

Rick and Morty

БЛИЗКИЕ РИКОНТАКТЫ РИКОВОЙ СТЕПЕНИ

КОЛОДОСТРОИТЕЛЬНАЯ ИГРА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Рики из разных измерений погибают один за другим, и Рика обвинили в преступлениях против риковечества. Придётся Рiku и его копиям из других измерений свергнуть Совет Риков и докопаться до сути рикоцида!

Начинаешь ты только со своими волнами гения, но по ходу игры получишь новые, более мощные карты в колоду. Твоя цель — победить как можно больше членов Совета Риков (и Злого Рика!). В финале побеждает тот Рик, который наберёт больше победных очков благодаря картам в своей колоде.

СОСТАВ ИГРЫ

207 карт:

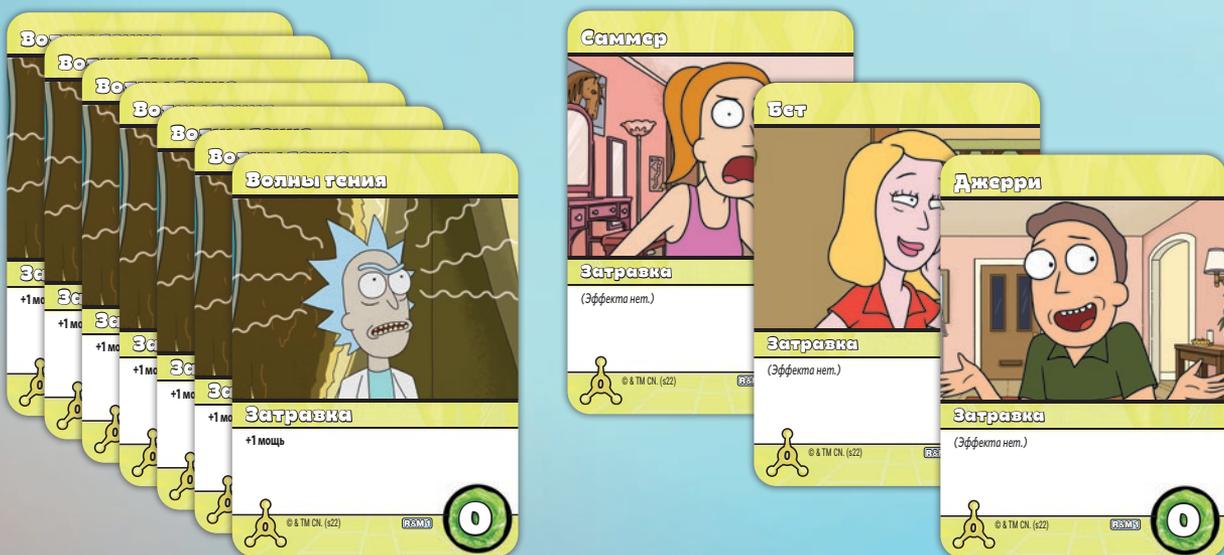
- 36 карт-затравок «Волны гения»
 - 15 бесполезных карт-затравок («Джерри», «Бет», «Саммер»)
 - 92 карты основной колоды
 - 16 карт порталной пушки
 - 6 карт Совета Риков
 - 1 карта Злого Рика
 - 20 карт «Волны Морти»
 - 21 карта локаций
- 1 жетон стопки локаций**
6 карт персонажей (больших карт Риков)

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

1. БОЛЬШИЕ КАРТЫ РИКОВ И НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОДЫ

Каждый игрок хапает себе случайную большую карту Рика — и становится этой версией гения! Как вариант, каждый игрок может выбрать одну из них, или можно раздать по две, чтобы игрок выбрал одну из них.

Каждый Рик 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 карты локаций, с которых можно поиметь плюшки, даже если ты сыграешь отстойную карту вроде «**Джерри**». Если же у тебя нет таких карт или локаций, то от карт «Джерри», «Бет» и «Саммер» можно избавиться. Но об этом позже.



