

Рик и Морти

ВСМОТРИТЬ ВСЁ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

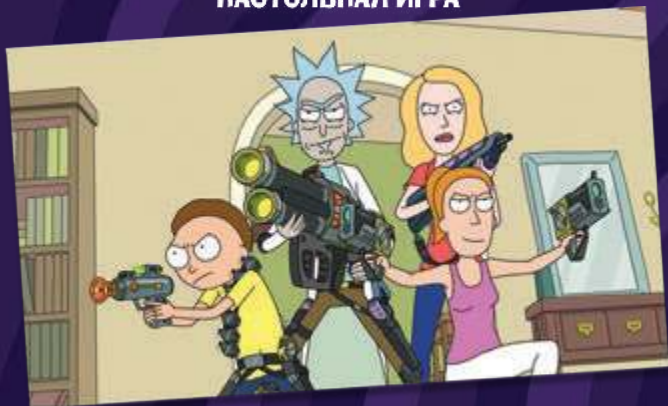


ПРАВИЛА ИГРЫ

Рик и Морти

ВСМОРТИТЬ ВСЁ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



Настольная игра «Рик и Морти: Всмортить всё» основана на четвёртом эпизоде второго сезона мультсериала «Рик и Морти». Если ты его ещё не видел, не волнуйся. Мы тебе всё объясним. Но вообще тебе стоит его посмотреть. Серьёзно. Не будь как Джерри!

В этой серии Рик запер свою семью в доме. Почему? Потому что в ней прибавилось народу. Паразиты, изображающие друзей и членов семьи, проникли в дом и внедрились всем в головы приятные воспоминания о себе, чтобы все считали их реальными. И паразитов становится всё больше! Надо понять, кто из этих безумных странных персонажей друг, а кто паразит, которого нужно уничтожить. Хватит ли тебе духу спасти мир, не придив при этом слишком много друзей?

И ВОТ ТААКИЕ У НАС НОВОСТИ!

СОСТАВ ИГРЫ

- 60 карт действий
- 30 карт личности
- 24 карты персонажей
- 1 жетон первого игрока
- Правила игры

ДВА РЕЖИМА ИГРЫ

Стандартный режим предназначен для 2–5 игроков, он полностью кооперативный. Среди игроков нет паразитов, и все они побеждают или проигрывают вместе. Рекомендуем для начала сыграть именно в этом режиме и возвращаться к нему, когда вы играете с неопытными новичками. Чтобы играть в стандартном режиме, отложи 4 карты «Друг» и 2 карты «Паразит» из колоды личности и убери их в коробку.

Продвинутый режим предназначен для 3–5 игроков, и в нём есть тайные роли. Кто знает, может, соседний игрок на самом деле вовсе и не друг... Чтобы сыграть в продвинутом режиме, возьми 4 карты «Друг» и 2 карты «Паразит» из колоды личности, перетасуй их и раздай по одной каждому игроку лицевой стороной вниз. Используй именно эти 6 карт личности, сколько бы игроков ни было в игре. Оставшиеся 1–3 карты убери в коробку, не подсматривая.

Затем перетасуй колоду персонажей и раздай каждому игроку по одной карте лицевой стороной вверх. Теперь у каждого из вас с этим персонажем тесная связь (как у Джерри и Сонного Гэри), а карта личности, которую ты получил раньше, раскрывает, друг он или паразит. Соответственно, ты хочешь того же, что и он. Положи свою карту личности под карту персонажа.

В свою карту личности ты можешь смотреть в любое время, но вот другим её показывать нельзя, как и **нельзя заявлять, что ты паразит**. Ты можешь помогать реальным друзьям, а можешь настолько уверить себя, что твой друг реален, что станешь предвзятым. Иными словами, ты можешь начать помогать паразитам. Некоторые карты действий позволяют игрокам подсматривать карты личности, в том числе и карту личности твоего персонажа. В этом случае они смогут только посмотреть на неё, но не показать другим. При этом они вправе рассказывать о личности твоего персонажа, молчать или даже лгать об увиденном. Так что ты можешь смело отвергать все обвинения в свой адрес!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Подсчитай карты в колоде личности: их должно быть ровно 24 (18 паразитов и 6 друзей). Если получилось больше, значит, ты забыл отложить 6 карт, о которых говорится в предыдущей главе.
- 2 Перетасуй каждую колоду по отдельности и разложи их, как показано на иллюстрации на следующей странице, оставив побольше места в середине стола.
- 3 Положи лицевой стороной вниз в середину стола вдвое больше карт личности, чем игроков в партии (то есть от четырёх до десяти карт). Выкладывая их в ряд по три карты.
- 4 Положи по карте персонажа лицевой стороной вверх на каждую карту личности. Теперь у каждого персонажа есть тайная личность — будем надеяться, ты сможешь раскрыть их, прежде чем начнётся стрельба!
- 5 Игрок, последним убивший паразита, получает жетон первого игрока.
- 6 Раздай каждому игроку **3 карты действий**.
- 7 Теперь можно начинать!

