

[adult swim]

HOBBY  
WORLD  
Играть интересно

CRYPTOZOIC  
ENTERTAINMENT

# Rick and Morty

ПРАВИЛА ИГРЫ

Наверное,  
Рики  
сошли  
с ума



В настольной игре о мультивселенных «Рик и Морти: Наверное, Рики сошли с ума» каждый игрок возьмёт на себя роль Рика, Морти, Зипа или Кайла. В ней ты будешь внедрять в созданные вами миры чудесные технологии добычи энергии, а затем присваивать большую часть запасов этой энергии себе.

## СОСТАВ ИГРЫ



- 60 игровых карт



- 4 больших карты вселенных



- 4 большие карты персонажей



- 4 жетона персонажей (с подставками)



- 1 счётчик энергии и ПО



- 1 жетон первого игрока



- 32 жетона внедрения/контроля (по 8 на игрока)



- 5 жетонов действий



- 4 жетона ПО



- 1 жетон энергии

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набери наибольшее количество победных очков (ПО), производя (или воруя!) энергию и активируя свои изобретения. Число ПО, которое необходимо набрать для завершения игры, зависит от числа игроков:

2 игрока

50

3 игрока

40

4 игрока

30

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для начала выбери себе персонажа, возьми его карту, жетон с подставкой и жетоны внедрения/контроля. Положи всё это перед собой.

**Как попроще:** если хочешь облегчить игру, переверни карты персонажей стороной без свойства вверх и играй так, как будто этого свойства нет и не было.

Если играешь со свойствами персонажей, зачитай это свойство вслух: все игроки должны знать, против кого играют.

Затем положи все жетоны ПО стороной с изображением персонажа вверх и жетон энергии стороной без «+30» вверх на деление с цифрой 0 счётчика ПО и энергии.

Затем положи в центр стола большие карты вселенных в следующем порядке **сверху вниз**: «Риковселенная» – «Микровселенная» – «Мини-вселенная» – «Кроховселенная». Оставляй между ними около 10 см свободного места, чтобы туда можно было играть карты. Прочитай вслух свойства карт вселенных и обратись к уточнениям на стр. 17, если что-то непонятно.

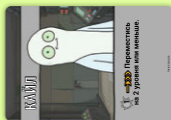
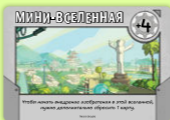
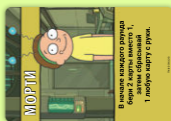
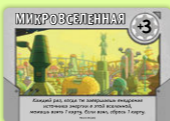
После этого каждый игрок ставит жетон своего персонажа на карту «Кроховселенная» – именно в этой вселенной начинается игра.

Перемешай игровые карты, сформируй из них колоду и положи её на стол лицевой стороной вниз. Затем раздай каждому игроку на руку 5 карт.

**В ходе игры** карт на руке может стать больше. Предела руки нет, так что можешь держать на руке неограниченное число карт.

Игрок с самым низким зарядом батареи мобильного телефона берёт жетон первого игрока и 5 жетонов действий. Почему именно 5? А потому что все вы начинаете свой путь в Кроховселенной, а на её карте изображена шестерёнка с «+5».

# ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ




Теперь прочитай, какие символы, жетоны и карты есть в этой игре.

## СИМВОЛЫ

**Символ действия** – шестерёнка. Число без «+» внутри символа действия на карте означает, что на внедрение этой карты уйдёт соответствующее число действий. Так, на внедрение карты с символом как справа, у тебя уйдёт 3 действия.




На картах вселенных у числа в символе действия есть «+»:


это значит, что в начале своего хода ты получаешь столько жетонов действий, сколько указано в  на этой карте. Они нужны, чтобы отметить, сколько действий ты получаешь и тратишь в свой ход.



**Важно:** ты можешь увеличивать количество доступных тебе действий (см. стр. 17). Т. е. полученные жетоны необязательно ограничивают доступные тебе действия.

**Символ энергии** – зелёный вихрь. Источники энергии производят энергию, а остальные карты – расходуют. Число без «+» внутри  означает, что за активацию этой карты ты должен заплатить соответствующее количество энергии. Так, на розыгрыш карты с символом как справа, у тебя уйдёт 3 единицы энергии.