ТИПЫ КАРТ

Хмурый Рик

Если в свой ход ты сыграл хотя бы 2 карты Риков, можешь передать завтрак с руки на руку любому врагу.

© & TM CN. (s22) (R&M)

ПЕРСОНАЖ

Волны гения	Саммер	Бет	Джерри
Затравка +1 мощь	Затравка (Эффекта нет.)	Затравка (Эффекта нет.)	Затравка (Эффекта нет.)
Тип карты			

© & TM CN. (s22) (R&M)

ЗАТРАВКИ

КАРТЫ ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ

Ковбой Морти

Морти

+2 мощи

Защита: можешь сбросить эту карту, чтобы избежать атаки. Если сбросил, возьми 2 карты.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **4**

МОРТИ

Циклоп Рик

Рик

+1 мощь

Если это первая карта, которую ты сыграл во время этого хода, можешь уничтожить 1 карту у себя на руке или в стопке сброса.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **3**

РИК

Красный X

Нечто особенное

Возьми 1 карту

Постановка — защита: когда эта карта находится в игре сбрось её, чтобы избежать атаки.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **3**

Свойство «Постановка»

НЕЧТО ОСОБЕННОЕ

Пушка-транквилизатор

Снаряжение

+2 мощи

Защита: можешь сбросить эту карту, чтобы избежать атаки. Если сбросил, 1 враг на твой выбор получает «Волны Морти».

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **3**

Победные очки

СНАРЯЖЕНИЕ

КАРТЫ СТОПОК

Максимум Рикимус

Рик Совет Риков

Каждый игрок может уничтожить «Волны гения» у себя на руке или в стопке сброса. Возьми 1 карту за каждую карту, уничтоженную таким образом.

Групповая атака: каждый игрок сбрасывает с руки карту с наибольшей стоимостью.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Победные очки **10**

СОВЕТ РИКОВ

Птичий мир

Локация

Постановка: раз в свой ход можешь показать врагу испуганный жест. Если показал, каждый игрок, кроме этого врага, берёт 1 карту.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **4**

ЛОКАЦИЯ

Волны Морти

Название

В конце игры: если у тебя есть в пару к этой карте карта «Волны гения», не получай штраф за эту карту.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **0**

ВОЛНЫ МОРТИ

Портальная пушка

Снаряжение

+2 мощи

Можешь сбросить 1 карту. Если сбросил, сыграв верхнюю карту стопки локаций. В конце хода, если ты её не купил, положи её в стопку сброса локаций.

© & TM CN. (s22) (R&M)

Стоимость **3**

ПОРТАЛЬНАЯ ПУШКА

Можно играть разные типы карт: затравки, Рики, Морти, нечто особенное, локация 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 92 карты — туда замешиваются Рики, Морти, снаряжение и нечто особенное.



3. СТОПКА СОВЕТА РИКОВ

В стопке Совета Риков 7 карт, и они все используются в каждой игре. Верхним Риком в стопке всегда будет Рик IV, а нижним — Злой Рик (с синей рубашкой). Злой Рик формально не член совета и не карта Совета Риков. Но при раскрытии его карты в стопке он становится верхней картой стопки Совета Риков.

Отложи Рыка IV и Злого Рика в сторону и перемешай остальные пять карт Совета Риков, не глядя на их лицевые стороны. Злого Рика положи лицевой стороной вниз в самый низ стопки. Перемешанные карты пятерых членов Совета положи сверху на него лицевой стороной вниз. Наконец положи Рыка IV 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. БАРАХОЛКА

