

Рик и Морти

ОГУРЧИК РИК

Настольная игра



ПРАВИЛА ИГРЫ

Один игрок берёт на себя роль *Огурчика Рика*, второй же играет за *русских и Ягуара*. Кроме того, в игру можно играть и *одному* (стр. 17). Цель игры проста: Огурчик Рик должен проложить себе дорогу от сортира к вертолёту на крыше базы. Ну а русские, конечно, должны остановить его!

СОСТАВ ИГРЫ

- 25 карт Огурчика Рика
- 25 карт русских
- 28 квадратов коридоров
- 4 кубика действий
- 3 карты персонажей
- 2 круглых жетона персонажей
- Фигурка Огурчика Рика
- Фигурка Ягуара
- 10 картонных фишек оперативников
- Эти правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает сторону, за которую будет играть: **Огурчика Рика** или **русских**.
2. Положите квадрат «Сортир» рядом с игроком, выбравшим Огурчика Рика, а квадрат «Крыша» — рядом с игроком, выбравшим русских. Отложите квадраты «Пост охраны А» и «Пост охраны Б», а оставшиеся перетасуйте.
3. Положите 2 квадрата лицевой стороной вниз, продолжая коридор от «Сортира» в сторону играющего за русских. Затем положите «Пост охраны А» рядом с самым дальним от «Сортира» квадратом.
4. Положите 2 квадрата лицевой стороной вниз слева или справа от «Поста охраны А», а затем состыкуйте «Пост охраны Б» с самым дальним от «Поста охраны А» квадратом.
5. Положите 2 квадрата лицевой стороной вниз, продолжая коридор от «Поста охраны Б» в сторону играющего за русских. Затем положите «Крышу» рядом с последним положенным квадратом. Сложите оставшиеся квадраты лицевой стороной вниз рядом с играющим за Огурчика Рика. Это будет стопка коридоров.
6. Возьмите 3 карты персонажей (они чуть большего размера, чем остальные). Играющий за Огурчика Рика берёт себе карту персонажа «Огурчик Рик». Играющий за русских берёт себе 2 оставшиеся карты. Положите круглый жетон персонажа с изображением Огурчика Рика на значение 10 счётчика очков здоровья на карте Огурчика Рика, а жетон с Ягуаром — на значение 10 счётчика очков здоровья на карте Ягуара. С помощью этих жетонов можно отслеживать здоровье Огурчика Рика и Ягуара.
7. Поставьте фигурку Огурчика Рика на квадрат «Сортир».
8. Поставьте фигурку Ягуара на его карту персонажа.
9. Поставьте 2 картонные фишки оперативников на каждый «Пост охраны». Положите остальные фишки оперативников около их карты персонажа.
10. Наконец, каждый игрок получает колоду своих карт, перетасовывает её и берёт из неё 5 карт на руку.



СТОРОНА ИГРАЮЩЕГО ЗА **РУССКИХ**



СТОРОНА ИГРАЮЩЕГО ЗА **ОГУРЧИКА РИКА**



Средний коридор на картинке выше сворачивает направо от «Поста охраны А», но вы можете проложить его как направо, так и налево. Главное — вы должны положить по 2 квадрата лицевой стороной вниз между всеми четырьмя начальными квадратами.

ЦЕЛЬ ОГУРЧИКА РИКА

Выбраться на крышу
за отведённое время!

ОГУРЧИК РИК



Проложите себе путь на спасительную крышу при помощи смекалки, хитроумия и смертельного оружия. Раскидывайте по игровому полю ловушки, пусть оперативники сами себя гробят! Обходите врагов и выбирайтесь из тупиков с помощью воздуховодов. И берегите карты на руке, ведь только с их помощью вы можете наносить урон врагам.

Огурчик Рик — единственный персонаж, способный передвигаться на закрытые (то есть лежащие лицевой стороной вниз) квадраты, — при этом их следует перевернуть. Он же единственный, кто может перемещаться и на пустые клетки за границей выложенных квадратов, — в этом случае он немедленно берёт новый квадрат из стопки коридоров и кладёт его лицевой стороной вверх на клетку, на которую хочет переместиться.

И ещё кое-что... Огурчик Рик всегда ходит первым в начале игры!