Если у числа в  есть «+», это означает, что данная карта **производит** указанное количество энергии в **фазе зарядки** каждого раунда. В фазе зарядки карта с символом как справа, произведёт 5 единиц энергии. Такие символы чаще всего встречаются на картах источников энергии.



## ЖЕТОНЫ ВНЕДРЕНИЯ/КОНТРОЛЯ

Каждый игрок начинает партию с 8 такими жетонами. Это означает, что ты не можешь иметь под своим контролем более 8 изобретений одновременно. В свой ход ты будешь тратить действия, чтобы помещать жетоны стороной внедрения вверх на сыгранные тобой карты (1 действие = 1 жетон), чтобы



Сторона  
внедрения

внедрить источники энергии или изобретения. Как только число размещённых на карте жетонов внедрения станет равно стоимости внедрения этой карты, ты завершаешь её внедрение и можешь применять её свойство согласно правилам до конца игры. Сними с неё все свои жетоны внедрения.



Сторона контроля


Если это карта изобретения, переверни 1 из своих жетонов внедрения на сторону контроля и положи его на внедрённую карту – теперь видно, что эта карта принадлежит именно тебе.

## КАРТЫ ИСТОЧНИКОВ ЭНЕРГИИ



Эти карты производят столь необходимую тебе энергию, которую так и норовят прибрать к рукам твои соперники. В левом верхнем углу каждой **карты источника энергии** всегда указана её стоимость внедрения. Это число соответствующих жетонов, которые потребуются для её полного внедрения.

Однако, как мы знаем из серии, на которой основана эта игра, ты можешь «подарить» свою технологию добычи энергии вселенной, расположенной на уровень ниже той, в которой находишься ты. Для этого **сразу** заплати полную стоимость

внедрения этой карты, указанную в  на которую указывает стрелка, и расположи карту этого источника ниже вселенной, в которую его играешь.



**Важно:** ниже Кроховселенной вселенных нет, так что, пока ты находишься в ней, внедрить источник энергии можно только в неё саму и стоимость внедрения указана в верхней шестерёнке.

**В фазе зарядки** каждого раунда каждый полностью внедрённый источник энергии производит столько энергии, сколько указано в левом нижнем углу его карты (например, на карте «Флубл-ходули» это 6). Отметь на счётчике ПО и энергии, сколько энергии суммарно произведено в этой вселенной, передвинув соответствующий жетон на нужное число делений вперёд. Вся энергия общая и может быть использована любым игроком в личных целях.

Если источник энергии оказывается **уничтожен**, переложи его карту в стопку сброса.

## КАРТЫ ИЗОБРЕТЕНИЙ



В левом верхнем углу каждой карты изобретения всегда указана её стоимость внедрения.

Это число соответствующих жетонов, которые потребуются для её полного внедрения.

В отличие от источников энергии, изобретения **не могут быть внедрены во вселенную на 1 уровень ниже.**


В **фазе зарядки** для активации изобретения необходимо потратить указанное количество энергии (см. шаг **В** фазы зарядки на стр. 12).

**Активируя** карту, ты применяешь её свойство. Кроме того, ниже может быть указано ещё одно свойство, которое приносит дополнительный бонус (чтобы его получить, надо применить основное свойство!).

## ОДНОРАЗКА



Эти карты ты держишь на руке и можешь сыграть только в фазе зарядки (чтобы помешать соперникам или получить карты или ПО, например). В отличие от источников энергии и изобретений, одноразки после активации сбрасываются.

Чтобы сыграть такую карту, ты должен дождаться своей очереди в **фазе зарядки** и потратить указанное в символе  количество энергии из общего запаса.



## КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



В левом верхнем углу каждой карты способности всегда указана её стоимость внедрения. Это число соответствующих жетонов, которые потребуются для её полного внедрения. Карты способностей, которые ты внедряешь, не помещаются во вселенные. Вместо этого ты прикрепляешь их к своему персонажу.

Ты можешь прикрепить любое количество этих карт к своему персонажу, чтобы он получил дополнительные способности до конца игры. В колоде их всего 5, и они обладают исключительно сильными свойствами. Каждую способность можно активировать **1 раз за раунд**, но только во время фазы зарядки вселенной, в которой находится твой персонаж. Активировать способность можно только после полного внедрения и **оплатив стоимость её активации**.

