

Rick and Morty

РИКБЕГ ИЗ РИКШЕНКА

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

[adult swim]

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

«Рикбег из Рикшенка» — самостоятельная игра, которую можно замешивать с «Близкими риконтактами риковой степени». В этом эпизоде Рик, Морти и Саммер вступят в противостояние с силами Галактической Федерации и Рикспецназом, в то время как Совет Риков продолжит вставлять им палки в колёса.

Начинаешь ты только со своими волнами гения, но по ходу игры получишь новые, более мощные карты в колоду. Твоя цель — победить как можно больше своих заклятых врагов. В финале побеждает игрок, который наберёт больше победных очков благодаря картам в своей колоде.

СОСТАВ ИГРЫ

192 карты:

- 35 карт-затравок «Волны гения»
- 15 бесполезных карт-затравок («Джерри», «Бет», «Саммер»)
- 84 карты основной колоды
- 16 карт «Портальная пушка»
- 7 карт заклятых врагов
- 20 карт «Волны Морти»
- 15 карт локаций

9 жетонов доступа

1 жетон стопки локаций

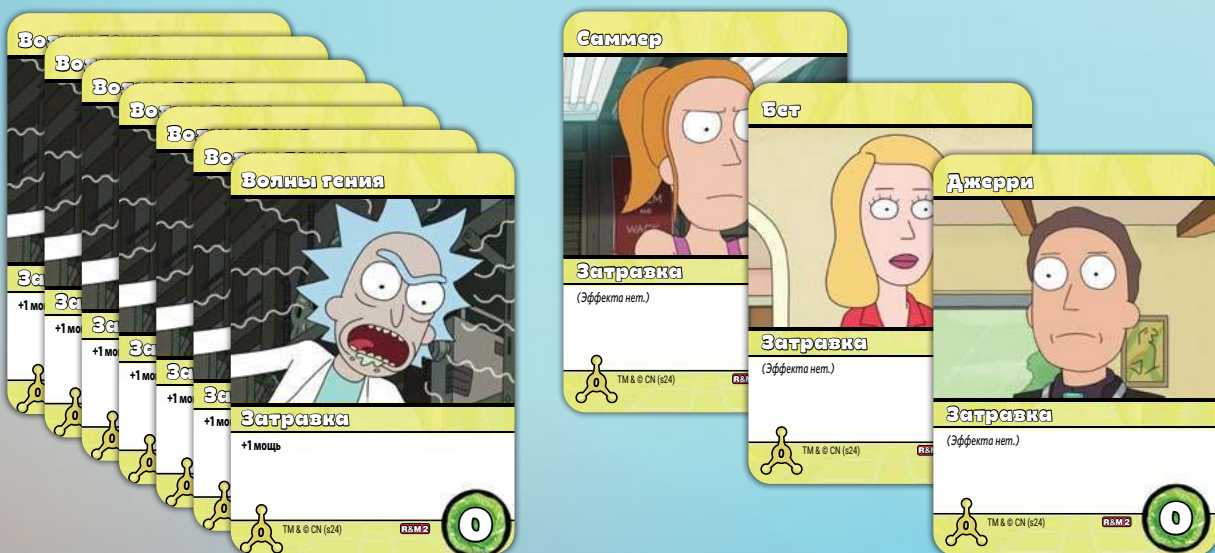
7 больших карт персонажей

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

1. БОЛЬШИЕ КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

Каждый игрок хапает себе случайную большую карту персонажа. Как вариант, каждый игрок может выбрать одну из них, или можно раздать по две, чтобы игрок выбрал одну из них.

Каждый игрок начинает со стартовой колодой из 7 карт «**Волн гения**», 1 «**Джерри**», 1 «**Бет**» и 1 «**Саммер**». С помощью «Волн гения» ты можешь добывать более мощные карты в свою колоду, чтобы улучшать её по ходу игры. Трое других членов семейства Смитов, с которыми ты начинаешь игру, ничего полезного не делают. Но в игре есть определённые карты, с которых можно поиметь плюшки, даже если ты сыграешь отстойную карту вроде «**Джерри**». Если же у тебя нет таких карт, то от карт «Джерри», «Бет» и «Саммер» можно избавиться. Но об этом позже.



ТИПЫ КАРТ

КАРТЫ ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ

 <p>Всемогущий Рик</p> <p>Сбрось 1 карту совета: избеги 1 атаки и возьми 1 карту.</p> <p>Тип карты: ПЕРСОНАЖ</p>	 <p>Волны гения</p> <p>Затравка</p> <p>+1 мощь</p> <p>Тип карты: ЗАТРАВКИ</p>	 <p>Громфломит-связист</p> <p>Громфломит</p> <p>+2 мощь</p> <p>Можешь сбросить 1 жетон доступа. Если сбросил, возьми на руку 2 карты или меньше стоимостью 0 из своей стопки сброса.</p> <p>Тип карты: ГРОМФЛОМИТ</p>	 <p>Откат</p> <p>Совет</p> <p>+2 мощь</p> <p>Акция: победитель берёт 2 карты.</p> <p>Тип карты: СОВЕТ</p>
---	--	--	--