В процессе игры в середину стола будут добавляться новые персонажи. Каждый раз, когда это происходит, клади под него карту личности лицевой стороной вниз.

Пример начального расклада для игры с 4 участниками



• 4 игрока x 2 = 8 карт персонажей

• Середина стола — игроки не контролируют эти карты



ЦЕЛЬ ИГРЫ

У всех персонажей есть тайная личность — «паразит» или «друг». Вы не знаете, кто есть кто, пока не устроите небольшое расследование... или не начнёте палить из пушки. Задача вашей команды — работать вместе, чтобы найти и перестрелять всех паразитов.

В любой момент игры (до или после того, как сыграна карта действия) любой игрок может объявить, что все паразиты в середине стола уничтожены. Если хотя бы половина игроков с этим согласна, игра заканчивается. Раскрой карты личности каждого персонажа в середине стола. Если на всех раскрытых картах значится «друг», вы побеждаете (в стандартном режиме).

К примеру, в игре с тремя участниками двое игроков согласны, что все паразиты перебиты. Разумеется, игрок, заявивший о том, что паразитов больше нет, входит в их число. Поскольку это больше половины участников, игра заканчивается. Можно переворачивать карты личности персонажей в середине стола, чтобы проверить, действительно ли все паразиты истреблены.

Продвинутый режим: если твой персонаж друг, твоя цель — избавиться от всех паразитов. Если же твой персонаж — паразит, тебе нужно спастись, пока всех паразитов (включая персонажа, лежащего перед тобой!) не уничтожили. Хотелось бы, чтобы никто не погиб, *особенно* твой близкий друг-паразит, но ты скорее убьёшь другого паразита, чем навлечёшь подозрения на себя. Однако не забывай... личность твоего персонажа может меняться по ходу игры.

Если игра заканчивается потому, что колода персонажей опустела, и никто не объявил, что паразиты перебиты, или игроки решили закончить игру по договорённости, раскрой карты личности каждого персонажа в середине стола. Если среди них есть паразиты, побеждают все игроки-паразиты! Если все персонажи — друзья или в середине стола вообще не осталось персонажей, игра переходит за обеденный стол (см. стр. 9).

МГНОВЕННОЕ ПОРАЖЕНИЕ

Смотри, не пристрели настоящих друзей! (Да, Бет, я к тебе обращаюсь!) Если застрелен четвёртый персонаж-друг, игра немедленно заканчивается! В стандартном режиме все проигрывают, так как у всех разбиты сердца.

Продвинутый режим: игрок, застреливший четвёртого друга, проигрывает. Вместе с ним проигрывает вся его команда (друзья или паразиты).

ХОД ИГРЫ

Игра делится на раунды. В начале каждого раунда игрок выбирает одну карту действия со своей руки и выкладывает её перед собой лицевой стороной вниз. Затем он берёт новую карту из колоды действий. С помощью карт действий игроки взаимодействуют с другими картами и помогают союзникам: прежде всего, раскрывая личности персонажей и отстреливая паразитов, которые есть в игре (если, конечно, ты помнишь, кто именно здесь паразит!). Разумеется, у тебя может не оказаться нужных карт в нужный момент, так что постарайся, по крайней мере, не испортить ситуацию!

После того как все выложат карты действий, раскройте все выложенные карты одновременно и выполните их указания по одной за раз в порядке по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Вот порядок действий каждого раунда во всей красе:

- 1 Каждый игрок выбирает одну карту действия со своей руки и выкладывает её перед собой лицевой стороной вниз.
- 2 Сразу после этого игрок берёт верхнюю карту из колоды действий.
- 3 После того как все положили карты действий, раскройте все выложенные карты одновременно.
- 4 Первый игрок разыгрывает свою карту (то есть делает то, что на ней написано).
- 5 Остальные игроки выполняют указания своих карт по очереди по часовой стрелке.
- 6 Когда все карты действий разыграны, раунд окончен.