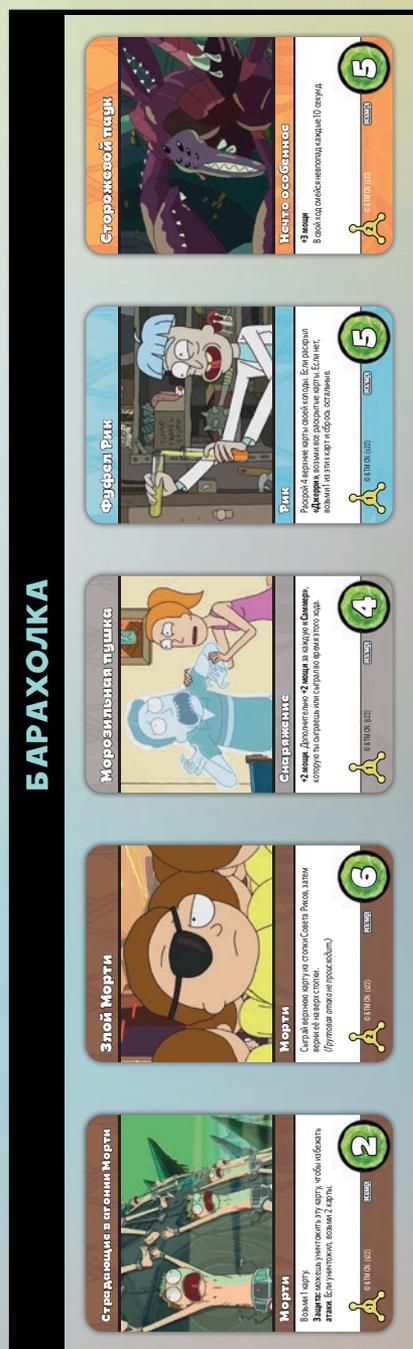
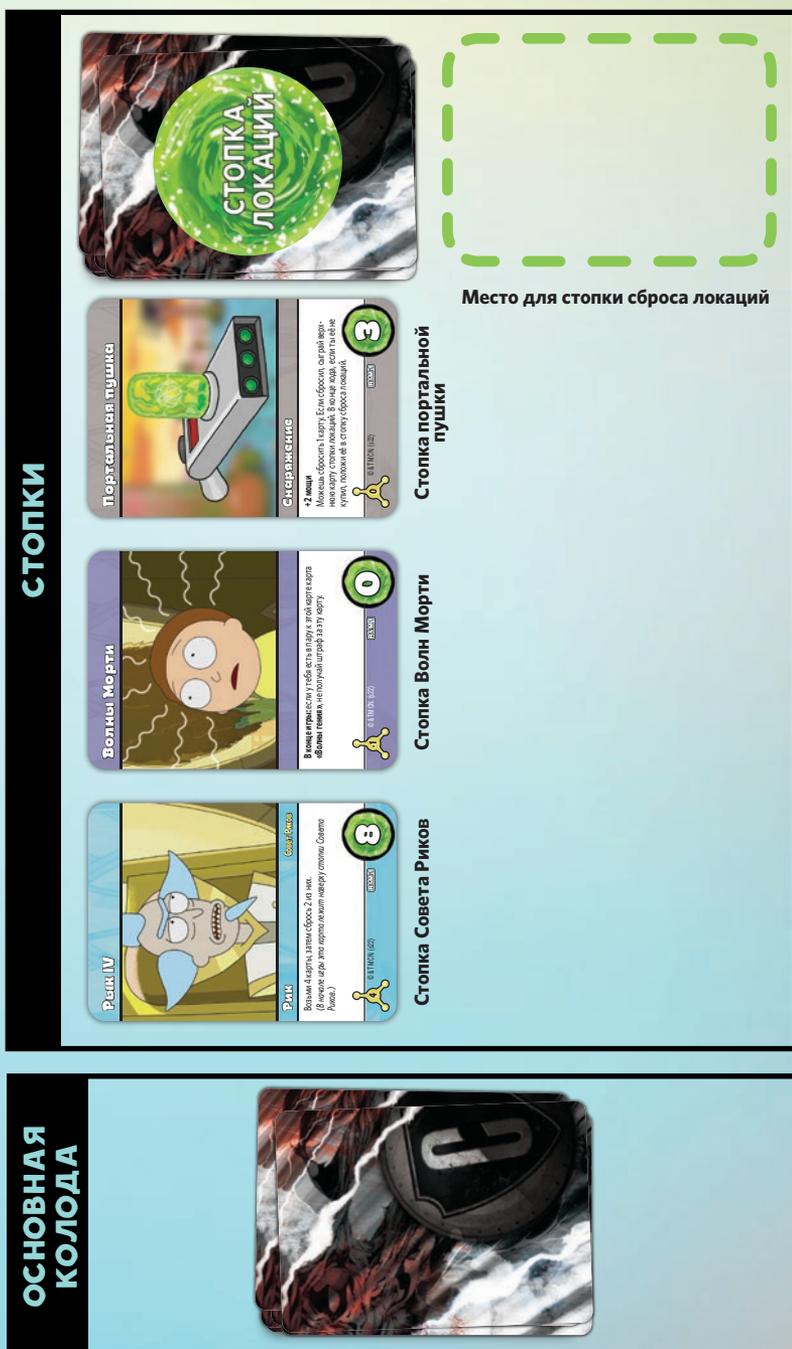
Перемешав основную колоду, выложи из неё 5 верхних карт на барахолку.

