

Rick and Morty

АНАТОМИЧЕСКИЙ ПАРК

ПРАВИЛА ИГРЫ



Добро пожаловать в **Анатомический парк**! Эта уморительная состязательная стратегическая игра основана на 3-м эпизоде 1-го сезона популярного мультсериала «Рик и Морти». Действие происходит в теле бездомного Санты из универмага по имени Рубен. Именно в его организме вы с друзьями будете строить парк развлечений, бороться за лучшие места и двигать органы Рубена, как вам вздумается. Увы, Рубен не самый надёжный арендодатель, поэтому время — как и Рубен — может кончиться у вас раньше, чем вы ожидаете!

СОСТАВ ИГРЫ

46 квадратов парка

9 квадратов фокус-групп

24 карты реакций организма

6 карт планов застройки

6 карт персонажей

6 фишек персонажей

6 фишек болезней

12 подставок

30 маркеров контроля

3 шестигранных кубика

60 жетонов победных очков

Эти правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает себе персонажа, после чего берёт карту этого персонажа и соответствующую фишку с подставкой.
2. Каждый игрок берёт 5 маркеров контроля с изображением своего персонажа и кладёт их на карту персонажа или поблизости от неё.
3. Разместите квадрат входа в центре стола. Каждый игрок ставит на него фишку своего персонажа.
4. Перемешайте вместе квадраты парка и фокус-групп, после чего раздайте взакрытую по 3 квадрата каждому игроку. Сложите оставшиеся квадраты в стопку и положите лицевой стороной вниз там, где всем игрокам будет удобно до неё дотянуться.
5. Найдите в колоде реакций организма 2 красных карты «Инфаркт» и отложите их в сторону. Остальные карты перетасуйте и разделите на 2 колоды. Вложите обе карты «Инфаркт» в одну из колод, перетасуйте её, положите на стол, а затем положите сверху другую колоду. Благодаря этому оба инфаркта произойдут только во второй половине игры. Положите общую колоду лицевой стороной вниз там, где всем игрокам будет удобно до неё дотянуться.
6. Отложите в сторону фишки болезней. Вставьте фишки Кишечной палочки и Туберкулёза в красные подставки, чтобы не забыть, что у них есть постоянный эффект.
7. Сложите жетоны победных очков в 1–2 запаса там, где всем игрокам будет удобно до них дотянуться.
8. Бросьте кубики, чтобы определить, кто ходит первым.



В «Анатомическом парке» есть два режима игры. Если вы новичок в стратегиях, лучше сыграйте в базовую игру. Но если у вас опытная компания или вы уже сыграли несколько партий, вас ждёт...

9. **Продвинутая игра:** возьмите карты плана застройки, перетасуйте и раздайте по одной каждому игроку взакрытую. Оставшиеся карты планов застройки уберите в коробку. Вы можете посмотреть свою карту плана застройки в любой момент, но вам нельзя видеть чужие. Подробнее о планах застройки мы расскажем позже.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте как можно больше победных очков (ПО). Чтобы получать ПО, размещайте на столе квадраты парка, контролируйте квадраты с помощью маркеров контроля, следуйте своему плану застройки (только в продвинутой игре) и уничтожьте болезни, пока не закончится игра.

МОМЕНТ ОКОНЧАНИЯ ПАРТИИ

Игра завершается в следующих случаях:

1-й инфаркт: когда любой игрок в первый раз берёт карту «Инфаркт», Рубену остаётся жить 2 раунда. Отсчёт начинается с хода следующего игрока, а не того, кто взял карту, так что у каждого игрока будет 2 полных хода. За это время вам нужно придать парку завершающие штрихи и добраться до квадрата выхода, прежде чем станет слишком поздно.

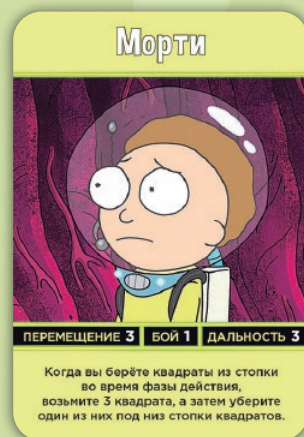
2-й инфаркт: если за эти 2 финальных раунда кто-либо возьмёт вторую карту «Инфаркт», Рубен мгновенно умирает, и игра тут же завершается.