ЦЕЛЬ РУССКИХ

Русские выигрывают, если в конце хода любого игрока выполнено любое из следующих условий:

- у Огурчика Рика 0 очков здоровья;
- у Огурчика Рика закончились карты в колоде;
- в стопке коридоров закончились квадраты.

РУССКИЕ



Используйте карты на руке, чтобы вызывать оперативников и выдавить весь рассол из Огурчика Рика! Призовите в игру Ягуара, который откроет сезон охоты на говорящие овощи! Вы можете наносить урон с помощью кубиков. Только удостоверьтесь, что оперативники и Ягуар в нужное время пребывают в нужных местах!

ПОРЯДОК ХОДА

Ход состоит из следующих шагов:

1. Бросьте 4 кубика.
2. Перебросьте кубики, если нужно.
3. Потратьте кубики.
4. Конец хода.



СИМВОЛЫ НА КУБИКАХ

На кубиках выпадают различные символы действий, которые вы тратите, чтобы перемещаться, стрелять и играть карты с руки. Все 4 кубика одинаковые и содержат следующие символы:



Символ **движения**. Потратьте кубик с этим символом, чтобы переместить своего персонажа на соседний квадрат. Также этот символ требуется, чтобы сыграть некоторые карты.



Символ **карты**. Потратьте кубик с этим символом, чтобы взять карту из своей колоды. На руке может быть сколько угодно карт. Также этот символ требуется, чтобы сыграть некоторые карты.



Символ **инструментов**. Не имеет собственного свойства, но требуется, чтобы сыграть некоторые карты.



Символ **пушки**. На каждом кубике 2 таких символа. Играющий за русских тратит кубики с символом пушки, чтобы стрелять в Огурчика Рика. Для Огурчика Рика же символ пушки не имеет собственного свойства. Вместо этого Огурчик Рик тратит кубики с таким символом, чтобы сыграть карты оружия с руки. Также этот символ требуется, чтобы сыграть некоторые другие карты из колод обоих игроков.



Символ **джокера** может считаться любым символом, какой вам требуется, поэтому никогда не перебрасывайте кубик с ним! Он не имеет собственного свойства, но его можно потратить как кубик с любым нужным вам символом. Карт, которые требуют именно символ джокера, в колоде нет.

1. БРОСОК КУБИКОВ

В свой ход бросьте все 4 кубика, желательно одновременно. А то кого-то может и время поджимать.

После броска сопоставьте выпавший результат с ситуацией на игровом поле и с ценой карт у вас на руке. Не хлопайте недоумённо глазами, сейчас поясним.

Во время начальных ходов за Огурчика Рика вам в основном потребуется просто перемещаться. Оперативников поблизости не так много, и вы можете начать пробираться к выходу на крышу. Но именно сейчас нужно решить, пойдёте ли вы проторенной дорожкой или же в обход оперативников проложите собственную.

Во время начальных ходов за русских вам вообще не нужно перемещаться. Ваши оперативники пока не могут покинуть свои посты, поскольку все соседние квадраты лежат лицевой стороной вниз. Но если поблизости окажется Огурчик Рик, он может открыть несколько соседних квадратов.

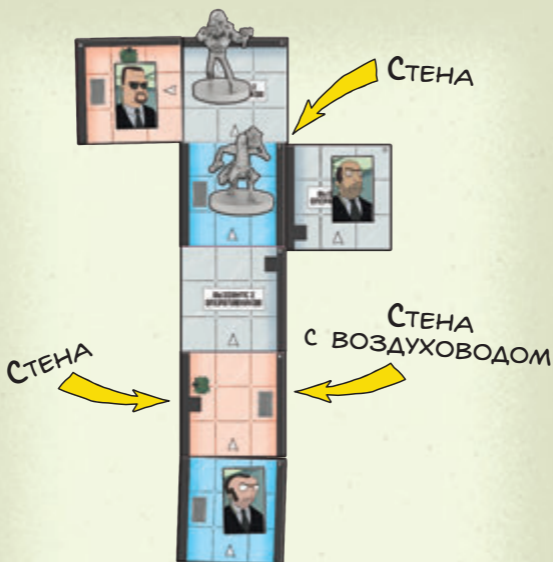
После броска отложите в сторону кубики, результат которых вас устраивает. Если вас устраивает результат всех 4 кубиков, пропустите следующий шаг. Если же вас не устраивает результат ни одного из них, вы, возможно, сумеете удачно перебросить хотя бы некоторые.

2. ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Огурчик Рик по умолчанию может перебросить все 4 кубика, если захочет. Однако если рядом находятся оперативники и Ягуар, количество перебрасываний уменьшается на 1 за каждого врага, который его видит. Персонажи видят только прямо перед собой (и никогда по диагонали) и не могут смотреть сквозь стены, закрытые квадраты и воздуховоды. Дальность видимости не ограничена.

ПРИМЕР:

Ягуар и оперативник на голубом квадрате видят Огурчика Рика. Оперативник на красном квадрате не видит Огурчика Рика, потому что находится по диагонали от него. Оперативник на сером квадрате не видит Огурчика Рика: ему мешает стена.



Стены — это толстые чёрные линии по краям большинства квадратов. Ни на одном из 4 начальных квадратов стен нет.

Итак, в этом примере Огурчик Рик теряет возможность перебросить 2 кубика, поэтому у него остаётся только 2 переброса.

Для русских число перебросов равняется числу оперативников в игре (но не более 4). Ягуар никак не влияет на это число.

Все кубики перебрасываются один раз и вместе. То есть вы можете один раз перебросить от 1 до 4 кубиков. Например, если у вас 3 переброса, но 2 кубика вы отложили, то вы можете один раз одновременно перебросить 2 оставшихся. Вы не можете в этом случае перебросить 2 кубика, а потом перебросить 1 из них повторно.

3. ТРАТА КУБИКОВ И СИМВОЛОВ

Во время бросков и переброса вы не тратите никакие символы и не разыгрываете карты. Вот когда закончите с кубиками, тогда и будете их тратить. Притом тратить символы можно в любом порядке. Чтобы потратить символ, переместите кубик с ним со своей стороны стола на сторону соперника. Это

поможет следить за тем, какие символы у вас ещё остались на текущий ход.

Вы обязаны потратить свои кубики, если это возможно. Если вам выпала куча символов движения, вы должны переместить персонажей, если только нет препятствий перемещению. Если выпало несколько символов карт, вы должны взять карты из колоды. Если вы играете за русских и вам выпало несколько символов пушки — вы должны стрелять, если есть в кого!

Ещё вы можете вместо всего этого тратить символы, играя карты с руки, но вас никто не заставляет играть карты только для того, чтобы потратить символы на кубиках.

Если вы не можете ни перемещаться, ни стрелять, ни брать карты*, просто передайте неиспользованные кубики сопернику.



Ну и как вы на этом ходу потратите 2 символа движения, 1 символ инструмента и 1 символ карты?

КАРТЫ



В верхнем левом углу всех карт (кроме карт персонажей) указана их цена, точнее — символы, которые вам нужно потратить, чтобы сыграть эту карту. Рядом указано требуемое количество этих символов. Ещё сверху напечатано название карты — обычно это забавная цитата из серии-первоисточника. Внизу описан эффект,

* Если у Огурчика Рика кончились карты, он должен достичь крыши до конца хода, иначе проиграет. Если карты кончатся у русских, невелика проблема, но они тоже не могут начать новую колоду.

который вы применяете, сыграв карту. Сыграв карту, положите её лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с вашей колодой.

Например, если цена карты **2♣**, вам нужно потратить 2 кубика, на которых выпал этот символ, чтобы сыграть эту карту.

На некоторых картах Огурчика Рика в верхнем левом углу нет никакого символа, вместо него написано «любой». Это означает, что вы можете сыграть карту, потратив соответствующее количество любых символов.

Вы можете сыграть на одном ходу любое количество карт, если только у вас для этого достаточно символов. Чтобы взять на руку новые карты, вам нужно потратить символы карт.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

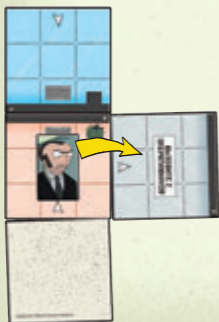
Всякий раз, когда вы тратите символ движения, перемещайте вашего персонажа на соседний квадрат по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. Вы можете переместиться обратно на квадрат, который занимали ранее. На одном квадрате может находиться сколько угодно персонажей.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РУССКИХ

Русские перемещаются с одного открытого квадрата на соседний, также открытый, по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. В один ход вы можете потратить не более 1 символа движения на каждого оперативника. Зато на Ягуара вы можете каждый ход тратить 2 символа движения. Если не сказано иное, русские не могут перемещаться сквозь стены и воздуховоды, а также на закрытые квадраты.