В КОНЦЕ РАУНДА

- 1 Каждый игрок отправляет лежащую перед ним карту действия в сброс.
- 2 Участник с жетоном первого игрока передаёт его участнику слева.
- 3 Если в колоде персонажей ещё остались карты, положи верхнюю карту колоды личности лицевой стороной вниз на свободное место рядом с колодами персонажей и личности. Если свободных мест в ряду нет, начни новый ряд (в ряду может быть до трёх карт).
- 4 Добавь нового персонажа в середину стола. Если в колоде персонажей не осталось карт, начинается **финальный раунд игры**. В середину стола не добавляют никаких персонажей, в остальном игра идёт как обычно. При этом раунд, в котором выложили последнюю карту персонажа из колоды, — не финальный.
- 5 Начните новый раунд!



ЭЙ! А ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЦВЕТА?

Ты уже заметил, что каждой карте персонажа соответствует один из трёх цветов: красный, синий или зелёный. У каждого персонажа есть только один цвет. У большинства карт действий тоже есть цвет. Карту действия определённого цвета можно применять только на персонажей того же цвета. В остальных цвета не имеют значения, пристрелить синего персонажа — то же самое, что пристрелить красного. Но нельзя пристрелить красного персонажа синей картой действия.

Если в вашей компании есть люди, которым трудно различать цвета, они могут ориентироваться на символы в углу карт:

Синий: квадрат ■

Красный: круг ●

Зелёный: треугольник ▼

КАРТЫ ЛИЧНОСТИ

Независимо от того, в каком режиме вы играете, уберите 4 карты «Друг» и 2 карты «Паразит» из колоды личности. Из 24 оставшихся карт 18 — «паразиты», а 6 — «друзья». Поэтому велика вероятность, что каждый новый персонаж, вступающий в игру, — паразит. Если знать, что у тебя 75% шансов пристрелить паразита, сразу руки чешутся, да?

Продвинутый режим: дополнительные карты личности нужны в этом режиме, поскольку с начала игры перед каждым игроком лежит карта персонажа.



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все 24 карты персонажей уникальны. Каждый персонаж имеет один из трёх цветов. Персонажей нельзя раскладывать на столе в зависимости от их цвета или твоих предположений об их тайной личности. Оставь их там, где они есть, а пробелы в рядах заполняй новыми персонажами, вступающими в игру. Память очень важна в этой игре, ведь эпизод мультсериала посвящён именно памяти!

На картах некоторых персонажей есть текст. Он делает их особенными, чтобы в них было морально тяжелее стрелять, ну, или просто шутки ради. Когда в игру вступает персонаж с текстом на карте, зачитай вслух этот текст, чтобы все знали, чем этот персонаж уникален. Да, те закорючки у Мясомурая читаются как «Хай!».

Продвинутый режим: текст на картах персонажей, лежащих перед игроками, работает так же, как на картах в середине стола. Иногда он может помочь, а иногда — превратить в желанную мишень.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Эти карты нужны, чтобы собирать информацию и стрелять в паразитов (или, если не повезёт, в старых друзей). Если во время партии колода действий опустеет, перетасуй стопку сброса и продолжай игру.

Если игрок разыграл карту, для которой нет цели (например, этой картой можно застрелить только синего персонажа, а в игре таких нет), эта карта ничего не делает и в конце раунда её сбрасывают как обычно. Ты не можешь выполнить действие, указанное на твоей карте, пока не подошла твоя очередь по часовой стрелке от первого игрока. (А между началом раунда и моментом, когда пора разыгрывать твою карту, ситуация может сильно поменяться!)

Поскольку на руке обычно всего 3 карты, у тебя не так много вариантов, что сыграть в каждый раунд. И только тебе решать, какую из своих карт сыграть.



ВЗАИМОПОМОЩЬ

«Но это же кооперативная игра. Почему бы нам не помочь друг другу?»

Тебе вряд ли понравится, если другие игроки начнут диктовать тебе, какую карту играть или не играть. Но можно сотрудничать с другими игроками, стараясь избежать ошибок для своей команды, и разыгрывать карты, которые помогают товарищам.

Важная часть взаимопомощи — в передаче информации, которую ты узнаёшь. Нельзя показывать другим игрокам карты личности, которые ты смог подсмотреть. Но ты можешь рассказать им об увиденном. Старайся не перевоначивать карты, которые ты вправе только подсмотреть, — эта привычка может стать очень вредной в продвинутом режиме.