 <p>АкваМорти</p> <p>Морти</p> <p>Возьми 1 карту.</p> <p>Если во время хода любого игрока «АкваМорти» сбрасывается с твоей руки, можешь уничтожить 1 карту у себя на руке или в стопке сброса.</p> <p>Стоимость: 3</p> <p>Тип карты: МОРТИ</p>	 <p>Рик-охранник</p> <p>Рик</p> <p>Постоянка-защита: когда эта карта находится в игре, сбрось её, чтобы избежать атаки.</p> <p>Свойство «Постоянка»</p> <p>Тип карты: РИК</p>	 <p>Пилюль-брюлё</p> <p>Нечто особенное</p> <p>+2 мощь</p> <p>Тип карты: НЕЧТО ОСОБЕННОЕ</p>	 <p>Портальная бомба</p> <p>Снаряжение</p> <p>+3 мощь и выбери врага.</p> <p>Атака: этот враг уничтожает 1 карту стоимостью 1 или больше в своей стопке сброса.</p> <p>Победные очки: 7</p> <p>Тип карты: СНАРЯЖЕНИЕ</p>
---	--	--	--

КАРТЫ СТОПОК

 <p>Корнелиус Дэниел</p> <p>Громфломит</p> <p>Заклятый враг</p> <p>+3 мощь</p> <p>Получи 1 жетон доступа.</p> <p>(В начале игры эта карта лежит на вершине стопки заклятых врагов.)</p> <p>Победные очки: 8</p> <p>Тип карты: ЗАКЛЯТЫЕ ВРАГИ</p>	 <p>Цитадель Риков</p> <p>Локация</p> <p>Постоянка: каждый раз, когда ты впервые за свой ход играешь карту совета, можешь отменить проведение указанного на ней голосования.</p> <p>Стоимость: 4</p> <p>Тип карты: ЛОКАЦИЯ</p>	 <p>Волны Морти</p> <p>Волны Морти</p> <p>В конце игры: если у тебя есть в пару к этой карте карта «Волны гения», не получай штраф за эту карту.</p> <p>Название: Волны Морти</p> <p>Тип карты: ВОЛНЫ МОРТИ</p>	 <p>Портальная пушка</p> <p>Снаряжение</p> <p>+2 мощь</p> <p>Можешь сбросить 1 карту. Если сбросил, сыграй верхнюю карту стопки локаций. В конце хода, если ты её не купил, положи её в стопку сброса локаций.</p> <p>Свойство: Портальная пушка</p> <p>Тип карты: ПОРТАЛЬНАЯ ПУШКА</p>
--	--	--	--

Можно играть разные типы карт: затравки, Рики, Морти, нечто особенное, громфломиты, Совет, локации и снаряжение. У «Волн Морти» нет типа карты.

2. ОСНОВНАЯ КОЛОДА

Большинство карт, которые ты по ходу игры добавишь в свою колоду, входят в состав основной колоды. Перемешай её и положи посередине стола. В основной колоде всего 84 карты — туда замешиваются Рики, Морти, снаряжение, нечто особенное, громфломиты и Совет.

3. СТОПКА ЗАКЛЯТЫХ ВРАГОВ

В стопке заклятых врагов 7 карт, и они все используются в каждой игре. Верхним заклятым врагом в стопке всегда будет Корнвелиус Дэниел, а нижним — Президент Галактической Федерации (с синей рубашкой).

Отложи Корнвелиуса Дэниела и Президента Галактической Федерации в сторону и перемешай пять оставшихся карт заклятых врагов (карты Рикспецназа), не глядя на их лицевые стороны. Президента Галактической Федерации положи лицевой стороной вниз в самый низ стопки. Перемешанные карты пятерых членов Рикспецназа положи сверху на него лицевой стороной вниз. Наконец положи Корнвелиуса Дэниела лицевой стороной вверх на верх стопки.

4. СТОПКА ЛОКАЦИЙ

Перемешай все карты локаций и положи на них жетон стопки локаций. Это позволит не путать её ни с основной колодой, ни с колодами игроков.

5. ЖЕТОНЫ ДОСТУПА

Возьми девять жетонов доступа и помести их рядом со стопками карт или барахолкой. Сложи все эти жетоны так, чтобы каждому игроку было видно, сколько их осталось. В одномимённом эпизоде мультсериала Рик пытается получить доступ к 9-му уровню безопасности. Во время игры ты сможешь покупать и получать жетоны доступа, впоследствии разменивая их на тонны веселья и ништяков. Их цена равна 2 мощи, и ты не можешь купить больше одного жетона за ход. Подробнее об этом позже.

6. СМЕШИВАНИЕ С «БЛИЗКИМИ РИКОНТАКТАМИ РИКОВОЙ СТЕПЕНИ»

Если у тебя есть «Близкие риконтакты риковой степени» и ты решил смешать два набора, перемешай все карты из обеих основных колод вместе, чтобы получилась одна гигантская колода.

Затем перемешай все карты локаций вместе, чтобы получилась одна большая стопка локаций! Используй её во всех смешанных играх. Не забудь подготовить жетоны доступа из «Рикбега из Рикшенка».

Возьми карты «Злой Рик» и «Президент Галактической Федерации», перемешай их взакрытую, случайным образом выбери одну из них и положи на стол взакрытую. Затем возьми карты «Рык IV» и «Корнвелиус Дэниел», случайным образом выбери одну из них и отложи её в сторону в открытую. Перемешай оставшиеся 10 карт заклятых врагов/Совета Риков, случайным образом выбери пять из них и положи их взакрытую поверх выбранной карты «Злого Рика» или «Президента Галактической Федерации». Наконец, положи выбранную карту «Рыка IV» или «Корнвелиуса Дэниела» на верх получившейся стопки. Всего в ней должно быть 7 карт. Остальные карты заклятых врагов убери в коробку, не глядя на их лицевые стороны.