## ХОД ИГРЫ


Игра состоит из нескольких раундов. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки по очереди совершают по 1 ходу по описанным ниже правилам. Затем происходит общая фаза зарядки, и раунд заканчивается.

## НАЧАЛО РАУНДА

Каждый игрок берёт 1 карту. Это касается и первого раунда, поэтому все начинают с 6 картами на руках.

**Морти.** Обрати внимание на свойство своего персонажа. У тебя преимущество на этом этапе.

## НАЧАЛО ХОДА

В свой ход возьми столько жетонов действий, сколько указано в  на карте вселенной, в которой находится твой персонаж. Если в этот ход твой персонаж переместится в другую вселенную, количество жетонов действий не изменится: ты получаешь эти жетоны только 1 раз в начале хода. Затем начинается **фаза действий** твоего хода.

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

За 1 жетон действия ты можешь выполнить 1 любое из доступных действий. Любое действие можно выполнить несколько раз в течение одного хода.

Тебе обязательно тратить все жетоны действий, которые у тебя есть: в любой момент хода ты можешь спасовать.

### Доступные действия

- **Сыграй 1 карту изобретения** во вселенную, в которой находится твой персонаж, и положи на неё 1 жетон внедрения.
- **Сыграй 1 карту источника энергии** во вселенную, в которой находится твой персонаж, или во вселенную на 1 уровень ниже и положи на неё 1 жетон внедрения. Чтобы сыграть источник энергии во вселенную на 1 уровень ниже, ты должен сразу потратить столько действий, сколько нужно для полного внедрения.
- **Прикрепи 1 карту способности к своему персонажу** и положи на неё 1 жетон внедрения.
- **Положи 1 жетон внедрения** на любую свою частично внедрённую карту во вселенной, в которой находится твой персонаж,

или карту способности, прикрепленную к твоему персонажу.

### Бесплатное действие

Сбрось 1 карту ➡➡➡ получи 1 действие.

- **Переместись** в соседнюю вселенную.
- **Сбрось** 1 карту ➡➡➡ возьми 1 карту.

Когда у тебя закончились действия или ты решил спасовать, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. После того как каждый игрок сделал свой ход в раунде, наступает фаза зарядки.

## ФАЗА ЗАРЯДКИ

Именно на этом этапе ты наконец можешь воспользоваться сочной, добытой обманом энергией. В **начале** фазы зарядки поставь жетон энергии на счётчике на 0. Энергия накапливается в самой нижней вселенной и постепенно переходит в верхние. Выполни шаги А, Б и В этой фазы (см. ниже) для Кроховселенной. Затем эти же шаги немедленно выполняются — для Мини-вселенной, после этого для Микровселенной и, наконец, для Риковселенной. Таким образом, в каждом раунде ты отыграешь шаги А, Б и В фазы зарядки **4 раза**.

### Шаг А

Проверь, есть ли полностью внедрённые источники энергии в этой вселенной. Если они в ней есть, передвинь жетон энергии на столько делений вперёд, сколько энергии эти источники производят суммарно. Если во вселенной несколько одинаковых источников энергии, сложи их в одну стопку, как показано ниже.



## Шаг Б

В порядке хода каждый игрок, **чей персонаж находится в этой вселенной**, начиная с первого игрока, может сыграть 1 одноразку и активировать любое количество своих способностей (каждую 1 раз). Затем ход переходит к следующему игроку, чей персонаж находится в этой вселенной. Способности и одноразки можно активировать в любом порядке. Персонажи, которых нет в этой вселенной, пропускаются. **За активацию ты платишь общей энергией: двигай жетон энергии по счётчику на соответствующее количество делений ближе к 0 за каждую активацию.**

Если в этой вселенной нет ни одного персонажа, в этой вселенной нельзя играть одноразки и активировать способности в этой фазе зарядки.

## Шаг В

**В этой фазе неважно, в какой вселенной находится твой персонаж.** В порядке хода **каждый** участник, начиная с первого игрока, активирует любое количество полностью внедрённых изобретений, находящихся **в этой вселенной и под его контролем**. Каждое изобретение можно активировать **1 раз за фазу зарядки**, если на его карте не указано иное. Активировав все изобретения, которые хотел (и на которые хватило энергии), игрок передаёт право хода следующему участнику. Если у игрока нет изобретений в этой вселенной, он пропускает ход.