Затем разложи стопки карт порталной пушки, Совета Риков 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 Совета Риков 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.



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.

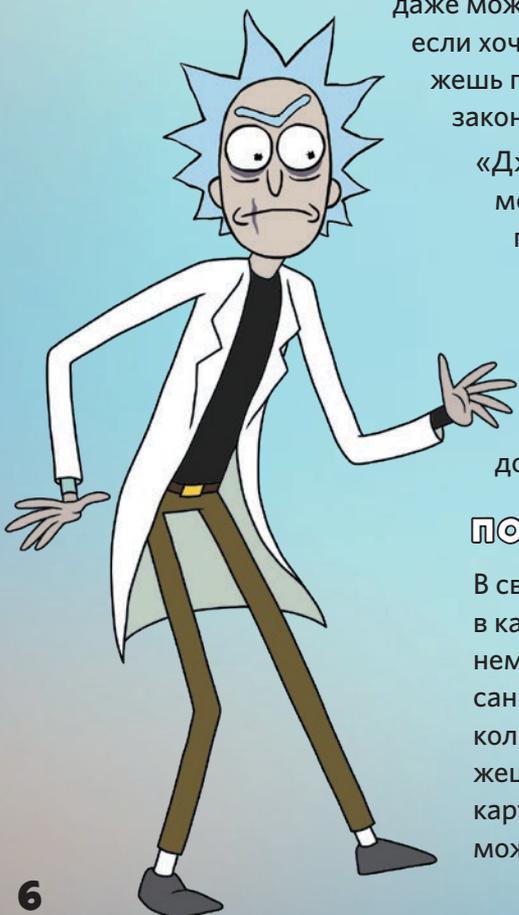
Каждый ход ты можешь покупать карты с барахолки, из стопки порталных пушек и/или с верха стопки Совета Риков — всё это делает твою колоду лучше. **Как только ты купил или получил карту, клади её в свою стопку сброса**, если только не сказано иного. И да, карты в стопку сброса всегда нужно класть в открытую. 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 колоδο-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. *(Что, жалко их? Не забывай: ты РИК! Не то чтобы Рик прежде не бросал семью Смитов...)* 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.



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 непо-
траченная 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 Совета Риков лежит взакрытую, раскрой её и зачитай вслух описание
её групповой атаки (или свойство «Суперпостоянка» Злого Рика, 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 «Оладушки в виде летающих тарелок» 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:

- Злой Рик 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 «Волн 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 Совета Риков (считая Злого Рика). 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

Твоя версия Рика позволяет тебе использовать в свой ход указанное на ней свойство. Если на твоей карте написано два свойства, можно использовать оба в один ход. Твой большой Рик — не «карта Рика», так что, если ты разыграл карту, в свойстве которой перечислены типы карт или даже указано число сыгранных Риков, к твоему большому Рику 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 ею 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 СОВЕТА РИКОВ

Набрав достаточно мощи за ход (а достаточно — это больше или равно стоимости открытой карты из Совета Риков), ты можешь навалить этому Рику. Если ты решишь это сделать, то возьми из стопки Риков 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 Рика за ход. Стоимость карт Совета Риков варьируется от 8 до 12, а средние пять карт стопки с начала игры перемешаны, так что предсказать цену текущего Рика не получится, пока карта не будет раскрыта.