ПРИМЕР:

Оперативник на красном квадрате может переместиться только на соседний серый квадрат. Переместиться на голубой квадрат ему мешает стена, а нижний квадрат лежит лицевой стороной вниз.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОГУРЧИКА РИКА

У Огурчика Рика 4 способа перемещения. Если не сказано иное, он не может перемещаться сквозь стены. Потратив 1 символ движения, Огурчик Рик может:

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА СОСЕДНИЙ ОТКРЫТЫЙ КВАДРАТ

Точно так же, как могут русские.

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА СОСЕДНИЙ ЗАКРЫТЫЙ КВАДРАТ

Это позволяет Огурчику Рiku переворачивать квадраты, которые в начале игры закрыты. Всякий раз, когда вы захотите пойти именно так, выберите соседний квадрат, лежащий лицевой стороной вниз, потратьте символ движения, положив кубик с ним перед своим соперником, и переверните квадрат. У края одной из сторон квадрата будет белая стрелка. Положите квадрат так, чтобы белая стрелка находилась со стороны, касающейся соседнего квадрата, с которого перемещается Огурчик Рик. Затем переместите фигурку Огурчика Рика на лежащий теперь лицевой стороной вверх квадрат.

ПРИМЕР:

Огурчик Рик переворачивает голубой квадрат. Затем он кладёт его так, чтобы белая стрелка находилась со стороны, касающейся соседнего квадрата, с которого перемещается Огурчик Рик. Теперь можно переместить фигурку Огурчика Рика на новый квадрат.



СТРЕЛКА



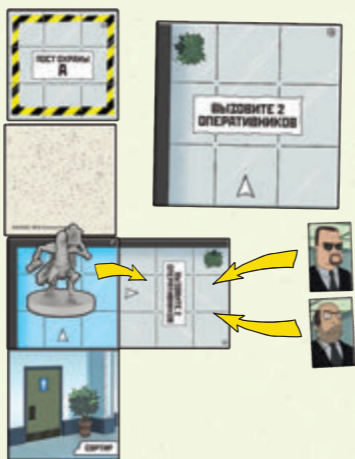
ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА СОСЕДНЮЮ ПУСТУЮ КЛЕТКУ

Огурчик Рик также может перемещаться в неизведанное. Начальный квадрат «Сортир» не имеет стен, и с него Огурчик Рик может переместиться в любом направлении (кроме диагонали, но это вы и так помните). Если вы решите переместиться на пустую

клетку, выберите направление, в котором хотите переместиться, потратьте символ движения, положив кубик с ним перед вашим соперником, а затем возьмите новый квадрат из стопки коридоров. Положите его так, чтобы белая стрелка находилась со стороны, касающейся соседнего квадрата, с которого перемещается Огурчик Рик. Затем переместите фигурку Огурчика Рика на новый квадрат.

ПРИМЕР:

Огурчик Рик решает переместиться с голубого квадрата на соседнюю пустую клетку. Обратите внимание: он не может переместиться влево, поскольку там стена. Игрок берёт серый квадрат с надписью «Вызовите 2 оперативников» (не беспокойтесь, она есть не у всех квадратов) и кладёт его так, чтобы белая стрелка находилась со стороны, касающейся соседнего квадрата, с которого перемещается Огурчик Рик. Затем играющий за русских берёт 2 фишки оперативников и кладёт их на новый квадрат. После этого Огурчик Рик перемещается на него.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧЕРЕЗ ВОЗДУХОВОД СКВОЗЬ СТЕНЫ

Вы можете переместиться через воздуховод, если он есть на том квадрате, где находится Огурчик Рик. Потратьте символ движения, положив кубик с ним перед

вашим соперником, и направьте Огурчика в сторону границы квадрата, на которой находится воздуховод. Если за ней лежит закрытый квадрат, переверните его. Если соседняя клетка пуста, возьмите новый квадрат из стопки коридоров. Затем проверьте, есть ли воздуховод на том квадрате, куда вы хотите переместиться. Они есть на двух третях всех квадратов, так что шансы у вас неплохие.