**За активацию ты платишь общей энергией: двигай жетон энергии по счётчику на соответствующее количество делений ближе к 0 за каждую активацию.**

Все награды за активацию изобретения ты получаешь сразу после активации. В большинстве случаев награда — ПО (не забывай отмечать полученные ПО на счётчике). Набрав больше 30 ПО, переверни свой жетон ПО на сторону с «+30» и продолжай движение по счётчику ПО с деления 0.



Зарядка вселенной завершается, если все доступные изобретения в ней уже были активированы в этой фазе или оставшейся энергии не хватает на активацию. Если осталась неиспользованная энергия, **она переходит во вселенную на 1 уровень выше**. После этого перейдите к шагу А зарядки следующей по очерёдности вселенной.

## **КОНЕЦ РАУНДА**

**Раунд завершается после зарядки Риковселенной.** Вся оставшаяся энергия сгорает – верни жетон энергии на 0.

Если в течение раунда никто не набрал необходимое для победы количество ПО, начинается новый раунд. Передай жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Если в колоде закончились карты, перемешай сброс и сформируй новую колоду.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Если в любой момент раунда любой игрок набрал необходимое для победы число ПО, этот раунд доигрывается до конца и становится последним, даже если позже этот игрок потеряет ПО. Игроки могут набирать больше ПО, чем необходимо, – это не возбраняется.

Число ПО, которое необходимо набрать для завершения игры, зависит от числа игроков:

<u>2 игрока</u>	<u>3 игрока</u>	<u>4 игрока</u>
<b>50</b>	<b>40</b>	<b>30</b>

Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество ПО. При ничьей побеждает претендент с наибольшим числом неиспользованных жетонов внедрения в запасе. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством карт на руке.

## **КАК ВЫПОЛНЯТЬ ДЕЙСТВИЯ ВНЕДРЕНИЕ**

Ты можешь внедрять изобретения, источники энергии и способности.

Чтобы начать или продолжить внедрять карту, выложи на неё жетон внедрения (1 жетон в счёт 1 действия). Первый жетон кладётся на карту при розыгрыше. Положи этот жетон **стороной внедрения** вверх (с ключом и молотком), чтобы отметить, что ты начал её внедрять. Этот и все последующие жетоны внедрения остаются на карте, пока ты не внедришь её полностью.



Зип решил сыграть «Шведский стол», находясь в Микровселенной: в свой ход он выложил эту карту с руки ниже карты Микровселенной и положил на неё 1 свой жетон внедрения. Как же хитёр Зип!

После того как ты положил на карту свой первый жетон внедрения, ты (и только ты) можешь использовать действия, чтобы размещать на ней новые жетоны внедрения. Ты можешь сделать это сейчас или в любой следующий раунд, а можешь так и оставить карту частично внедрённой на веки вечные. Только если у тебя будет слишком много частично внедрённых карт, то может не хватить жетонов на то, чтобы начать внедрение других карт.

Нельзя убирать жетоны внедрения с карты, пока ты не внедришь её полностью.

**Полностью внедрённой** считается карта, количество жетонов на которой соответствует стоимости внедрения.

Если на карте есть жетоны внедрения, но их меньше, чем её стоимость внедрения, то эта карта считается **частично внедрённой**.

Если ты полностью внедрил **изобретение**, переверни 1 из размещённых на ней жетонов

внедрения стороной с изображением твоего персонажа (т. е. стороной контроля) вверх и оставь его на этом изобретении (остальные верни в свой запас). Так ты отметишь, что его внедрение завершено и что оно находится под твоим контролем.

Если ты внедрил **способность**, верни с этой карты в свой запас все жетоны внедрения — она прикреплена к твоему персонажу, и тебе не надо её помечать.

Если ты внедрил **источник энергии**, верни с этой карты в свой запас все жетоны внедрения — источником энергии не владеет никто. Но плюшки ты всё равно получишь!

**Зип.** Обрати внимание на свойство своего персонажа. Ты получаешь ещё большую награду за успешное внедрение источников энергии.

Если ты решил по дешёвке внедрить источник энергии во **вселенную на 1 уровень ниже твоей**, у тебя должно оставаться достаточно действий для того, чтобы немедленно завершить внедрение. Если столько действий нет — то и внедрять источник таким образом ты не можешь.

