

— ПРАВИЛА ИГРЫ —



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

RIP



ИСТОРИЯ



Более века в этих краях живёт легенда о вражде двух семей. Яд их ненависти был так силён, что борьба продолжилась и после смерти.

Призраки готовы пойти на всё, чтобы захватить лучшие особняки и отпугнуть несчастные души, осмелившиеся приблизиться к ним.

Кто же победит в этой паранормальной дуэли?



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Захватить больше особняков, чем соперник

Чтобы захватить особняк, обе семьи выкладывают карты призраков со своей стороны дома. Семья, чьи призраки окажутся сильнее, получит контроль над особняком.

42 карты призраков



2 колоды (зелёная и синяя) из 21 карты призраков каждой семьи:

**6 карт силой 1; 5 карт силой 2; 4 карты силой 3;
3 карты силой 4; 2 карты силой 5; 1 карта силой 6.**

Чётные карты отмечены







Нечётные карты отмечены



29 карт экстрасенсов



9 стартовых карт (с числами от 1 до 9)

20 продвинутых карт (с числами от 10 до 29,
а также символами , , , )

10 жетонов особняков



6 усадеб



4 замка

Карта 10-го раунда





— ПОДГОТОВКА —



1 Перемешайте все карты экстрасенсов*

и случайным образом возьмите 9 из них. Эти карты выложите лицом вверх в линию между игроками (для раундов с 1 по 9).

* Если вы играете в первый раз, то используйте только стартовые карты (подробнее см. Обучающая партия).

2 В конце линии выложите **карту 10-го раунда**. Остальные карты экстрасенсов уберите обратно в коробку, в этой игре они вам не понадобятся.

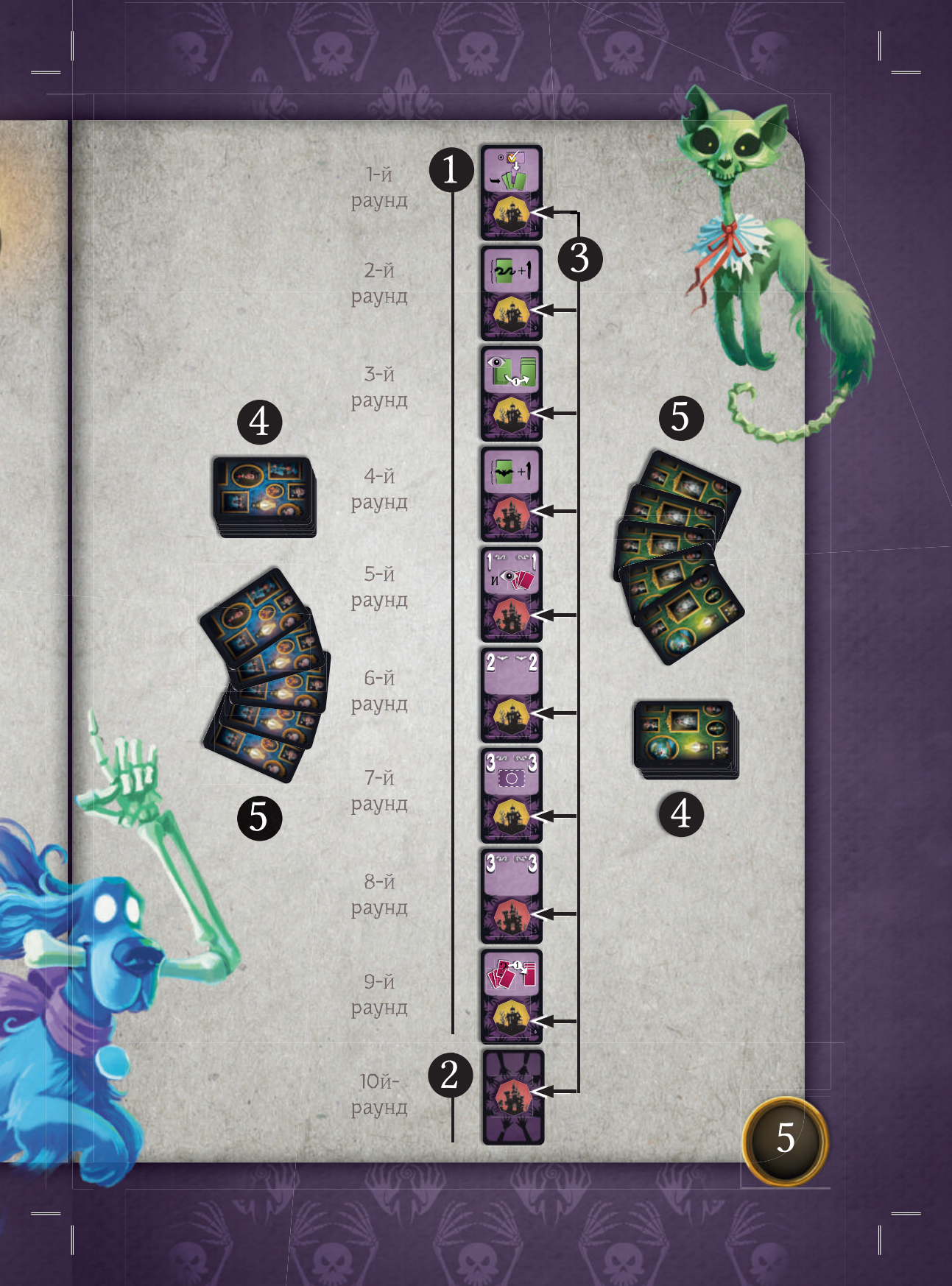
3 Перемешайте **10 жетонов особняков** лицом вниз, затем случайным образом выложите лицом вверх по 1 жетону замка или усадьбы на каждую из 10 карт экстрасенсов.