Если же воздуховода там нет, Огурчик Рик не может переместиться и остаётся где был. Положите новый квадрат так, чтобы белая стрелка находилась со стороны, касающейся соседнего квадрата, с которого хотел переместиться Огурчик Рик. Оперативники вызываются на этот квадрат в обычном порядке.

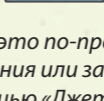
Если же воздуховод там есть, вы успешно перемещаетесь на новый квадрат. Невзирая на белую стрелку, положите новый квадрат так, чтобы воздуховоды на этих квадратах примыкали друг к другу, а затем переместите фигурку Огурчика Рика на новый квадрат.

Примечание: если Огурчик Рик хочет переместиться через воздуховод на открытый квадрат, он не может ни положить на его место новый квадрат из стопки коридоров, ни повернуть его так, чтобы воздуховоды примыкали друг к другу. Придётся выкручиваться с тем, что есть. Если воздуховод не примыкает к другому воздуховоду, пройти сквозь него можно только с помощью карты «Паркур».

Если воздуховоды на соседних квадратах уже примыкают друг к другу, Огурчик Рик может перемещаться через них, просто тратя символы движения. Ему не нужно переворачивать квадраты или брать новые из стопки коридоров.

ПРИМЕР:

Вы решаете переместить Огурчика Рика через воздуховод, находящийся на голубом квадрате. Потратьте 1 символ движения, чтобы переместиться с «Сортира» на голубой квадрат, а затем ещё 1, чтобы попробовать переместиться через воздуховод. Вы берёте из стопки коридоров красный квадрат с воздуховодом, так что можете успешно переместиться по воздуховоду на другую сторону. Невзирая на белую стрелку, положите новый квадрат так, чтобы воздуховод



на нём примыкал к воздуховоду на голубом квадрате. Затем переместите фигурку Огурчика Рика на красный квадрат.

Отныне Огурчик Рик может перемещаться через примыкающие друг к другу воздуховоды так, будто стены там нет, но на это по-прежнему нужно потратить 1 символ движения или засчитать 1 клетку при перемещении с помощью «Джетпака».

ЕСЛИ ВДРУГ ВЫ НЕ ЗАМЕТИЛИ...

Некоторым людям тяжело отличать друг от друга красные, голубые и серые квадраты. Для них в верхнем правом углу каждого квадрата есть буквы **К**, **Г** или **С**, помогающие определить, какого цвета этот квадрат. У большинства огурчиков, кстати, те же проблемы.

СТРЕЛЬБА

Стрельба, как правило, требует символов пушки. Русским не нужно играть карты, чтобы наносить урон Огурчику Рiku. Зато самому Огурчику, чтобы наносить урон русским, потребуются ещё и карты. Дальность стрельбы оперативников и Ягуара — от 0 до 1. То есть они могут выстрелить в Огурчика Рика, если он на том же квадрате (дальность 0), что и они, или на соседнем (дальность 1). Каждый оперативник за один ход может потратить только 1 символ пушки. Ягуар, однако, может потратить и 2 символа пушки за один ход, стреляя в Огурчика Рика. За каждый символ пушки, потраченный на стрельбу в Огурчика Рика, он теряет 1 очко здоровья. Если его очки здоровья опускаются до 0, русские побеждают в игре!

ПРИМЕР:

Для оперативника на красном квадрате Огурчик Рик вне дальности стрельбы (к тому же по диагонали от него, а не на соседнем квадрате). Конечно, если он потратит символ движения, то уже сможет достать Огурчика Рика. Оперативники снизу и справа от него не могут стрелять сквозь стены. Сам Огурчик Рик не может стрелять через воздуховоды. Два оперативника на «Посту охраны А» находятся на дальности 1 от Огурчика Рика, так что оба могут разок выстрелить, если у играющего за русских есть символы пушки. Дальность стрельбы самого Огурчика Рика всецело зависит от того, какую карту оружия он намерен сыграть.



Шурупострел позволяет выстрелить во врага на том же квадрате, что и Огурчик Рик. Шурупострел — отличный выбор, если вы переместились на квадрат, на который вызваны оперативники, ведь они окажутся на одном квадрате с вами. Цена этой карты — «1 любой», то есть вы можете сыграть её, потратив любой символ.