Второй раз закончились квадраты: когда стопка квадратов опустеет, перемещайте сброс и сформируйте новую стопку квадратов. Но если стопка опустеет во второй раз, игра заканчивается. В этом случае Рубен остаётся жив! В продвинутой игре вы получите очки за выполнение плана застройки, даже если остались внутри Рубена в конце игры.

ВАШ ПЕРСОНАЖ

У каждого из шести персонажей свои значения перемещения, боя и дальности, а также уникальная способность.

- **ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:** на сколько квадратов вы можете переместить фишку персонажа в свой ход.
- **БОЙ:** сколько кубиков вы можете бросить, пытаясь победить болезнь.
- **ДАЛЬНОСТЬ:** с какого максимального расстояния вы можете стрелять в болезнь.



Постарайтесь понять, какие возможности даёт уникальная способность вашего персонажа, до начала игры, ведь это может повлиять на вашу стратегию. При этом вам необязательно использовать способность своего персонажа, если вы не хотите.

КВАДРАТЫ

Квадраты, из которых вы будете строить парк, бывают 5 разных цветов. Цвет может быть важен, если соседства с этим цветом требует квадрат у вас на руке или план застройки.



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



КРАСНЫЙ СИНИЙ ЗЕЛЁНЫЙ ЖЁЛТЫЙ БУРЫЙ

В верхнем правом углу квадрата указано, сколько он приносит победных очков. В парк можно выкладывать только квадраты парка. Помимо разных цветов, квадраты парка делятся на несколько типов: аттракцион, кафе, горка, выход или транспорт.



АТТРАКЦИОН



КАФЕ



ГОРКА



ВЫХОД



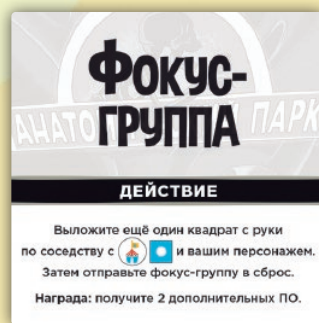
ТРАНСПОРТ

Квадраты кафе, горок и аттракционов: душа и сердце любого парка развлечений — разумеется, некоторые из них будут в прямом смысле расположены в сердце. Эти квадраты бывают трёх цветов: кровавые — красные, бронхиальные — синие, а кишечные — бурые.

Квадраты выхода: сопливо-зелёные. Их можно выкладывать в любой точке парка. Квадраты выхода позволяют вам покинуть тело Рубена в конце игры. В базовой игре, даже если Рубен останется жив, вы получите 3 ПО за то, что вышли.

Квадраты транспорта: медово-жёлтые. Их можно выкладывать в любой точке парка. Облегчают перемещение по парку.

Квадраты фокус-групп: белые, как кость. Квадраты фокус-групп лежат в стопке вместе с остальными квадратами, но их нельзя выкладывать в парк. Сыграв квадрат фокус-группы, игрок может выложить другой квадрат парка, если найдёт для него подходящее место, и получить за это награду, указанную в игровом тексте квадрата фокус-группы. После этого квадрат фокус-группы отправляется в сброс.



КАРТЫ

Карты реакции организма: обозначают все мерзкие вещи, происходящие с Рубеном оттого, что вы копошитесь в его теле и меняете местами его органы! Главное в этих картах — взяв одну из них, вы должны издать соответствующий звук или как-то ещё изобразить соответствующую реакцию организма. Конечно, если это не болезнь — на это никто не захочет смотреть!

Карты плана застройки (только в продвинутой игре): секретный план, по которому вам нужно строить парк. На карте изображено определённое сочетание цветов квадратов, которое вам нужно воспроизвести в парке как можно большее число раз. Но не забудьте выйти из Рубена до его смерти, если хотите получить за это очки!



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд каждый игрок делает по 1 ходу. Ход игрока состоит из 4 фаз, и как только он выполнит их все, ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

1. Начало хода. Сбросьте с руки по 1 любому квадрату за каждую болезнь, которая находится на том же квадрате, что и ваш персонаж.