**Помни:** в качестве свободного действия в свой ход ты можешь сбросить сколько угодно карт, чтобы получить столько же действий.

Частично внедрённые карты никак нельзя использовать.

**Исключение:** изобретения в Риковселенной — их можно активировать даже частично внедрёнными, но они приносят на 1 ПО меньше.

**Рик.** Обрати внимание на свойство своего персонажа. Ты получаешь указанную награду только за полностью внедрённые изобретения (частично внедрённые карты этой награды не приносят).

**Важно:** если у тебя осталось мало физических жетонов внедрения, ты можешь использовать для внедрения карт воображаемые жетоны внедрения, **но только если ты завершаешь внедрение в этот ход.**

**Например:** у тебя есть 4 действия, но осталось только 2 жетона внедрения, и ты хочешь внедрить изобретение стоимостью в 4 действия за 1 ход. Ты играешь изобретение во вселенную с твоим персонажем и кладёшь на неё 1 свой физический жетон. Это твоё первое действие. Затем ты тратишь ещё одно действие, чтобы положить на него свой последний физический жетон внедрения. У тебя остаётся 2 действия. Поскольку, потратив оставшиеся 2 действия, ты сразу же завершишь внедрение этого изобретения, ты можешь просто объявить, что завершаешь внедрение своими последними 2 действиями. Забери с карты 1 из жетонов и переверни оставшийся на сторону контроля (см. стр. 6). **Ты не можешь использовать воображаемые жетоны внедрения, если не можешь завершить внедрение карты в тот же ход.**

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Потрать 1 действие, чтобы переместить своего персонажа в соседнюю вселенную. Например, если ты в Кроховселенной, за 1 действие твой персонаж может переместиться в Мини-вселенную. Ты можешь потратить сколько угодно действий на перемещение в свой ход.

**Кайл.** Обрати внимание на свойство своего персонажа. Ты умеешь перемещаться эффективнее других персонажей.

## СБРОСИТЬ КАРТУ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ КАРТУ

Если ты недоволен картами на руке, можешь прибегнуть к этому действию, чтобы обменять



одну из них на новую. Например, если у тебя на руке только одноразки, ты сможешь разыграть только 1 карту за раунд. Не круто. А за 1 действие ты можешь сбросить любую карту с руки и получить новую из колоды (может быть, даже источник энергии!). Если ты выбрал это действие, **ты не можешь получить карту, не сбрасывая карту.**

## **БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ: СБРОСИТЬ КАРТУ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ДЕЙСТВИЕ**

Чтобы выполнить это действие, у тебя должна быть хотя бы 1 карта, которую можно сбросить. Ты можешь сбросить сколько угодно карт, чтобы получить соответствующее число действий.

**Сброс карт в качестве оплаты действий и свойств:** сброс одной карты может оплачивать только что-то одно — либо бесплатное действие, либо свойство Мини-вселенной, либо активацию способности и т. д.

## **УТОЧНЕНИЯ ПО ВСЕЛЕННЫМ**

Вселенные расположены в определённом порядке, потому что каждая из них породила ту, что находится ниже. Чем ниже вселенная, тем больше действий у тебя будет в ней из-за всего вот этого вот растяжения пространства и времени... Вспомни фильм «Начало» и вот это вот всё...

## **РИКОВСЕЛЕННАЯ**

Внедрение источников энергии в этой Вселенной — медленный процесс. Именно поэтому Риду и пришла в голову гениальная идея создания Микровселенной. Зато ты можешь активировать тут даже частично внедрённые изобретения (если на это достаточно энергии, конечно)! Добрая половина всех пылящихся в семейном гараже разработок Рика выглядит

незавершённой, но стоит немного поработать отвёрткой... Частично внедрённые изобретения будут при активации на 1 ПО меньше обычного. А вот любые другие награды (не ПО) ты получишь в полном объёме.

## **МИКРОВСЕЛЕННАЯ**

Это место как нельзя лучше подходит для внедрения источников энергии, если ты хочешь обновить карты на руке. Ты можешь использовать свойство этой вселенной, либо когда твой персонаж находится в Микровселенной, либо когда твой персонаж находится в Риковселенной и внедряет источник энергии в Микровселенную по дешёвке. Ты не обязан применять свойство Микровселенной, если не хочешь этого делать.