Игроки могут в любой момент обсуждать общую стратегию, могут напоминать товарищам по команде информацию о личностях, которую уже добыли.

Игроки *не могут* показывать другим карты со своей руки, но могут отпустить реплики вроде таких:

«Я посмотрел, это паразит».

«Один из этих двух синих — друг».

«У меня нет карт, чтобы стрелять в этом раунде».

«Погоди, лучше пристрели его. Я точно знаю, это паразит».



Продвинутый режим: ты можешь лгать об имеющейся у тебя информации! Например, игрок-паразит может сказать, что персонаж, чью карту личности он подсмотрел, друг, хотя на самом деле это паразит. Ведь если в конце игры на поле останется хоть один паразит, все игроки-паразиты побеждают. Но будь осторожен! Другие игроки необязательно поверят тебе, а если кто-то из них сможет подсмотреть ту же карту личности сам, обман раскроется. Правда, показать карту другим игрокам он не сможет, и ты можешь убедить остальных, что на самом деле врёт твой соперник...

СТРЕЛЬБА

Чтобы друзья победили, им нужно перестрелять всех паразитов в игре. Карта действия «Бет» — самый простой способ застрелить персонажа. Если на карте не указан конкретный цвет, с её помощью можно застрелить персонажа любого цвета, если только на карте этого персонажа не указано обратное. Или, напротив, текст на карте Тинклз позволяет застрелить её независимо от цвета карты действия.

Выбирая цель, ты можешь посоветоваться с союзниками. Когда ты окончательно выбрал цель, раскрой карту личности этого персонажа.

- Если **ты застрелил паразита**, сбрось его карты личности и персонажа. Поздравляем! Вы на шаг ближе к победе.
- Если **ты застрелил друга**, сбрось его карту персонажа, а карту личности положи лицевой стороной вверх в отдельную стопку провалов. В наказание за убийство сбрось любую карту действия с руки (так у тебя окажется меньше трёх карт на руке). После этого добавь в середину стола нового персонажа.

Важно: если застрелен четвёртый друг, игра немедленно заканчивается.

Добавляя новых персонажей в середину стола, заполняй места, которые ближе к колодам персонажей и личности. Если свободных мест в ряду нет, начни новый ряд, который после этого тоже можно дополнить до трёх карт.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ: СТРЕЛЬБА ПО ДРУГИМ ИГРОКАМ

Каждый игрок начинает игру, имея собственные карты персонажа и личности. Из шести начальных карт личности паразитов всего два, так что большинство игроков поначалу будет на стороне друзей. Но это может измениться. Карты действий «Саммер» и «Джерри» могут поменять личности под картами персонажей.

Важно: нельзя застрелить своего персонажа, какая бы карта ни была сыграна и что бы другой игрок ни заставлял вас сделать.

Далее идут правила стрельбы по другим игрокам с помощью карт действий в ходе обычных раундов игры.

- Если застреленный тобой **персонаж игрока оказался паразитом**, этот паразит убит и его сбрасывают как обычно. Игрок до конца партии переходит на сторону друзей. Ему открыли глаза на то, что его воспоминания были ложными. Ему больше не нужно держать перед собой карту личности. Если у тебя нет карт персонажа и личности, значит, ты — просто ты (настоящий) и больше не пытаешься никого защитить.
- Если оказалось, что застреленный тобой **персонаж игрока не был паразитом**, прими соболезнования. Сбрось карту персонажа как обычно, а его карту личности положи в стопку провалов. Игрок, допустивший промашку, сбрасывает случайную карту действия с руки как обычно и добавляет в середину стола нового персонажа. Застреленный игрок берёт себе верхние карты из колод персонажей и личности. Он ищет утешения с новым лучшим другом. Имей в виду, что его сторона могла поменяться.

Важно: если ты застрелил четвёртого персонажа-друга (включая персонажей в центре стола, не контролируемых игроками), игра немедленно заканчивается. Все игроки раскрывают свои личности. Сторона, игрок которой застрелил четвёртого друга, проигрывает, а другая, соответственно, выигрывает.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ: ОБЕДЕННЫЙ СТОЛ

Игра доходит до обеденного стола, только если в середине стола не осталось паразитов.

В начале фазы обеденного стола все игроки сбрасывают с руки все свои карты действий. Их нельзя использовать, чтобы узнать чью-то личность, и они никому больше не потребуются. Чтобы победить, сторона друзей должна застрелить всех игроков-паразитов, и для этого карты больше не нужны. Как только начинается фаза обеденного стола, твоя сторона не поменяется, пока ты не выйдешь из игры (живым или мёртвым).