Примечание: все карты в этой стопке считаются картами «Совета Риков» для любых карт, ссылающихся на данную стопку.

7. БАРАХОЛКА

Перемешав основную колоду, выложи из неё 5 верхних карт на барахолку.


Затем разложи стопки карт портальной пушки, заклятых врагов и «Волн Морти» рядом с барахолкой (они не считаются частью барахолки). Если хочешь, положи их перпендикулярно барахолке. Положи перемешанную колоду локаций (с жетоном сверху) рядом со стопками.

Портальные пушки и карты заклятых врагов всегда можно купить в свой ход (пока эти карты там есть). «Волны Морти» не покупаются, и получить их можно только по эффектам карт.

Примерно так нужно разложить основную колоду, барахолку и остальные стопки карт.

Правда, 5 карт барахолки, скорее всего, будут другими.

ОСНОВНАЯ КОЛОДА



СТОПКИ

Кернелиус Дэнисл

Тромблонит

3 жетона

Получи 1 жетон доступа. (В свой следующий ход получи жетон доступа, если ты не получишь его в этот ход.)

Волны Морти

0 жетонов

В своем следующем ходу есть в руку, в свой ход карта обменивается, но только штраф за эту карту.

Портальная пушка


Скверксские

2 жетона

Можно сбросить 1 карту. Если сбросил скверксские карты, то можешь сбросить 1 карту, добавив её к стопке сброса локаций.

СТОПКА ЛОКАЦИЙ

Место для стопки сброса локаций



БАРАХОЛКА

Дэниел Санчес

Ничего особенного

5 жетонов

Получи 1 жетон доступа. Сбрось 1 карту. Если ты сбросила или не сбросила эту карту, можешь сбросить 1 карту, добавив к ней 1 жетон доступа. Если ты сбросила или не сбросила эту карту, можешь сбросить 1 карту, добавив к ней 1 жетон доступа.

Дэвид Морти

Морти

4 жетона

Забери жетон доступа из руки, чтобы избежать штрафа. Если сбросил, жетон доступа и карту из руки не сбросишь. Если сбросил, жетон доступа.

Рик из будущего

Рик

3 жетона

Можно сбросить 1 карту. Если сбросил, жетон доступа и карту из руки не сбросишь. Если сбросил, жетон доступа.

Койрой

Скверксские

3 жетона

Выйди из игры, если сбросил карту. Если сбросил, жетон доступа и карту из руки не сбросишь. Если сбросил, жетон доступа.

Морти Ц-137

Морти

7 жетонов

Анализатор может сбросить 1 карту, добавив к ней 1 жетон доступа. Если сбросил, жетон доступа и карту из руки не сбросишь. Если сбросил, жетон доступа.

ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите игрока, который ходит первым. Каждый игрок сначала перемешивает свою личную колоду, а затем берёт из неё 5 карт на руку. Ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход ты разыгрываешь карты с руки в открытую, чтобы остальные игроки всё видели. Так ты будешь накапливать мощь («валюту» игры), а также применять различные эффекты. Каждый ход ты можешь покупать карты с барахолки, из стопки порталных пушек и/или с верха стопки заклятых врагов — всё это делает твою колоду лучше. **Как только ты купил или получил карту, клади её в свою стопку сброса**, если только не сказано иного. И да, карты в стопку сброса всегда нужно класть в открытую. Не бойсь, скоро ты замешаешь их в свою колоду и сможешь испытать новые крутые карты на врагах. Покупка сильных карт увеличивает эффективность твоей колоды. Короче, это колодо-строительная игра, чего ты ещё ждёшь?

Ты можешь купить любое количество доступных карт, суммарная стоимость которых меньше либо равна количеству мощи, которая тебе доступна в этом ходу. Например, каждая разыгранная карта «Волны гения» даёт тебе **+1 мощь**. Если разыграешь 4 такие карты и никакие другие карты не дают бонусов к мощи, то твоя мощь вырастет до 4. Так ты сможешь купить карту со стоимостью 2, 3 или 4, а то и две карты со стоимостью 2 — это, конечно, если они будут доступны на барахолке. Карты «Портальная пушка» (обычно) можно купить в том случае, если карты на барахолке тебе не по карману. Их даже можно купить больше 1 штуки за ход, если хочешь. Если не хочешь или не можешь покупать карты, можешь попросту закончить ход.

«Джерри», «Бет», «Саммер» и «Волны Морти» не дают мощи. Поскольку они ослабляют твою возможность закупаться и саму колоду, ты наверняка захочешь от них поскорее избавиться. Их можно сыграть или оставить на руке и сбросить в конце хода. У них нет никаких игровых эффектов, так что они совершенно бесполезны, но всегда можно докупить карты, которые позволят сделать их полезней.

ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША КАРТ

В свой ход ты можешь сыграть карты с руки в том порядке, в каком захочешь. Когда ты разыгрываешь карту, нужно немедленно применить те свойства, которые на ней написаны. Когда ты разыграл все карты, которые хотел, сосчитай количество мощи на них и покупай всё, что захочешь и сможешь, с барахолки или из стопок. Необязательно играть все карты с руки перед началом покупок: дополнительные карты можно сыграть уже после того, как ты начал затариваться.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Играй карты с руки.
2. Посмотри, сколько у тебя суммарной мощи на разыгранных картах, и можешь купить карты, суммарная стоимость которых не превышает твоей суммарной мощи. После покупки можно сыграть ещё карты с руки, если остались.
3. Все полученные и купленные карты кладутся в стопку сброса, если не сказано иного.



ЗАВЕРШЕНИЕ ТВОЕГО ХОДА

1. Объяви, что заканчиваешь ход. И он закончен. Совсем.
2. Теперь без резких движений клади оставшиеся у тебя на руке карты в свою стопку сброса.
3. примени все эффекты «в конце хода».
4. Сыгранные тобой карты тоже переложи в стопку сброса. Если у тебя ещё осталась непотраченная мощь... ну... она сгорает. Грустно быть тобой.
5. Возьми 5 карт из своей колоды.
6. С помощью карт с верха основной колоды заполни барахолку, чтобы там снова стало 5 карт.
7. Если верхняя карта заклятого врага лежит взакрытую, раскрой её и зачитай вслух описание её групповой атаки (и свойство «Суперпостоянка» Президента Галактической Федерации, если открылся он).
8. Ход начинает следующий игрок.


ПРИМЕР ОДНОГО ХОДА

Перемешав карты-затравки, ты получаешь на руку 4 «Волны гения» и 1 «Джерри» на первый ход. Можешь сыграть 4 «Волны гения» и получить 4 мощи — этого хватит, чтобы купить «Папочкину радость» с барахолки. Купив эту карту, положи её в стопку сброса. «Джерри» НИЧЕМ ТЕБЕ НЕ ПОМОГАЕТ, впрочем как обычно.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра сразу заканчивается, когда выполнено одно из двух условий:

- Президент Галактической Федерации побеждён.
- В колоде не хватает карт, чтобы пополнить барахолку до 5 карт.

Если что-то из этого случилось, верни все находящиеся у тебя в игре карты со свойством «Постоянка», все карты с руки и все карты из своего сброса в свою колоду. После этого каждый игрок подсчитывает победные очки  на картах своей колоды. «Волны Морти», если в пару к ним нет «Волны гения», отнимают из получившейся у тебя суммы победные очки.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков! В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим количеством карт заклятых врагов (считая Президента Галактической Федерации). Если ничья всё ещё сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством карт в колоде. Определив победителя, игрокам нужно разобрать свои колоды и сложить карты обратно в соответствующие стопки. Не забудь вернуть все локации в стопку локаций. Локации никогда не должны попадать в основную колоду.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Твой персонаж позволяет тебе использовать в свой ход указанное на нём свойство. Если на твоей карте написано два свойства, можно использовать оба в один ход. Твой большой персонаж — не «карта Рика»/«карта Морти» / «карта Бет» и т. д., так что, если ты разыграл карту, в свойстве которой перечислены типы карт или даже указано число сыгранных Риков или Морти, к твоей большой карте это не относится.



АТАКИ И ЗАЩИТА

Некоторые карты позволяют атаковать других игроков. Когда ты разыгрываешь карту со свойством «атака», каждый игрок, на которого она действует, может избежать атаки с помощью своей карты на руке или у себя в игре со свойством «защита», выполнив указанные на этой карте инструкции. Игрок, использующий защитное свойство карты, защищает его от атаки только самого себя. Игрок может использовать защитное свойство только одной карты на атаку. Если игрок-цель не смог или не захотел избежать атаки, то атакующее свойство немедленно применяется против него. Однако если атакующее свойство требует взаимодействия нескольких игроков (например, передачу карт), не начинай применять атакующее свойство до тех пор, пока каждый игрок не объявит о том, защищается он или нет. Защита от атаки не отменяет другие свойства карты (вроде +2 мощи), если только свойство атаки не указывает прямо, сколько игроков должно быть успешно поражено атакой.

СТОПКА ЗАКЛЯТЫХ ВРАГОВ

Набрав достаточно мощи за ход (а достаточно — это больше или равно стоимости открытой карты из стопки заклятых врагов), ты можешь навалить этому заклятому врагу. Если ты решишь это сделать, то возьми из стопки заклятых врагов верхнюю открытую карту и положи её в свой сброс, если не сказано иного. Следующая карта в стопке остаётся лежать взакрытую до конца твоего хода — таким образом, игрок может победить только одного заклятого врага за ход. Стоимость карт заклятых врагов варьируется от 8 до 14, а средние пять карт стопки с начала игры перемешаны, так что предсказать стоимость следующего заклятого врага не получится, пока карта не будет раскрыта.

На каждой карте заклятого врага (кроме Корнвелиуса Дэниела) указана **групповая атака**.

Когда на верх стопки выходит новая карта заклятого врага (после окончания хода игрока, который победил предыдущего заклятого врага), против каждого игрока немедленно применяется её эффект групповой атаки. Каждый игрок, у которого есть карта со свойством защиты, может защититься от этой атаки. Эффект атаки будет применён против всех игроков, которые не защитились. Его нужно применять по порядку хода, начиная с игрока, чей ход будет следующим. Групповые атаки не происходят в ход кого-либо из игроков.