2. Фаза перемещения — выберите один из вариантов:

- Переместите фишку вашего персонажа на количество клеток, не превышающее его значение перемещения.
- Переместите каждую фишку болезни на 1 клетку по горизонтали или вертикали (но не диагонали).
- Переместите квадрат, на котором находится фишка вашего персонажа, или соседний с ним квадрат на 1 клетку по горизонтали или вертикали (но не диагонали) на соседнюю пустую клетку. Затем возьмите из колоды карту реакции организма. Квадраты входа и транспорта нельзя перемещать таким способом.

3. Фаза действия — выберите один из вариантов:

- Возьмите 2 верхних квадрата из стопки квадратов.
- Выложите квадрат с руки на пустую клетку по соседству с квадратом, на котором находится фишка вашего персонажа.
- Сыграйте квадрат фокус-группы. Это позволит вам выложить квадрат парка и получить за это награду.
- Покиньте парк. (Возможно, только если фишка вашего персонажа находится на зелёном квадрате выхода.)
- Застрелите болезнь в пределах дальности, кинув столько кубиков, сколько указано в значении боя вашего персонажа. Если при этом вы не убили болезнь, выбросив 6, возьмите карту реакции организма.

4. Конец хода: сбросьте квадраты, чтобы на руке их осталось не более 5.

ПОДРОБНЕЕ О ФАЗАХ

НАЧАЛО ХОДА

У каждой болезни есть своя уникальная способность, но, помимо этого, все они заставляют вас сбрасывать квадраты с руки (об этом не сказано на карте болезни). Убежать от болезни или застрелить её — отличный способ решить эту проблему. Но за каждую фишку болезни на одном квадрате с фишкой вашего персонажа в начале вашего хода вы должны отправить 1 квадрат с руки в сброс лицевой стороной вверх.

ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

В фазе перемещения есть несколько вариантов действий. Вы можете совершить одно из них.

• ВАРИАНТ: ПЕРЕМЕСТИТЕ ПЕРСОНАЖА

Выбрав этот вариант, вы перемещаете своего персонажа. Для этого передвиньте его фишку с квадрата, на котором он стоит, на один из соседних квадратов (двигать по диагонали нельзя). На карте персонажа указано максимальное расстояние в клетках, на которое вы можете передвинуться во время этого действия (значение «ПЕРЕМЕЩЕНИЕ»). Не обязательно перемещаться на максимально доступное расстояние. На одном квадрате может находиться любое количество персонажей и болезней.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НА ТРАНСПОРТЕ

Когда при перемещении персонажа вы приходите с соседнего квадрата на квадрат транспорта (открытый или закрытый), это не расходует ваши очки перемещения. Например, если значение перемещения вашего персонажа равно 2, вы можете переместить его фишку на 2 клетки, затем перейти на соседний квадрат транспорта, после чего продолжить перемещение «бесплатно» по квадратам транспорта. Чтобы сойти с квадрата транспорта на квадрат другого типа, требуется потратить 1 очко перемещения. Вы можете прекратить перемещение по квадратам транспорта в любой момент, необязательно доезжать до «конечной».

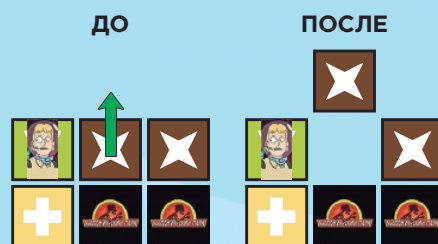
Болезни не могут перемещаться на транспорте. Для них квадраты транспорта — обычные квадраты. Эффекты реакций организма и способности, перемещающие персонажей, тоже не задействуют перемещение на транспорте. Когда они требуют переместить какую-либо фишку на указанное число клеток, это не то же самое, что перемещение в фазе перемещения.

• ВАРИАНТ: ПЕРЕМЕСТИТЕ КАЖДУЮ БОЛЕЗНЬ НА 1 КЛЕТКУ

Отличный способ насолить обогнавшим вас соперникам, направив болезни подальше от вас и поближе к ним. Возможно, им придётся сбросить квадраты с руки! Болезни перемещаются по прямой, как и персонажи, но квадраты транспорта для них считаются обычными квадратами.