На каждой карте Совета Риков (кроме Рыка IV) указана **групповая атака**.

Когда на верх стопки выходит новая карта Совета Риков (после окончания хода игрока, который победил предыдущего Рика), 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 СОВЕТА РИКОВ В ТВОЕЙ КОЛОДЕ

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

Обрати внимание: первые шесть карт в стопке обозначены как «Совет Риков». Злой Рик не член совета, хотя его карта и лежит в стопке Совета Риков. Тип всех карт в этой стопке — **Рик**, такой же, как у Риков из основной колоды. Член Совета Риков — это звание персонажа, а не тип карты, так что, если сыграть карту Совета Риков и ещё какого-нибудь Рика, они не будут считаться за разные типы карт.



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, ты же гений, 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 барахолке 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 Злого Рика. Оно активируется, когда он становится верхней картой стопки Совета Риков. Свойство действует, пока его не победит (не купит) кто-то из игроков, чтобы завершить игру.

СТОПКА ЛОКАЦИЙ

В этой колоде ты найдёшь места, по которым Рик и Морти странствовали в серии «Близкие риконтакты риковой степени» и нескольких других эпизодах. 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 локации, **но она не считается сыгранной с руки**. Можешь в этот ход воспользоваться свойством этой карты локации. Можешь даже при желании купить эту карту локации в любой момент своего хода, до или после того, как воспользуешься её свойством. Купленная карта локации 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 локации 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 локации, 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), сперва 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 **6 типов карт**: Рики, Морти, снаряжение, затравки, 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**.

Аналогично карты вроде «Рикоискателя» и «Рикам плевать на Морти» — **не карты Рика**. Но весь Совет Риков — это Рики. Если сыграть одну из таких карт, считается, что ты сыграл карту Рика.

ЗОНЫ

Всего в игре **7 зон**: колода игрока, рука игрока, стопка сброса игрока, основная колода, стопка локаций, стопка уничтоженных карт и барахолка. Некоторые карты приносят пользу, когда их «уничтожают в любой зоне». Это значит, что, если карта у тебя на руке, в стопке сброса или даже на барахолке и ты уничтожаешь её при помощи эффекта карты (например, «Рикам плевать на Морти»), ты получаешь от этого плюшки. Уничтоженные карты кладут в отдельную стопку уничтоженных карт. Если уничтоженную карту с барахолки нужно «заменить», положи верхнюю карту основной колоды на барахолку.



УТОЧНЕНИЯ ПО КАРТАМ

Дзета Альфа Рик: если игрок избежал групповой атаки этой карты, карта ему не передаётся. Если только один игрок должен передать карту, он просто кладёт её в свою стопку сброса.

Злой Рик: верхнее свойство Злого Рика позволяет Злому Морти управлять им. В начале твоего хода его свойство «Суперпостоянка» вызывает атаку по тебе. Можешь избежать этой атаки с помощью карты со свойством «Защита».



Измерение 35-Ц: у карты «Волны Морти» нет типа карты, и она не является затравкой. Например, раскрыв какую-нибудь карту Рика и «Волны Морти», ты сможешь взять обе карты.

Измерение Дупиду: получение карты по свойству «Измерения Дупиду» (как при помощи «Адвоката Рика») не считается покупкой карты. Сбрось все сыгранные тобой и находящиеся у тебя на руке карты. Затем возьми на руку 5 новых карт, получи «Портальную пушку» из стопки и возьми её себе на руку.