Право стрелять первым достаётся первому игроку, а затем ход передаётся от него по часовой стрелке. Ты можешь заранее посоветоваться, в кого стрелять, или просто объявить, что стреляешь, громким «ПАФ!» или «ПИУ!». Если ты застрелил друга, твоя сторона тут же проигрывает, так что будь осторожен! В игрока без карты личности стрелять нельзя. Если тебя уже застрелили за обеденным столом, ты ни в кого больше сам не можешь стрелять.

Помни, что паразиты не хотят ни в кого стрелять. Они просто хотят выжить. Но, будучи паразитом, ты можешь прикинуться, что готов кого-то застрелить, просто чтобы не выдать себя. Игроки, которых застрелили за обеденным столом, не получают новых карт персонажа или личности. Они сбрасывают свою карту персонажа, но остаются на той же стороне, и в них нельзя стрелять снова.

Когда все соглашаются, что всех игроков-паразитов перебили, игра завершается. К слову, паразиты особенно стремятся завершить игру, так что не соглашайся слишком рано, если хочешь выжить. После этого все игроки раскрывают свои карты личности. Если остался хоть один паразит, побеждает сторона паразитов. Если все друзья, побеждает сторона друзей.

Обрати внимание, что в фазе обеденного стола нельзя стрелять в персонажей в середине стола.



ПРИМЕЧАНИЯ К КАРТАМ ДЕЙСТВИЙ

РИК

«Подсмотри верхнюю карту колоды личности».

Подсмотрев верхнюю карту колоды личности, ты узнаешь личность следующего персонажа, который вступит в игру.

МОРТИ

«Подсмотри карту личности одного <цвет> персонажа».

Морти — подлинный герой этого эпизода, ведь именно он понял, как отличить паразитов от реальных людей. Помни, что в продвинутом режиме ты не можешь подсматривать карты личности персонажей, принадлежащие другим игрокам.

БЕТ

«Застрели <цвет> персонажа».

Бет в этом эпизоде больше всех готова палить направо и налево, так что чаще всего именно с её помощью ты будешь стрелять в персонажей. Выбрав персонажа-цель, раскрой его карту личности и покажи всем.

ДЖЕРРИ

«Перетасуй карты личности всех <цвет> персонажей и перераспредели их. Затем выбери игрока — он берёт карту действия».

Джерри так запутался в происходящем, что не уверен в собственной реальности. Эту карту мало кто захочет сыграть, поскольку вся известная информация о персонажах одного цвета теряется. Перетасуй и перераспредели карты личности у персонажей соответствующего цвета. Если в игре только один персонаж этого цвета, тасовать и перераспределять карты не надо. После этого выбери игрока (можно себя), который возьмёт дополнительную карту действия из колоды. Теперь у него на руке будет больше карт до конца игры, если только не случится что-нибудь плохое.

Продвинутый режим: не забудь перетасовать карты личности у персонажей соответствующего цвета, принадлежащие игрокам!

САММЕР

«Подсмотри карты личности двух <цвет> персонажей, а затем перетасуй и перераспредели эти карты».

Даже если две карты личности, в которые ты подсмотришь, окажутся одного типа, их всё равно надо перетасовать. Если в середине стола есть только один персонаж подходящего цвета, карты личности тасовать не нужно.

СТЕРВА-СЕСТРУХА

«Выбери цвет, который есть в игре. Застрели двух персонажей этого цвета. Если персонаж выбранного цвета всего один, то застрели только его».

Использовать эту карту опасно, но порой риск того стоит.

Важно: выбрав цвет, которому соответствует только один персонаж, ты должен будешь застрелить только этого персонажа.

ЧТО-ТО НЕ ТАК, БЕТ?

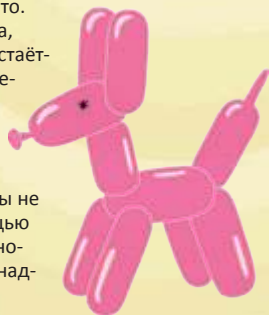
«Если у тебя на руке эта карта, ты должен сыграть её следующей. Застрели одного персонажа».

Если ты взял эту карту, ты обязан сыграть её в следующий раз, когда можно будет сыграть карту действия.