• ВАРИАНТ: ПЕРЕМЕСТИТЕ КВАДРАТ

Выберите квадрат, на котором стоит фишка вашего персонажа, или соседний с ним квадрат. Переместите этот квадрат на 1 клетку по горизонтали или вертикали на соседнюю пустую клетку. Игнорируйте текст на квадрате, который перемещаете. Все персонажи и болезни, стоящие на квадрате, перемещаются вместе с ним. Помните, что квадраты транспорта (как открытые, так и закрытые) и квадрат входа таким способом двигать нельзя. Квадраты могут «отсоединяться» от остального парка. Если квадрат больше не соприкасается с другими, оставьте пробел размером в 1 клетку между ним и остальным парком. Если персонаж оказался на квадрате, отсоединённом от парка (то есть игрок не может построить путь по квадратам обратно к квадрату входа), переставьте его фишку в конце текущего хода на квадрат входа. Болезни оставьте, где есть. Отсоединённые квадраты остаются на месте и могут снова присоединиться к парку, если к ним пристроят новые квадраты.



Примеры, как можно перемещать квадраты

Передвинув квадрат этим способом, возьмите карту реакции организма. Когда ваши внутренние органы двигают туда-сюда, приятного в этом мало — что-нибудь да произойдёт внутри Рубена. Может просто заурчать живот, может обостриться болезнь, а может начаться адская боль.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

В фазе действия есть несколько вариантов действий. Вы можете совершить одно из них.

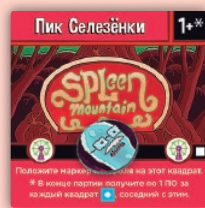
• ВАРИАНТ: ВОЗЬМИТЕ 2 КВАДРАТА ИЗ СТОПКИ

Вы начинаете игру с 3 квадратами на руке. В ходе игры вы будете выкладывать их на стол, и вам понадобятся новые, чтобы продолжить зарабатывать победные очки. И это действие — самый верный способ получить новые квадраты. Только помните: в конце хода вы должны сбросить лишние квадраты, так как на руке их не может быть больше 5.

МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ

На некоторых квадратах указано, что на них нужно положить маркер контроля. Добавив к парку такой квадрат, положите на него 1 из своих маркеров. Поскольку на маркере изображён ваш персонаж, всем будет ясно, кто владеет этим квадратом и получает за него ПО в конце партии.

Если у вас кончились маркеры контроля, а очередной квадрат требует положить маркер на него, возьмите 1 из уже выложенных маркеров и переложите его на новый квадрат. Квадрат, на котором нет маркеров контроля, не принадлежит никому. Если на квадрате, на который нужно положить маркер, нет маркера, вы всё равно можете «переместить» несуществующий маркер, сыграв квадрат фокус-группы, который позволяет переместить маркер контроля.



• ВАРИАНТ: СЫГРАЙТЕ КВАДРАТ ФОКУС-ГРУППЫ

Сыграть квадрат фокус-группы — это действие. Квадраты фокус-групп предписывают вам выложить ещё один квадрат в парк (как при действии «Выложите квадрат») по соседству с фишкой вашего персонажа. Выложив квадрат таким образом, отправьте квадрат фокус-группы в сброс.

У каждой фокус-группы есть 2 требования, необходимых, чтобы её сыграть. Первое требование — тип квадрата (аттракцион, кафе, горка), второе — цвет квадрата (красный, синий, бурый). Найдите пустую клетку по соседству с квадратом или квадратами подходящих цвета и типа. Возможно, для этого вам потребуется переместить квадрат ранее во время фазы перемещения. В примере справа, если ваш персонаж находится на красном квадрате и вы сыграли фокус-группу, которая требует наличия по соседству красного квадрата и квадрата аттракциона, вы можете выложить свой следующий квадрат (но не сам квадрат фокус-группы) на любую из клеток со словом «Да». Нужно, чтобы правила позволяли выложить квадрат именно сюда, но в остальном неважно, какой квадрат вы выкладываете. Это станет важно, только когда вы будете выкладывать следующий.