Измерение Кромулона: если ты сыграл верхнюю карту из колоды врага, ты и контролируешь её в свой ход. Но тот игрок, из чьей колоды ты её взял, остаётся её владельцем. Когда карта выходит из игры, потому что уничтожена или закончился твой ход, игрок, у которого ты её «одолжил», получает её обратно и берёт на руку.

Инопланетный Морти: можно уничтожить **суммарно** 0, 1 или 2 карты, а не, например, 2 на руке и 2 в стопке сброса.

Ионный дефибуллятор: если ты сыграл эту карту, то ты должен обязательно уничтожить какую-нибудь карту. Пацифистом быть не получится.

Квантовый Рик: после того как ты перевернул карту персонажа лицевой стороной вниз по эффекту групповой атаки Квантового Рика, её свойство не работает до тех пор, пока ты не перевернёшь её обратно.

Красный X: сыграв эту карту, возьми 1 карту с верха своей колоды. Это одноразовое свойство, в последующих ходах оно действовать не будет, зато будет действовать свойство «Постоянка».



Кроненберг Рик: эта карта получает свойство той карты, которую ты положишь на своего персонажа в этот ход. Так что у неё будет эффект, даже когда ты впервые её сыграешь. Карты на картах персонажей не считаются картами в игре, и с ними нельзя никак взаимодействовать. Если на карту персонажа положить локацию, она будет активна, только пока «Кроненберг Рик» находится в игре. Поскольку свойство «Кроненберга Рика» действует только до конца твоего хода, он не может остаться в игре дольше, даже при раскрытии карты со свойством «Постоянка». Если на твоём персонаже лежит карта со свойством «Защита», ты не сможешь её использовать, чтобы избежать атаки.

Мир Кроненбергов: если ты играешь локацию с руки или с помощью «Портальной пушки», то она учитывается для эффекта этой карты. Далее эта локация будет уже в игре, и ты уже не сможешь её учитывать.



Мир хомяков в задницах: эффект этой карты применяется даже в тот ход, когда ты покупаешь первой именно эту карту.

Морти Эрик-Штольц-из-«Маски»: «пока ты владеешь этой картой» означает «пока карта у тебя на руке, в колоде, в стопке сброса или выложена перед тобой». Эта карта не считается затравкой!



Мортиподвеска, Страховка на Морти, Купон на замену Морти, Писание о добром Морти, Истинный Морти, АкваРик и Страдающие в агонии Морти: помни, что Морти — это тип карты (коричневого цвета).

Планета Ломбард: если в игре нет других карт с такой же стоимостью, ты получаешь карту, которую положил на барахолку, и кладёшь её в свою в стопку сброса, как обычно.



Птичий мир: игрок, которому ты показал «кое-что», — единственный, кто не будет брать карту по этому свойству.

Рик Санчес Ц-137: за каждую твою карту «Волны Морти» без пары из «Волн гения» ты всё равно теряешь 1 победное очко.

Риктиминус Санчезиминиус: раскрыв карту со свойством «Постоянка» с руки врага, верни её ему на руку. Ты её сыграть не можешь. Любую другую — пожалуйста.



Рык IV: сбрасывай карты из тех четырёх, что ты взял.



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 производство:** Лейша Камминс
**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:

Кэролин Байрнс, Хавьеру Касилласу,
Рендаллу Форду, Кейтлин Фокс, Мэтту
Хоффману, Алекс Лим, Джорджу Надоу,
Маттиасу Наги, Джеффу Паркеру,
Колину Робинсону, Рэчел 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
Дополнительная вычитка: Евгения Некрасова
Переводчик: Александр Гагинский
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян
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.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

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.

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 Совета Риков лежит взакрытую, раскрой её и зачитай вслух описание её групповой атаки (или свойство «Суперпостоянка» Злого Рика).
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 новую колоду. Раньше даже не смей её перемешивать!

Игра сразу заканчивается, когда выполнено одно из двух условий:

- Злой Рик побеждён.
- В основной колоде не хватает карт, чтобы пополнить барахолку до 5 карт.