Я ЗНАЮ ТЕБЯ УЖЕ 15 ЛЕТ

«Раскрой карту личности одного <цвет> персонажа до конца игры. Не перемешивай её с другими, даже когда того требует сыгранная карта действия».

Эта карта — лучший способ выяснить, кто есть кто. Личность персонажа, если её раскрыть, остаётся известной и не меняется. В самого персонажа можно стрелять как обычно. Но в продвинутом режиме ты не можешь с её помощью раскрыть карту личности персонажа, принадлежащую игроку.



Я ПЫТАЛСЯ ПРИСТРЕЛИТЬ САММЕР 10 МИНУТ НАЗАД!

«Застрели персонажа. Если он окажется другом, добавь его к стопке провалов, но не сбрасывай с руки случайную карту действия и не выкладывай нового персонажа в середину стола».

Иногда шансы равны: ты либо убиваешь друга, либо паразита. Но Рику, честно говоря, всё едино. Чёрт, он правда стрелял в Саммера!

Я ТОЖЕ!

«Повтори действие карты, лежащей перед игроком справа».

Поскольку все переводят свои карты действий одновременно, даже если ты первый игрок, ты знаешь, что делать.



АВТОР ИГРЫ

Мэтт Гира

ADULT SWIM, the logo, RICK AND MORTY, and all related characters and elements are trademarks of and © 2016 Cartoon Network. A Time Warner Company. All rights reserved.

©2016 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

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Сергей Серебрянский

Переводчик: Александр Гагинский

Дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайн русской коробки: uildrim

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

МИСТЕР ЖОПОСРАНЧИК

«Если в этом раунде никого не застрелили, то в конце раунда каждый игрок берёт по карте действия».

Учитывая важность этого героя в мультсериале и особенно в финале серии, он будет рад, если никого не застрелят. Конечно, ты не вправе заранее сказать товарищам, что намерен сыграть эту карту.

ТЫ НЕ МОЖЕШЬ МЕНЯ УБИТЬ!

«Выбери другого игрока. Он должен застрелить одного персонажа».

Иногда не хватает духу спустить курок, и надо, чтобы кто-то другой сделал за тебя всю грязную работу. И тут на помощь приходит эта карта! Просто выбери другого игрока, и он сделает всё сам. Ему даже не потребуются никакие карты — он просто выбирает, кого застрелить, и делает это. Помни: если ты выбрал первого игрока, он может застрелить Карандашурика.

[adult swim]TM

CRYPTOZOICTM
ENTERTAINMENT



Играть интересно

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Рик и Морти

ВСМОРТИТЬ ВСЁ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПОРЯДОК ХОДА В РАУНДЕ

- 1 Каждый игрок выбирает одну карту действия со своей руки и выкладывает её перед собой лицевой стороной вниз.
- 2 Сразу после этого игрок берёт верхнюю карту из колоды действий.
- 3 После того как все выложили карты действий, раскройте все выложенные карты одновременно.
- 4 Первый игрок разыгрывает свою карту (то есть делает то, что на ней написано).
- 5 Остальные игроки выполняют указания своих карт по очереди по часовой стрелке.
- 6 Когда все карты действий разыграны, раунд окончен.

В КОНЦЕ РАУНДА

- 1 Каждый игрок отправляет лежащую перед ним карту действия в сброс.
- 2 Участник с жетоном первого игрока передаёт его участнику слева от себя.
- 3 Положи верхнюю карту колоды личности лицевой стороной вниз на свободное место рядом с колодами персонажей и личности. Если свободных мест в ряду нет, начни новый ряд.
- 4 Добавь нового персонажа в середину стола. Если в колоде персонажей не осталось карт, начинается финальный раунд игры.
- 5 Начните новый раунд!

Каждый раз, когда нового персонажа добавляют в середину стола, всегда подкладывая под него карту личности лицевой стороной вниз.

Продвинутый режим: в фазе обеденного стола не выкладывайте новых персонажей в середину стола.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если кто-то из игроков объявил, что паразитов в середине стола не осталось, и не меньше половины участников с этим согласны, игра завершается. Переверни все карты личности в середине стола. Если там нет ни одного паразита — вы победили. Если есть хотя бы один паразит — это провал.

Продвинутый режим: если игра заканчивается потому, что колода персонажей опустела, или игроки решили закончить игру по договорённости, раскрой карту личности каждого персонажа в середине стола. Если среди них есть паразиты, побеждают все игроки-паразиты! Если все персонажи — друзья или в середине стола вообще не осталось персонажей, игра переходит за обеденный стол (стр. 9).