Если вы найдёте единственный квадрат, выполняющий сразу оба требования, вы также можете выложить новый квадрат рядом с ним. Пусть, к примеру, ваша фокус-группа требует синий цвет и кафе. Ваш персонаж стоит на синем квадрате кафе, так что можете сыграть фокус-группу и выложить с руки квадрат по соседству с фишкой вашего персонажа.

Сыграв квадрат фокус-группы, вы получите награду, указанную в её игровом тексте. Есть 3 варианта награды. Вы получаете дополнительные ПО и берёте новые квадраты из стопки вне зависимости от того, что написано на квадрате, который вы только что выложили. А вот чтобы переместить маркер контроля, фишка вашего персонажа должна стоять на квадрате, в тексте которого упоминается маркер контроля. В противном случае вы обязаны выбрать награду «Возьмите квадрат из стопки».

• ВАРИАНТ: ПОКИНЬТЕ ПАРК

Вы можете совершить это действие, только находясь на зелёном квадрате выхода. Покинув парк, вы пропустите все будущие ходы (включая возможный дополнительный ход, вызванный картой «Мигрень»), так что не выходите из Рубена раньше времени! Когда кто-то получит первую карту «Инфаркт», наступает идеальный момент, чтобы двигаться к выходу, так как через 2 хода игра закончится. Можете не рисковать и выйти в первый же свой ход после «Инфаркта». А можете сделать что-нибудь ещё и надеяться, что успеете выйти за последний ход. Но помните: если следующей картой реакции организма окажется второй «Инфаркт», игра закончится немедленно и вы застрянете в трупке Рубена!

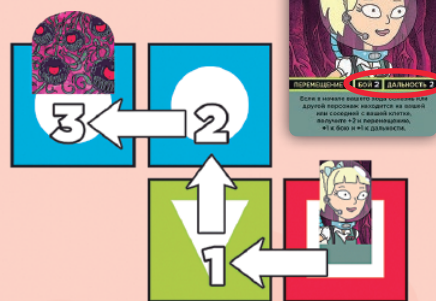
Если стопка квадратов закончится дважды, Рубен не умирает, и в таком случае вам не нужно выходить из него, чтобы получить очки за выполнение плана застройки. Однако в базовой игре вы можете получить 3 ПО, если выйдете из парка до окончания партии (это упоминается на квадратах выхода).

Если в течение партии была сформирована новая стопка квадратов и ваш персонаж остался в парке один, отправьте в сброс всю стопку квадратов в конце вашего хода.

• ВАРИАНТ: ЗАСТРЕЛИТЕ БОЛЕЗНЬ

Бродящие вокруг болезни доставляют кучу проблем, не считая мучительной чесотки. И стрельба — лучший способ от них избавиться. Дальность стрельбы персонажей обычно бывает от 2 до 3, то есть они могут стрелять в болезни, фишки которых находятся на той же клетке или на расстоянии от 2 до 3 квадратов от них (главное, не считать клетки по диагонали!).

При этом стрелять через пустые клетки нельзя, так как они заняты потрохами Рубена. Впрочем, вы можете стрелять за угол (как в примере справа).



Решив выстрелить, посмотрите значение боя вашего персонажа. Оно означает количество кубиков, которые вы бросаете при попытке пристрелить болезнь. Если в пределах дальности выстрела находится несколько болезней, вы должны выбрать, в какую пытаетесь попасть, до броска. Выбрав цель, бросайте кубики, и если хотя бы на одном выпало 6, вы попали. Если нет, вы промахнулись.

Если вы попали

- Получите награду, указанную в тексте карты болезни.
- Уберите карту болезни и её фишку в коробку. Она больше не вернётся. Хорошо, что у Рубена нет герпеса (вот так неожиданность!).

Если вы промахнулись

- За каждые 3, 4 или 5, выпавшие на кубиках, вы можете переместить фишку болезни на 1 клетку. К примеру, если выпало 1, 4 и 5, болезнь вы не сразили, но зато можете переместить её фишку на расстояние 2 клетки или меньше. Впрочем, вы не обязаны это делать, если не хотите. Не забывайте, что квадраты транспорта для болезней считаются обычными квадратами.
- Возьмите карту реакции организма. Пули, не попавшие в болезнь, должны были во что-то попасть, и, увы, «что-то» — это внутренности Рубена.