## **МИНИ-ВСЕЛЕННАЯ**

Процесс внедрения изобретений здесь требует несколько больших усилий, чем в других вселенных. Вселенная Кайла только-только вошла в эпоху индустриализации. Чтобы сыграть в неё изобретение во время своего хода, у тебя на руке должна быть хотя бы 1 карта, которую ты можешь сбросить. За каждое изобретение, которое ты собираешься сюда сыграть, придётся дополнительно сбрасывать 1 карту. Тебе не нужно сбрасывать дополнительные карты для размещения новых жетонов внедрения на частично внедрённых изобретениях в этой вселенной. Если ты перемещаешь изобретение из другой вселенной в Мини-вселенную при помощи одноразки, тебе также не нужно сбрасывать для этого дополнительные карты.

## **КРОХОВСЕЛЕННАЯ**

Остаться здесь и выжать всё из 5 действий звучит заманчиво, однако изобретения, внедрённые в Кроховселенную, можно активировать только раз в два хода. Активировав изобретения в текущем раунде, поверни его карту на 180 градусов. Завершив активацию всех доступных тебе изобретений, верни в исходное

положение те карты, которые начинали этот раунд в повёрнутом положении (но активировать их ты сможешь только в следующем раунде).

**Совет:** для того чтобы за 1 ход полностью внедрить в эту вселенную «Блubl-тягу» стоимостью в 6 действий, тебе придётся сбросить 1 карту с руки, чтобы получить 6-е действие. Быть может, лучшим вариантом будет только начать внедрение этой карты в текущий ход и завершить его позже или переместиться на 1 уровень выше (в Мини-вселенную) и внедрить этот источник энергии в Кроховселенную (на 1 уровень ниже) по уменьшенной цене.

## ОДНОРАЗКИ

Большинство одноразок названы в честь запоминающихся фраз из серии «Наверное, Рики сошли с ума». Рекомендуем зачитывать названия разыгрываемых карт вслух и в образе для достижения лучшего театрального эффекта. Эти карты обладают мощными свойствами. На **шаге Б фазы зарядки** вселенной, в которой находится твой персонаж, ты можешь разыграть только 1 одноразку. Большинство свойств одноразок, действующие на твоих соперников, требуют, чтобы ты находился с соперником в одной вселенной. Если ты хочешь нацелиться на конкретного игрока, убедись, что заканчиваешь свой ход в той же вселенной, что и он. Или, если этот игрок ходит после тебя, постарайся предугадать, где он закончит свой ход.

Свойства некоторых изобретений или одноразок позволяют перемещать персонажей в фазе зарядки. Если ты переместился из текущей вселенной во вселенную на сколько-то уровней выше, ты сможешь сыграть ещё 1 одноразку уже в фазе зарядки своей новой вселенной.

## УТОЧНЕНИЯ ПО КАРТАМ

**Вулкан:** если решил добавить энергию в любую вселенную выше уровнем, переверни 2 жетона действий стороной с «+1» вверх и положи их на выбранную вселенную. Добавь эту энергию к энергии, которую произвели источники энергии в выбранной вселенной на шаге А её фазы зарядки. Сразу после этого убери жетоны с карты выбранной вселенной.

**Иди в жопу:** свойство этой карты действует на все одноразки, способности и изобретения выбранного соперника. Если ты сыграл «Иди в жопу» уже после того, как он получил ПО при помощи одноразки или способности, эта карта никак не влияет на полученные им ПО. Ты можешь выбрать целью соперника, не находящегося с тобой в одной вселенной.

**Кайл:** ты можешь применять свойство своего персонажа сколько угодно раз за раунд, но только в фазе действий твоего хода. Ты не можешь перемещаться по этому свойству в других фазах раунда.

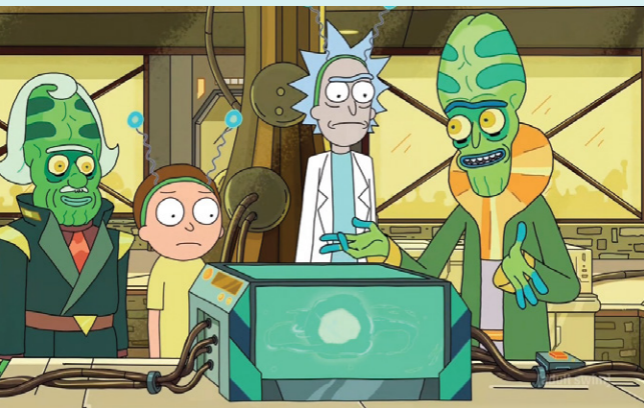
**Мир между мирами:** если выбранное тобой изобретение находится в Кроховселенной, поверни его карту. Соперник, контролирующий его, сможет его активировать только через один раунд (согласно свойству Кроховселенной). Если изобретение внедрено лишь частично, ты не можешь его активировать при помощи этой карты (если только не находишься в Риковселенной).