КАРТЫ ЗАКЛЯТЫХ ВРАГОВ В ТВОЕЙ КОЛОДЕ

Как и любая другая полученная тобой карта, побеждённая карта заклятого врага будет помогать тебе в будущем. Когда ты играешь карту заклятого врага с руки, применяй текст в верхней части свойства карты. Групповую атаку карта заклятого врага больше не проводит — этому заклятому врагу уже навалили, и он стесняется.

Обрати внимание: карты в этой колоде обладают типами: Громфломит и Рик. Заклятый враг — это звание персонажа, а не тип карты, так что, если сыграть карту Корнвелиуса Дэниела, он будет считаться картой типа «Громфломит».



ВОЛНЫ МОРТИ

Эффекты некоторых карт заставляют игроков получать «Волны Морти». Полученные «Волны Морти» обычно попадают в твою стопку сброса и таким образом становятся частью твоей колоды. У них нет никаких игровых эффектов. Их можно сыграть или оставить на руке и сбросить в конце хода. В конце игры за каждую карту «Волны Морти» у тебя в колоде ты теряешь 1 победное очко, так что от этого мусора стоит избавляться — сам придумывай как, тут каждый сам за себя, чёрт подери! Однако ты можешь закомбить



«Волны Морти» и «Волны гения» (если у тебя есть), чтобы отменить штраф. А если у тебя будут «Волны Морти» без пары, 1 победное очко ты потеряешь.

Если в стопке «Волн Морти» не осталось карт, эффекты, дающие игроку «Волны Морти», не применяются, но все остальные эффекты действуют без изменений. Ты можешь использовать карту защиты, чтобы избежать чужой атаки, даже в том случае, если «Волны Морти» закончились.



ПЕРЕМЕШИВАНИЕ ТВОЕЙ КОЛОДЫ

Не перемешивай карты сразу, как только у тебя закончились карты в колоде: подожди немного! Вот когда в какой-то момент игры тебе надо взять, разыграть, сбросить или раскрыть карту из твоей колоды, а в ней нет карт, ты немедленно перемешиваешь свой сброс и формируешь новую колоду.

ПОСТОЯНКА

Когда ты покупаешь или получаешь карту со свойством «Постоянка», она попадает в твой сброс, как и любая другая карта. Но когда ты позднее разыгрываешь карту с таким свойством с руки, она остаётся у тебя в игре до конца партии... ну или пока какое-либо свойство не заставит тебя отправить её в стопку сброса.

Лежащая перед тобой (*находящаяся под твоим контролем*) карта со свойством «Постоянка» считается находящейся «в игре», как и любая другая карта, разыгранная тобой в твой ход. Она считается «сыгранной» только в тот ход, когда она вошла в игру. Карты на бараколке или карты, которые находятся под контролем врага, не считаются «в игре» для тебя и не позволяют получать выгоды — впрочем, некоторые карты позволяют влиять на вражеские карты в игре. У карт со свойством «Постоянка» есть особые свойства, которые действуют, пока они в игре.

СУПЕРПОСТОЯНКА

Это свойство есть только у Президента Галактической Федерации. Оно активируется, когда он становится верхней картой стопки заклятых врагов. Свойство действует, пока его не победит (не купит) кто-то из игроков, чтобы завершить игру.

СТОПКА ЛОКАЦИЙ

В этой колоде ты найдёшь места, упомянутые в серии «Рик-бег из Рикшенка». Чтобы получить доступ к этой стопке, надо купить порталную пушку. Каждый раз, когда ты играешь порталную пушку, можешь сбросить с руки 1 карту на твой выбор. Если сбросил, раскрой верхнюю карту стопки локаций и положи её перед собой — так ты разыгрываешь карту локаций, **но она не считается сыгранной с руки**. Можешь в этот ход воспользоваться свойством этой карты локаций. Можешь даже при желании купить эту карту локаций в любой момент своего хода, до или после того, как воспользуешься её свойством. Купленная карта локаций сразу отправится в твою стопку сброса, как и любая другая купленная карта. Если ты не хочешь или не можешь её купить, она остаётся в игре до конца твоего хода.

В конце хода сбрось все локаций под твоим контролем, которые не сыграл с руки. Локации, которые ты сыграл с руки во время этого хода или одного из предыдущих, остаются лежать перед тобой. Сброшенные карты локаций клади в стопку сброса рядом со стопкой локаций. Если в стопке локаций закончились карты, перемешай стопку сброса локаций — теперь это новая стопка локаций. Если куплены все локаций, эффекты, заставляющие играть карты из стопки локаций, не действуют.



СБРОС КАРТ

Когда тебе указано сбросить карту, ты сбрасываешь карту с руки, если на карте не указана какая-то альтернатива. Иногда бывает так, что от тебя требуется сбросить карту из другого места — например, с верха твоей колоды. Карты, сброшенные таким образом, тоже считаются сброшенными.



УНИЧТОЖЕНИЕ КАРТ

У некоторых карт есть свойство, позволяющее тебе уничтожить карту с руки, из твоей колоды, а то и вовсе на барахолке. Когда ты уничтожаешь карту, клади её в открытую в стопку уничтоженных карт — она должна находиться в стороне. Уничтоженные карты удаляются из твоей колоды и из игры. Зачастую у тебя будет возможность выбрать, какие карты уничтожить. Уничтоженные «Волны Морти» и «Портальные пушки» не возвращаются в соответствующие стопки.

ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Когда свойство карты велит тебе получить определённую карту или карту по твоему выбору, то хватай указанную карту и немедленно клади её в свою стопку сброса. Тебе даже платить за это не придётся, если только не сказано иного. Если на карте сказано получить карту с определённым названием, типом карты или стоимостью, а подходящих карт нет, то ты просто не получаешь карту.



ПРИМЕНЕНИЕ СВОЙСТВ КАРТ

Если свойство карты действует на нескольких игроков и важен порядок (например, атака, нацеленная на троих врагов, заставляет их получить по карте «Волны Морти», тогда как в стопке осталось всего две штуки этих «Волн Морти»), то свойство применяется к каждой объявленной цели по часовой стрелке, начиная с игрока, применяющего свойство.

Когда ты разыгрываешь карту, которая вызывает срабатывание другого эффекта (например, свойств на картах персонажей или свойства локации под твоим контролем), сначала полностью примени все свойства карты, которую ты разыгрываешь, а потом переходи ко вторичным эффектам, которые вызваны применением её свойств.

ВЛАДЕТЬ И КОНТРОЛИРОВАТЬ

Под контролем у тебя находятся карты, которые ты разыграл или которые лежат перед тобой благодаря свойству «Постоянка». Карты у тебя на руке, в колоде или стопке сброса не находятся под твоим контролем. Ты владеешь картами, которые ты купил или получил, вне зависимости от того, находятся они у тебя в игре, на руке, в колоде или стопке сброса.

ТИПЫ КАРТ

Есть **8 типов карт**: Рики, Морти, снаряжение, затравки, громфломиты, Совет, нечто особенное и локации. «Волны Морти» не имеют типа. Карта Морти — это коричневая карта с указанием типа «Морти» в поле под картинкой. «Волны Морти», некоторые особые карты и некоторые карты снаряжения имеют в названии «Морти», но не относятся к **картам Морти**.

ЗОНЫ

Всего в игре **8 зон**: игровая зона (карты в игре), колода игрока, рука игрока, стопка сброса игрока, основная колода, стопка локаций, стопка уничтоженных карт и барахолка.

ЖЕТОНЫ ДОСТУПА

Количество жетонов доступа ограничено игровыми компонентами, и получить их можно несколькими способами. Проще всего купить один из них во время своего хода. Каждый жетон стоит 2 мощи. Купить ты можешь **только 1 жетон доступа за ход**, а вот получить по эффектам карт ты сможешь и больше. Если все 9 жетонов находятся у игроков, ты не можешь покупать или получать эти жетоны. Сами по себе жетоны доступа не приносят никакой пользы, но на них ссылается множество эффектов игровых карт.

Некоторые карты будут давать тебе ништяки даже за сам факт владения жетонами доступа. Однако не стоит слишком сильно привязываться к ним: ты будешь терять их по самым разным причинам (карты будут прямо указывать сделать это в счёт оплаты какой-нибудь крутой штуки) и тратить на самые разные вещи (например, на голосования). В такие моменты ты будешь возвращать жетоны, находящиеся в твоём личном запасе, обратно в общий запас жетонов доступа.

КАРТЫ СОВЕТА

Когда ты разыгрываешь карту Совета, зачитай вслух текст свойства «Аукцион»/«Референдум»/«Санкции», так как он касается всех игроков. **У каждого игрока есть 1 неотъемлемый голос только за то, что он играет в эту игру**. После объявления голосования каждому игроку нужно решить, хочет ли он (потенциально) потратить часть своих жетонов доступа, чтобы увеличить количество своих голосов (1 жетон = 1 голос). **Не участвовать в голосовании нельзя**.

Каждый игрок добавляет голоса за свои жетоны доступа (столько, сколько он готов потратить) к своему 1 неотъемлемому голосу. Затем каждый может раскрыть любое количество карт Совета с руки. Каждая раскрытая карта добавляет 1 голос (на это есть графическое указание на самой карте). **Важно**: карта Совета, из-за которой началось голосование, не даёт сыгравшему её игроку дополнительного голоса, так как не считается раскрытой с руки.

Определите победителя голосования (см. далее). Затем, если ты проголосовал за победивший вариант, сбрось все потраченные тобой жетоны доступа и раскрытые с руки карты совета. Если нет, оставь жетоны доступа себе, а все раскрытые с руки карты совета возвращаются на руку.

Существует три типа голосований. Разберись в них заблаговременно.

Аукцион: твои голоса становятся ставкой в борьбе за получение бонуса сыгранной карты Совета. Каждый игрок прячет в руку от 0 до 9 своих жетонов доступа. Как только все готовы, игроки одновременно показывают свои ставки. После этого игроки получают возможность добавить к своей ставке карты Совета с руки. Игрок с наибольшей итоговой ставкой получает выставленный на аукцион бонус.

Референдум: твой голос влияет на то, будет ли применён эффект сыгранной карты Совета (влияющий на всех игроков). Каждый игрок прячет в руку от 0 до 9 своих жетонов доступа. На счёт «1-2-3!» каждый игрок либо поднимает большой палец вверх, голосуя «За», либо опускает его вниз, голосуя «Против». Затем раскройте количество жетонов доступа, зажатых в руках голосующих, и каждый игрок может раскрыть карты Совета с руки, чтобы добавить ещё голоса. Если наибольшее число голосов набирает вариант «За», эффект этой карты Совета применяется. Если «Против» — ничего не происходит.