Бритвомёты имеют дальность стрельбы 0–1, то есть могут попасть во врагов на вашем квадрате или на соседнем (если на пути нет стены). При выстреле они наносят по 2 урона 1 или 2 врагам, причём вы можете за один выстрел нанести урон врагу и на своём квадрате, и на соседнем. Чтобы сыграть эту карту, нужно потратить 1 символ пушки.



Наплечный лазер — это ваше всё! Дальность стрельбы у него 1–6, и в этих пределах он способен нанести по 3 урона всем врагам, которым не повезло стоять на одной линии.

При этом лазер не может попасть во врагов, которые стоят на одном квадрате с Огурчиком Риком, поскольку его минимальная дальность равна 1. Прежде чем выстрелить из него, выберите направление стрельбы. Все враги в этом направлении по прямой в пределах дальности стрельбы получают урон! Но стены и закрытые квадраты останавливают лазерный луч.

ПРИМЕР:

Рик превратил себя в огурчик там, где полно врагов. К счастью, у вас на руке есть карта «Наплечный лазер», да ещё и 2 символа пушки, которые можно потратить. Вы решаете выстрелить в северном направлении. Лазер попадает в оперативника на соседнем сером квадрате (дальность 1), в Ягуара и в оперативника на сером квадрате позади Ягуара. Оперативник на голубом квадрате урона не получает: его спасает стена. Оперативник на красном квадрате тоже — из лазера стреляли в другом направлении. Как и оперативник на одном квадрате с Огурчиком Риком, ведь минимальная дальность стрельбы лазера равна 1. Всех задетых оперативников разносит на атомы, а Ягуар огребает 3 невыносимых урона!



ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ВСЁ

Чтобы победить, Огурчик Рик должен добраться до крыши, но легче сказать, чем сделать.

У квадрата «Крыша» нет стен, поэтому подобраться к нему можно с любой стороны. Впрочем, воздуховодов там тоже нет, так что не рассчитывайте пробраться туда с их помощью. Однако карта «Паркур» позволяет переместиться через воздуховод с текущего квадрата на соседний, даже если на том конце воздуховода нет!

Проверка на выполнение условий проигрыша проводится только в конце хода игрока. Если Огурчик Рик взял последний квадрат из стопки коридоров или последнюю карту из своей колоды и в тот же ход добрался до крыши, он всё равно победитель до последней капли рассола!

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

ОГУРЧИК РИК

Вы можете перемещать Огурчика Рика любое количество раз за свой ход, тратя на каждое перемещение 1 символ движения. Вы ограничены в стрельбе картами, которые у вас на руке, и символами, выпавшими на кубиках. Ещё у Огурчика Рика есть уникальная способность: он может убедить Ягуара отказаться от попыток убить его. Способность доступна, если у Ягуара 5 очков здоровья или меньше, но она влетит вам в копеечку. Нужно потратить 2 символа карт, при этом вы не берёте и не сбрасываете карты. Чтобы применить эту способность, вам необязательно видеть Ягуара. Если у Ягуара кончились очки здоровья или если вы убедили его отступить, уберите фигурку Ягуара из игры. Вернуться в игру он не может, даже если того требует сыгранная карта.

ЯГУАР

Фигурки Ягуара нет на поле в начале игры, но есть несколько способов добавить его в игру. Самый верный — выкладывать квадраты. Когда на поле появляется 3-й красный или 3-й голубой квадрат (неважно, перевернули вы его или добавили из стопки коридоров), вы обязаны поставить фигурку Ягуара на него. Но это случается лишь единожды, а вовсе не каждый раз, когда вы кладёте на поле 3-й квадрат одного из этих цветов. С того момента, как Ягуар появится в игре, забудьте это правило (до следующей партии).

Вы также можете добавить Ягуара в игру с помощью карт. Он появится, если вы потратите 2 символа движения, чтобы сыграть карту «Ничего личного».

Примечание: 2 символа движения, потраченные на карту «Ничего личного», не считаются потраченными «на Ягуара». А вот если вы потратите 2 символа движения на способность Ягуара проходить сквозь стены, он после этого больше не сможет перемещаться на текущем ходу.

Ни при каких условиях Ягуар не может вернуться в игру, если он её покинул.

ОПЕРАТИВНИКИ

Если оперативника убивают, положите его фишку рядом с картой персонажа оперативников. Он ещё может вернуться! Если у вас кончились фишки оперативников за пределами поля, вы можете при вызове оперативников просто переставить фишки, которые уже есть на поле.