РЕАКЦИИ ОРГАНИЗМА

Если вы выкладываете квадрат, требующий от вас взять карту реакции организма, или вы перемещаете квадрат, или вы промахнулись при стрельбе по болезни, вы должны взять из колоды 1 карту реакции организма. Когда вы берёте карту, не зачитывайте её название — вместо этого вы должны озвучить или изобразить его! Если у вас этого не получится, вы теряете 1 ПО!

Впрочем, если вам досталась карта болезни, не нужно её изображать. Просто поставьте фишку соответствующей болезни на клетку с вашим персонажем и зачитайте вслух, какой эффект оказывает болезнь. Положите карту болезни лицевой стороной вверх возле парка и оставьте там, пока она не умрёт.



Изобразив реакцию организма, зачитайте её название, если остальные игроки ещё не поняли, о чём речь, а затем прочитайте её игровой текст. У каждой карты есть эффект, который влияет или на всех игроков сразу, или только на игрока, который её взял. Большинство эффектов таких карт — **постоянные**, то есть они будут действовать до конца следующего хода игрока, который её взял.

Некоторые карты позволяют вам перемещать болезни или других персонажей. В этом случае игрок, взявший карту, выполняет действие первым, а затем это делают остальные по часовой стрелке. В данном случае нельзя использовать перемещение на транспорте. Кроме того, вы не можете переместить персонажа на клетку, которую он уже посещал во время действия этого эффекта.

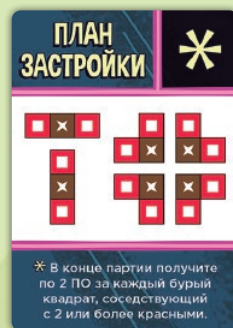
Некоторые реакции организма позволяют вам перемещать квадраты, в том числе квадраты входа и транспорта. Это единственный вариант, при котором вы можете перемещать квадраты входа и транспорта.

КАРТЫ ПЛАНОВ ЗАСТРОЙКИ

Этот тип карт используется только в продвинутой игре. На каждой карте изображён узор из цветных квадратов, который игрок должен воспроизводить в парке, чтобы получать указанные бонусные ПО. Вы получите по 2 ПО за каждый узор, который воплотите в парке. Помните, что третий или четвёртый квадрат нужного цвета, соседствующий с центральным квадратом другого цвета, дополнительных очков вам не принесёт. Вы получаете ПО за одно воспроизведение узора.

Каждый центральный цвет засчитывается только один раз, но остальные цвета могут быть частями нескольких узоров. К примеру, если, как на картинке справа, вам требуются 2 красных квадрата по соседству с бурым, вы получите 4 ПО за 2 воспроизведения узора на поле. Красный квадрат между двумя бурыми формирует два узора.

Но помните: если вы не успеете покинуть тело Рубена прежде, чем он умрёт, вы не получите очки за план застройки. Если же игра завершится из-за того, что стопка жетонов закончилась дважды, Рубен не умирает, поэтому, даже оставшись внутри тела, вы получите очки за план застройки.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Независимо от того, остались вы снаружи или внутри тела Рубена по окончании партии, подсчитайте ПО, чтобы определить победителя. В случае ничьей побеждает тот претендент, у которого меньше маркеров контроля в парке. Если и в этом случае ничья, побеждает претендент, у которого больше квадратов на руке.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Гепатит С не может убить сам себя. Если вы убили болезнь этой картой, вы получаете награду, указанную на карте убитой болезни. Если вы играете за Пончо, получите дополнительную награду, указанную на карте этого персонажа.

Гонорей: если у вас на руке нет квадратов, вы ничего не передаёте, но всё равно можете получить 1 квадрат от игрока справа.

Дамба сфинктера: если на уничтоженных квадратах были болезни, они выбывают из игры. При этом никто не получает награды. Эффект Дамбы не может уничтожить квадрат входа. Если персонаж занимал квадрат, который смыло, переставьте его фишку на квадрат входа в конце текущего хода.

Доктор Ксенон Блум: если хотите переместить его на 1 клетку после того, как сыграли квадрат, сделайте это прежде, чем выполнить какое-либо другое действие (например, взять карту реакции организма, если сыгранный квадрат требует этого). С помощью этой способности нельзя перемещаться на транспорте.