Санкции: твой голос влияет на то, кто попадёт под раздачу. Каждый игрок прячет в руку от 0 до 9 своих жетонов доступа. На счёт «1-2-3!» каждый игрок указывает этой рукой на выбранного им игрока (можно указывать и на себя самого). Затем раскройте количество жетонов доступа, зажатых в руках голосующих, и каждый игрок может раскрыть карты Совета с руки, чтобы добавить ещё голоса. К игроку, получившему наибольшее количество голосов, применяется эффект карты Совета.

ПРАВИЛА ГОЛОСОВАНИЯ

- Каждый игрок, независимо от того, за какого персонажа он играет, обладает 1 неотъемлемым голосом.
- Если применение указанного в голосовании эффекта невозможно, голосование отменяется. Например, если в стопке уничтоженных карт нет карт со стоимостью 0, ты можешь не выполнять санкции с карты «Переработка».
- Ты должен правдиво ответить, сколько жетонов доступа у тебя в запасе, если тебя спросили.
- Ты можешь вообще не тратить жетоны доступа на голоса в голосовании. А если хочешь, можешь хоть все 9 потратить, если есть.
- На время голосования прячь свои жетоны доступа от других игроков, чтобы твоя ставка оставалась в тайне до нужного момента.
- Ты не можешь добавлять дополнительные жетоны доступа к своим голосам после того, как ставки раскрыты.
- Ты можешь добавлять любое количество карт Совета в качестве дополнительных голосов в любой момент голосования. Можешь добавлять их по одной в зависимости от числа голосов у соперников, кто тебе запретит?
- В случае ничьей активный игрок выбирает победивший вариант из тех, за которые было отдано наибольшее количество голосов.

ПРИМЕР ГОЛОСОВАНИЯ

Катюха разыгрывает карту совета «Передислокация». Эффект её референдума заставит каждого игрока сбросить из игры 1 постоянку, которой владеет, если большинство проголосует «за». Каждый игрок берёт в руку жетоны доступа, которыми он хочет проголосовать (и прячет остальные), затем игроки начинают отсчёт: «1-2-3!» Муха и Анька опускают большой палец вниз и голосуют «против». Катюха поднимает большой палец вверх и голосует «за». После этого каждый из них раскрывает зажатые в руке жетоны доступа. Голоса распределяются поровну (2 : 2): Катюхины 2 голоса (1 её неотъемлемый + 1 жетон доступа) против 2 неотъемлемых голосов Мухи и Аньки.

Анька раскрывает 1 карту Совета с руки, и перевешивает вариант «против» (3 : 2). Катюха тоже раскрывает карту Совета, и образуется ничья (3 : 3). Анька и Муха больше карт не раскрывают. Так как Катюха сыграла карту «Передислокация», она и решает, что выбрать, и выбирает вариант «за». Затем она сбрасывает карту Совета и жетон доступа, которые использовала в этом голосовании в качестве дополнительных голосов. Карта Совета, раскрытая Анькой, возвращается к ней на руку. Сразу после этого каждый игрок сбрасывает из игры 1 постоянку, которой владеет.

УТОЧНЕНИЯ ПО КАРТАМ

АкваМорти, АкваРик: если ты придержишь такую карту на руке, чтобы просто сбросить в конце хода, её свойство не применяется, так как в этот момент считается, что твой ход уже закончился. Аналогично: если ты сбрасываешь карту по эффекту групповой атаки, её свойство также не применяется (этот момент не считается ходом какого-либо игрока).

Большоголовый Морти, Громфломит-связист: розыгрыш любой из этих карт позволяет тебе сбросить только 1 жетон доступа.

Верный дедушка: эта карта отнимает у владельца победные очки, так что, купив или получив её, сразу же клади её не в свою стопку сброса, а в стопку сброса какого-нибудь врага. Со стороны игрока-цели это не будет считаться получением карты, и он не сможет передать её так, как ты. Зато потом, когда он разыграет «Верного дедушку», в качестве атаки он сможет переложить эту карту в стопку сброса любого своего врага.

Галактическая тюрьма: эта карта ненадолго задерживает приобретение твоими врагами новых «Риков». Если игрокам сложно запомнить, кому какой «Рик» принадлежит, клади карты под «Галактическую тюрьму» так, чтобы сторона с названием карты указывала на владельца. Если «Галактическая тюрьма» выходит из игры, владелец пленённого ей «Рика» получает его обратно.

Мак-авто: если ты разыграешь «Мак-авто» при помощи «Портальной пушки» или карты со схожим эффектом, свойство «Мак-авто» ты применить не сможешь. Эта карта уже должна находиться в игре на начало твоего хода, чтобы ты мог её использовать. Эта карта — лучший способ наложить руки на тот самый соус!

Мозгоанализатор 9000: сыграв по свойству «Мозгоанализатора 9000» чужую постоянку, оставь её себе и даже можешь получить за неё победные очки в конце игры. Если такая постоянка позже уйдёт из игры из-за эффекта какой-либо другой карты, верни её на верх колоды её исходного владельца.

Морти-идиот: когда ты покупаешь или получаешь с барахолки карту Морти стоимостью 3 и меньше, можешь сразу же положить её на верх своей колоды. «Карта Морти» — это коричневая карта с указанием типа «Морти», а не просто карта с именем Морти в названии.

