока не выложишь обычную карту фестиваля.

СПРАВОЧНИК ПО НЕКОТОРЫМ КАРТАМ

Батончик с судноночком (колода Лавочника): можешь сбросить 1 любую карту из своей стопки очков (положи её в соответствующую стопку сброса). Это необязательно должна быть карта фестиваля.

Ложка: когда приходит твоя очередь выбирать карту фестиваля, можешь вместо этого получить 1 карту с верха колоды фестиваля и положить в свою стопку очков. Ты **не можешь** сначала посмотреть её и потом решить, брать ли её. Если решил брать, то уж бери! Затем возьми карту слабости и положи лицевой стороной вверх перед собой. Если ты взял карту из ряда фестиваля, не бери карту слабости.

Маячок (колода Рика): посмотри стопку очков выбранного соперника и выбери карту, которую хочешь отправить в сброс. А то ишь!

Огнемёт: если в ряду остались только карты с отрицательными значениями ПО, можешь передать ход следующему игроку, не выбирая карты.

Подстава (колода Артриши): когда кладёшь карту в стопку очков соперника, для него это **не считается** получением карты.

Портальная пушка: если все игроки, включая тебя, сыграли карты с разными базовыми значениями силы, можешь первым выбрать карту фестиваля в этом раунде. В этом случае ты будешь выбирать карту даже раньше, чем игрок с наибольшим значением силы на карте.

Базовое значение силы — это то значение, которое указано в красном круге в левом верхнем углу карты.

Приступ подавленной агрессии (колода Морти): если ты первым выбираешь карту фестиваля в этом раунде, ты можешь получить сколько угодно других доступных карт фестиваля. Но ты не можешь получить карты из колоды фестиваля и стопок очков других игроков.

Ракета в жопу: можешь сбросить 1 любую карту из своей стопки очков (положи её в соответствующую стопку сброса). Это необязательно должна быть карта фестиваля.

Роковой толчок (колода Морти): эта карта не кладётся в стопку сброса, а остаётся в игре ещё на 2 раунда и добавляет 2 к значению силы карт, которые ты сыграешь в эти 2 раунда. По истечении этих двух раундов сбрось карту «Роковой толчок».

Шикарные танцы (колода Артриши): если одновременно с этой картой раскрыты другие карты персонажей с эффектами, игнорируй эти эффекты. Уменьшение силы для карт соперников действует только в этом раунде.

Шоковый луч (колода Рика): в конце раунда карта «Шоковый луч» отправляется в стопку сброса, а вот карта фестиваля, поверх которой лежал «Шоковый луч», остаётся в ряду фестиваля на следующий раунд. Тем не менее раскрывай столько карт фестиваля, сколько участников в партии, согласно обычным правилам.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры

Мэттью Риддл и Бенджамин Пинчбэк

Cryptozoic Entertainment

Директор и сооснователь: Джон Сепенюк

Директор и сооснователь: Джон Ни

Гейм-дизайн и разработка: Кайл Хойер, Мэтт Гира, Мэтт Данн, Джаред Сарамано

Графический дизайн: Кристина Вилл, Джон Вайньярд

Вице-президент по маркетингу:

Джейми Кискис

Вице-президент по мировым продажам:

Майк Лотер

Креативный вице-президент: Адам Сблендорио

Продюсер: Кайл Хойер

Продукт-менеджер по играм: Декан Уилер

Редактор: Шахрияр Фулади

Бизнес-менеджер: Руми Асаи

Игру тестировали: Райан Сазерленд, Джейкоб Вольфф, Шейн Смит, Кристил Чуа, Натаниэль Ямагучи, Кайл Макгинти, Ада Хольт, Тревор Хинкли и множество других

Особая благодарность от Cryptozoic:

Аманде Баркер, Кэрол Байрнс, Хавьеру Касильясу, Ренделлу Форду, Мэтту Хоффману, Джорджу Надо, Джону Ни, Колину Робинсону, Мэри-Кармен Вилбер, Кори Джонсу и, конечно... Дэну Хармону, Джастину Ройланду и команде Adult Swim

© 2022 Cryptozoic Entertainment.

25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка:

Александр Кожевников

Переводчик: Александр Гагинский

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru





[adult swim]



RICK AND MORTY and all related characters and elements
© & ™ Cartoon Network. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s22)