На 1 оперативника за ход вы можете потратить максимум 1 символ движения и 1 символ пушки. Если с помощью сыгранной карты оперативник может переместиться или выстрелить, это считается дополнительным действием, поэтому вы всё ещё можете потратить 1 символ движения или 1 символ пушки на этого оперативника на том же ходу.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Вы играете за Огурчика Рика. При подготовке к игре положите между начальными квадратами, лежащими лицевой стороной вверх, по 3 закрытых квадрата вместо двух. Если хотите совсем безумной сложности, положите между всеми четырьмя начальными квадратами по 4 квадрата лицевой стороной вниз. Ваш соперник (русские) не использует карты и не бросает кубики. Ягуар появляется, только когда на поле оказываются 3-й красный или 3-й голубой квадрат.

- Во время хода русских каждый оперативник перемещается на 1 клетку по направлению к Огурчику Рiku кратчайшим доступным путём (если только он уже не находится на том же квадрате, что и Огурчик Рик) и стреляет 1 раз.
- Во время хода русских Ягуар перемещается на 2 клетки по направлению к Огурчику Рiku кратчайшим доступным путём (если только он уже не находится на том же квадрате, что и Огурчик Рик) и стреляет 2 раза. Ягуар может перемещаться сквозь стены, но ценой двух перемещений, т. е. он не может переместиться на 1 клетку, а затем переместиться сквозь стену за один ход. Ему придётся подождать следующего хода.

Если все 10 оперативников окажутся в игре одновременно, вы проигрываете. В противном случае продолжайте играть как обычно.

Помните: вы ДОЛЖНЫ потратить свои кубики с символами движения и карт!

ПОЯСНЕНИЯ К ОТДЕЛЬНЫМ КАРТАМ

«*Переместитесь на 1 клетку*»: это означает, что вы можете переместиться на соседний квадрат так же, как если бы вы потратили символ движения. Перемещение происходит по обычным правилам, если на карте не указано иное.

«**Подкуп**»: соглашаться или нет, решает играющий за Огурчика Рика. Если он согласится, то потратит зазря кучу карт из своей колоды. Если же он откажется, играющий за русских получает символ джокера и может потратить его.

«**Горчичник**», «**Скорострел**», «**Подкуп**»: когда вы тратите символ карты, чтобы сыграть одну из этих карт, вам не нужно брать карту из колоды. У Огурчика Рика может быть максимум 10 очков здоровья. Вы можете сыграть «Горчичник», даже если у него максимальное здоровье.

«**С ним покончено?**»: «X» — это число от 1 до 4 по вашему выбору. Вы должны потратить хотя бы 1 символ инструментов, чтобы сыграть эту карту. Число символов инструментов, которые вы тратите, равно числу квадратов, которые сбрасываются с верха стопки коридоров. Отличный способ подгонять Огурчика Рика!

«**Джетпак**»: «*был выложен или перевёрнут во время этого действия*» означает, что либо вы взяли и положили новый квадрат, либо перевернули квадрат, на который переместились. Вы можете попробовать переместиться через воздуховод, но это лишит вас возможности перемещаться дальше с помощью «Джетпака», если вы положили новый квадрат или перевернули закрытый. Впрочем, вы можете переместиться через уже примыкающие друг к другу воздуховоды — это не остановит ваш полёт на джетпаке!

«**Вот так поворот!**»: эти мощные карты позволяют вам перерезать путь, на который нацелился Огурчик Рик. Не обращайте внимания на белую стрелку. Вы можете даже повернуть квадрат, на котором находится сам Огурчик Рик! Если Огурчик Рик безнадежно застрянет (это возможно в крайне редких случаях), игра досрочно завершается победой русских. Впрочем, если у Огурчика Рика есть доступ к воздуховоду, он выберется!

«**Паркур**»: с помощью этой карты вы можете переместиться через воздуховод, что бы ни было на другом конце: квадрат, лежащий лицевой стороной вверх, закрытый квадрат или пустая клетка. Если вы перевернули или положили на пустую клетку квадрат с воздуховодом, положите его так, чтобы 2 воздуховода примыкали друг к другу. Если вы перевернули или положили на пустую клетку квадрат, на котором нет воздуховода, положите его так, чтобы белая стрелка находилась со стороны, касающейся соседнего

квадрата, с которого перемещается Огурчик Рик. При этом Огурчик Рик всё равно сможет переместиться благодаря этой карте.