**Не круто:** Х может быть любым числом от 0 до 95. Независимо от того, что ты выберешь, ты всё равно заработаешь 1 ПО. Эта карта — отличный способ израсходовать всю энергию во вселенной, лишив соперников возможности активировать свои изобретения.

**Пару шагов в день — это очень мало:** можешь нарушить порядок хода и активировать своё изобретение до того, как твои соперники успеют израсходовать всю энергию. В свой ход, на шаге В фазы зарядки, ты можешь активировать уже активированное этой одноразкой изобретение повторно, если только оно не находится в Кроховселенной (там оно уже будет повернуто, и его нельзя будет использовать).

**Пошёл на \*\*\*:** с изобретения, которое твой соперник забрал на руку, также убираются все жетоны внедрения и возвращаются в его запас. Соперник должен будет начать внедрение заново.

**Примитивная лаборатория:** ты можешь переместить из текущей вселенной любого персонажа, даже своего собственного.



## СОЗДАТЕЛИ CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

**Разработчики:** Мэтт Гира и Кори Джонс

**Директор и сооснователь:** Джон Сепенюк

**Директор и сооснователь:** Джон Ни

**Вице-президент по маркетингу:** Джейми Кискис

**Вице-президент по мировым продажам:** Майк  
Лотер

**Креативный вице-президент:** Адам Сблендорио

**Менеджер разработки:** Декан Уилер

**Редактор:** Шахрияр Фулади

**Графический дизайн:**

София Шимамура (руководитель), Джон Вайньярд

**Отдел разработки игр:** Мэтт Данн,  
Натаниэль Ямагучи

**Игру тестировали:** Шанна Линкер, Джаред  
Сарамаго, Николас Скаммен, Майкл Шейнмен,  
Райан Сазерленд, Кимми Вокер и многие другие.

[adult swim]



RICK AND MORTY and all related characters and elements  
© & ™ Cartoon Network. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s24)

**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

**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:** Дмитрий Кравченко

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Евгений Загатин

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру  
и желаете, чтобы она была издана, пишите  
на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается  
Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

**НАЧАЛО РАУНДА:** возьми 1 карту.

**НАЧАЛО ХОДА:** возьми жетоны действий.

### **ФАЗА ДЕЙСТВИЙ:**

- **Сыграй 1 карту изобретения** во вселенную, в которой находится твой персонаж, и положи на неё 1 жетон внедрения.
- **Сыграй 1 карту источника энергии** во вселенную, в которой находится твой персонаж, или во вселенную на 1 уровень ниже и положи на неё 1 жетон внедрения.
- **Прикрепи к своему персонажу 1 карту способности** и положи на неё 1 жетон внедрения.
- **Положи 1 жетон внедрения** на любую свою частично внедрённую карту во вселенной, в которой находится твой персонаж, или свою карту способности, на которой уже есть жетоны внедрения.
- **Переместись** в соседнюю вселенную.
- **Сбрось 1 карту** →>> возьми 1 карту.

#### **Бесплатное действие**

Сбрось 1 карту →>> получи 1 действие.

**ФАЗА ЗАРЯДКИ:** выполни указанные шаги для каждой вселенной поочерёдно.

**А.** Источники энергии производят энергию.

**Б.** В порядке хода каждый персонаж, находящийся в этой вселенной, может сыграть 1 одноразку и применить любое количество своих способностей 1 раз.

**В.** В порядке хода каждый игрок активирует изобретения, которые находятся в этой вселенной и под его контролем, независимо от того, где в этот момент находится его персонаж.

Немедленно повтори все шаги фазы зарядки для Вселенной на 1 уровень выше текущей. После фазы зарядки Риковселенной завершается раунд. Жетон первого игрока передаётся следующему игроку слева, и начинается новый раунд.