Жидкий стул: если в парке нет квадратов, соприкасающихся только с одним другим квадратом, пропустите это действие. С помощью этого эффекта вы можете перемещать квадраты входа и транспорта.

Метеоризм: если не можете переместить фишку персонажа дальше, чем она уже находится, пропустите это перемещение. С помощью этого эффекта нельзя перемещаться на транспорте.

Острая диарея: вы должны выбрать направление по горизонтали или вертикали, поэтому вы можете перемещать только квадраты, которые находятся на границе парка. С помощью этого эффекта вы можете перемещать квадраты входа и транспорта.



Пираты Поджелудочного моря: постоянные эффекты есть у многих карт реакций организма, а также у «Кишечной палочки», «Туберкулёза» и «Инфаркта». Вы должны положить маркер контроля на этот квадрат, даже если придётся взять его с выложенного ранее квадрата. Сыграть фокус-группу, чтобы переместить маркер, — неудачная идея. Потеря ПО происходит как от перемещения, сделанного игроком, так и от перемещения, вызванного реакцией организма.

Соседним считается только тот квадрат, который соприкасается с другим одной из сторон. Квадраты, соприкасающиеся по диагонали, соседними не считаются!

Чихание: если вы не можете переместить персонажа ровно на 3 клетки, он не перемещается вообще. Кроме того, вы не можете переместить персонажа на клетку, которую он уже посещал во время действия этого эффекта. С помощью этого эффекта нельзя перемещаться на транспорте.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Мэтт Гира и Кори Джонс

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Директор и учредитель: Джон Сепенюк

Директор и учредитель: Джон Ни

Дизайнер: Джон Вайнъярд

Вице-президент по управлению:
Лейша Камминс

Креативный вице-президент:
Адам Сблендорио

Редактор: Шариар Фулади

Гейм-дизайн и разработка:
Натаниэль Ямагути, Мэтт Данн

Тестировщики: Ричард Брэйди, Роберт Газио III, Жюльен Гуран, Джон Херши, Шанна Линкер, Кэти Раккулья, Николас Скаммен, Майкл Шейнмен, Кимми Уокер, Майкл Уокер и многие другие.

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.

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Сергей Серебрянский

Переводчик: Александр Гагинский

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения право-
обладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

hobbyworld.ru

[adult swim]

RICK AND MORTY and all related characters and elements
© & ™ Cartoon Network. WB SHIELD: © & ™ WBEL. (s21)

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд каждый игрок делает по 1 ходу. Ход игрока состоит из 4 фаз, и как только он выполнит их все, ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

1. Начало хода. Сбросьте с руки по 1 любому квадрату за каждую болезнь, которая находится на том же квадрате, что и ваш персонаж.

2. Фаза перемещения — выберите один из вариантов:

- а.** Переместите фишку вашего персонажа на количество клеток, не превышающее его значение перемещения.
- б.** Переместите каждую фишку болезни на 1 клетку по горизонтали или вертикали (но не диагонали).
- в.** Переместите квадрат, на котором находится фишка вашего персонажа, или соседний с ним квадрат на 1 клетку по горизонтали или вертикали (но не диагонали) на соседнюю пустую клетку. Затем возьмите из колоды карту реакции организма. Квадраты входа и транспорта нельзя перемещать таким способом.

3. Фаза действия — выберите один из вариантов:

- а.** Возьмите 2 верхних квадрата из стопки квадратов.
- б.** Выложите квадрат на пустую клетку по соседству с квадратом, на котором находится фишка вашего персонажа.
- в.** Сыграйте квадрат фокус-группы. Это позволит вам выложить квадрат парка и получить за это награду.
- г.** Покиньте парк. (Возможно, только если фишка вашего персонажа находится на зелёном квадрате выхода.)
- д.** Застрелите болезнь в пределах дальности, кинув столько кубиков, сколько указано в значении боя вашего персонажа. Если при этом вы не убили болезнь, выбросив 6, возьмите карту реакции организма.

4. Конец хода: сбросьте квадраты, чтобы на руке их осталось не более 5.