Президент Галактической Федерации: верхнее свойство этой карты используется только тогда, когда в партии есть «Злой Морти» из «Ближних риконтактов риковой степени». Чтобы попытаться победить эту карту, ты должен сбросить 1 жетон доступа в начале своего хода. Ты не можешь использовать свои свойства «Постоянка» или способности своего персонажа до того, как решишь, сбрасывать его или нет.

Продажный громфломит: ты можешь сбрасывать жетоны доступа по свойству этой карты когда угодно и сколько угодно раз за ход, а не только в момент розыгрыша этой карты.

Рик Д-99: не забывай, что все члены Рикспецназа имеют тип «Рик».

Рик из будущего: если ты разыгрываешь локацию при помощи портальной пушки, а затем купишь её, можешь сразу же ввести её в игру из стопки сброса при помощи «Рика из будущего» и использовать повторно.

Рик-охранник, Обеденный стол: эти карты должны быть в игре, чтобы работал их эффект «защита». Сбросить «Рика-охранника»/«Обеденный стол» ты можешь, только когда избегаешь атаки.

Рик с афрокосичками, Рик Д-99: если у тебя есть жетон доступа или громфломит/Рик, выбери, что из этого ты сбросишь (либо то, либо другое). Если у тебя нет ни того ни другого — ничего не происходит.

Сжученный Морти: если атака, которой ты избежал, была групповой, не клади карту с руки/из стопки сброса ни в чью стопку сброса. Всё и так пучком.

Сногшибленный Морти: ты обязательно должен уничтожить 1 карту на руке, если сыграл эту карту (сам «Сногшибленный Морти» при этом уже не часть твоей руки, в счёт этого свойства ты его уничтожить не можешь). Затем реши, будешь ты уничтожать «Сногшибленного Морти» или нет. Если да, то просто уничтожь его, никакие другие карты для этого разыгрывать не надо.

Сычуаньский соус: успевай попробовать до того, как... а, уже опоздал. Эту карту надо успеть купить до конца хода, в который оно вышла на барахолку, иначе она самоуничтожится. Не тормози!

СОЗДАТЕЛИ

Разработчики Мэтт Гира и Кори Джонс

Cryptozoic Entertainment

Генеральный директор и основатель:

Джон Сепенюк

Основатель:

Джон Ни

Отдел разработки игр:

Мэтт Данн, Натаниэль Ямагучи

Графический дизайн:

Джон Вайньярд, Ларри Ренак

Вице-президент,

отвечающий за маркетинг:

Джейми Кискис

Вице-президент,

отвечающий за креатив:

Адам Сблендорио

Менеджер разработки:

Декан Уилер

Редактор:

Шахрияр Фулади

Игру тестировали:

Ричард Брейди, Роберт Газио III, Джулиен Геранд, Шанна Линкер, Маркос Пайян, Николас Скаммен, Майкл Шейнмен, Райан Скиннер, Кимберли Вокер и многие другие.

Особые благодарности от Cryptozoic:

Аманде Бейкер, Кэролин Байрнс, Хавьеру Касилласу, Рендаллу Форду, Мэтту Хоффману, Кристил Чва, Джорджу Надоу, Маттиасу Наги, Колину Робинсону, Рейчел Вальверде, Мэри-Кармен Вилбер

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

Переводчик:

Кравченко Дмитрий

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:

Сергей Пузиков

Корректор:

Ольга Португалова

Лицензионный менеджер:

Иван Гудзовский

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



Играть интересно

hobbyworld.ru

ПОРЯДОК ХОДА

1. Играй карты с руки.
2. Посмотри, сколько у тебя суммарной мощи на разыгранных картах, и можешь купить карты, суммарная стоимость которых не превышает твоей суммарной мощи. После покупки можно сыграть ещё карты с руки, если остались.
3. Все полученные и купленные карты кладутся в стопку сброса, если не сказано иного.



Стоимость жетонов доступа — 2 мощи.
За ход ты можешь купить лишь 1 такой жетон.



КОНЕЦ ХОДА

1. Объяви, что заканчиваешь ход. Он закончен. Совсем.
2. И теперь без резких движений клади оставшиеся у тебя на руке карты в свою стопку сброса.
3. примени эффекты «в конце хода».
4. Сыгранные тобой карты тоже переложи в стопку сброса. Если у тебя ещё осталась непо-траченная мощь... ну... она сгорает. Грустно быть тобой.
5. С помощью карт с верха основной колоды заполни барахолку, чтобы там снова стало 5 карт.
6. Возьми 5 карт из своей колоды.
7. Если верхняя карта заклятого врага лежит взакрытую, раскрой её и зачитай вслух опи-сание её групповой атаки (и свойство «Суперпостоянка» Президента Галактической Федерации, если открылся он).
8. Ход начинает следующий игрок.

Если в какой-то момент игры тебе надо взять, разыграть, сбросить или раскрыть карту из своей колоды, а в ней нет карт, ты немедленно перемешиваешь свой сброс и создаёшь но-вую колоду. Раньше даже не смей её перемешивать!

Игра сразу заканчивается, когда выполнено одно из двух условий:

- Президент Галактической Федерации побеждён.
- В основной колоде не хватает карт, чтобы пополнить барахолку до 5 карт.