«**Соленье**»: эта карта позволяет вам потратить любой символ, чтобы получить 2 символа джокера, которые вы можете потратить в свой ход.

«**В укрытие!**»: Огурчик Рик не может переместиться сквозь стену, если только на смежных сторонах квадратов нет воздуховодов.

«**Ничего личного**», «**Пороховая присыпка**»: если Ягуар покинул игру, он уже не возвращается. В таком случае вы всё равно можете сыграть эти карты (выплатив их цену), чтобы взять карту из колоды. У Ягуара может быть максимум 10 очков здоровья. Вы можете сыграть «Пороховую присыпку», даже если у него максимальное здоровье.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Мэтт Гира и Кори Джонс
Скульптор: Стивен Эль

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Генеральный директор и учредитель:

Джон Сепенюк

Учредитель: **Джон Ни**

Вице-президент по маркетингу

и разработке: **Джейми Кискис**

Вице-президент по продажам:

Майк Лаутер

Вице-президент по разработке:

Адам Сблендорио

ADULT SWIM, the logo, RICK AND MORTY,
and all related characters and elements are
trademarks of and © 2018 Cartoon Network.

A Time Warner Company.

All rights reserved.

[adult swim]™

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством:

Иван Попов

Главный редактор: **Александр Киселев**

Выпускающий редактор:

Сергей Серебрянский

Переводчик: **Анна Полянская**

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.

Дизайнеры: **Шейн Смит** (ведущий

дизайнер), **Джон Вайнярд**

Менеджер по продукции (Games):

Декан Уилер

Маркетинг (Games): **Аманда Баркер**

Редактор: **Шариар Фулади**

Разработка и развитие игр:

Мэтт Данн, Натаниэль Ямагути

Тестирование: **Маркос Пайан,**

Джаред Сараманго, Николас Скамман,
Райан Сазерленд, Кимберли «Solo Queen»
Уокер, Кайл Влодыга и многие другие.

© 2018 Cryptozoic Entertainment.

25351 Commercentre Dr. Suite 250,

Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

HOBBY
WORLD

Играть интересно

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

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!
Пишите свои вопросы на электрон-
ную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику
в чате на hobbyworld.ru.



Движение



Карта



Инструменты



Пушка



Джокер

ПОРЯДОК ХОДА

1. Бросьте 4 кубика.
2. Перебросьте один раз те кубики, что вы не отложили во время прошлого шага.
 - Русские могут перебросить 1 кубик за каждого оперативника в игре (максимум 4).
 - Огурчик Рик может перебросить 4 кубика, но количество кубиков, которое можно перебросить, уменьшается на 1 за каждого врага, который его видит.
3. Потратьте кубики.
4. Конец хода.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОГУРЧИКА РИКА

Огурчик Рик может переместиться:

- на соседний квадрат, лежащий лицевой стороной вверх;
- на соседний квадрат, лежащий лицевой стороной вниз (и перевернуть его);
- на соседнюю пустую клетку (возьмите новый квадрат из стопки коридоров и положите его лицевой стороной вверх на эту клетку);
- сквозь стены через воздуховод со своего квадрата на соседний квадрат или пустую клетку.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РУССКИХ

Оперативники:

- могут перемещаться на соседний квадрат, лежащий лицевой стороной вверх;
- не могут перемещаться сквозь стены и воздуховоды, а также на квадраты, лежащие лицевой стороной вниз;
- в один ход можно потратить не более 1 символа движения на каждого оперативника.

Ягуар:

- может перемещаться на соседний квадрат, лежащий лицевой стороной вверх;
- может перемещаться сквозь стены, но для этого нужно потратить 2 символа движения;
- в один ход можно потратить не более 2 символов движения на Ягуара.

ЦЕЛЬ РУССКИХ

Русские выигрывают, если в конце хода любого игрока выполнено одно из следующих условий:

- у Огурчика Рика 0 очков здоровья;
- у Огурчика Рика кончились карты в колоде;
- кончились квадраты в стопке коридоров.

ЦЕЛЬ ОГУРЧИКА РИКА

Выбраться на крышу за отведённое время!