4 Каждый игрок перемешивает **свою колоду карт (зелёную или синюю)** и кладёт её перед собой лицом вниз.

5 Каждый игрок берёт в руку **5 карт** с верха своей колоды.

Выберите первого игрока любым способом. Может быть, первым игроком станет тот, кто последним видел призрака?





1-й раунд

1



2-й раунд



3

3-й раунд



4



4-й раунд



5



5-й раунд



6-й раунд



5

7-й раунд



4



8-й раунд



9-й раунд



2

10-й раунд



5



ХОД ИГРЫ



Каждый раунд игроки будут бороться за один из 10 особняков от 1-й карты экстрасенсов до 10-й. В свой ход каждый игрок может выложить одну или несколько карт призраков, стараясь превзойти силу призраков своего соперника... пока один из игроков не сдастся и не решит покинуть особняк.

БОРЬБА ЗА ОСОБНЯК

В свой ход

Вы можете **выложить столько карт, сколько хотите** (возможно, ни одной). Это могут быть как карты призраков, так и карты экстрасенсов в любом сочетании.

Эффекты карт экстрасенсов действуют мгновенно. Выкладывать карты можно только на своей стороне особняка, выложенные карты должны быть видны обоим игрокам до конца игры.



В КОНЦЕ ВАШЕГО ХОДА

◆ Если **суммарная сила на ваших картах** (включая эффекты карт экстрасенсов) больше, чем у вашего соперника хотя бы на одну силу то в этом случае ход переходит к другому игроку.

◆ Если это не так, то вы должны покинуть особняк. В этом случае вы проигрываете раунд, а ваш соперник выигрывает.

ВАЖНО: вы можете не выкладывать карты в свой ход и не продолжать (или даже не начинать) борьбу за особняк. Иногда это будет выгодным решением для вас.

Победитель получает жетон особняка (замок или усадьбу).

Проигравший получает карту экстрасенса этого раунда и кладёт её перед собой лицом вверх. Эта карта может быть выложена в следующих раундах (отдельно или вместе с картами призраков).

Затем каждый игрок берёт в руку **2 карты призраков** из своей колоды.

После добора карт игрок, проигравший в этом раунде, может (но не обязан) выложить лицом вниз одну свою карту призраков или экстрасенсов с руки рядом с картой 10-го раунда (см. **Конец игры**). Если была выложена карта экстрасенсов, её эффект будет разыгран в 10-м раунде.



Игрок, победивший в текущем раунде, становится первым игроком в следующем раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вы немедленно выигрываете игру, как только собрали:

4 ЖЕТОНА УСАДЕБ

ИЛИ

3 ЖЕТОНА ЗАМКОВ



После 9-го раунда, если никто не победил ранее, каждый игрок открывает свои карты, лежащие лицом вниз рядом с картой 10-го раунда. Тот, у кого суммарная сила на картах больше, получает жетон особняка.



Если условия немедленной победы по-прежнему не выполнены, то побеждает игрок, выигравший 10-й раунд.

При ничьей в 10-м раунде побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов особняков. Если ничья сохраняется и в этом случае, то бесконечная борьба двух семейств продолжается...

— ПРИМЕР —



1-й
раунд



2-й
раунд



3-й
раунд



1-й раунд: Зелёный выкладывает карты 1 и 2. Синий выкладывает 1 и 3. Зелёный пасует и получает карту экстрасенсов, Синий получает жетон особняка (усадебу). Добрав карты, Зелёный решает положить одну из своих карт в руке на карту 10-го раунда.

2-й раунд: Синий начинает раунд и тут же пасует. Синий получает карту экстрасенсов и после добора карт решает положить карту на карту 10-го раунда. Зелёный получает жетон особняка (усадебу).

3-й раунд: Зелёный начинает с карты 2. Синий играет две карты с силой 2 (общая сумма 4). Зелёный выкладывает карту 5 (общая сумма 7). Синий играет карту 4 (его сумма 8). Зелёный выкладывает две карты 1 (его сумма 9). Синий использует ранее выигранную им карту экстрасенсов: теперь все его карты с чётными цифрами сильнее на 1 (его сумма 11). Зелёный пасует и получает карту экстрасенсов. Синий получает жетон особняка (усадебу). После добора карт Зелёный решает положить карту на карту 10-го раунда.



— КАРТЫ ЭКСТРАСЕНСОВ —

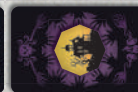
На картах экстрасенсов в нижнем правом углу указан номер карты, а в нижнем левом углу – её уровень \blacklozenge . Подробное описание всех карт экстрасенсов вы найдёте в **Описании карт экстрасенсов**.

— ОБУЧАЮЩАЯ ПАРТИЯ —

Мы рекомендуем данный режим для вашей первой партии.

Возьмите стартовые карты экстрасенсов (с номерами от 1 до 9 \blacklozenge). Перемешайте их и **положите на стол в линию лицом вниз**. Затем переверните **лицом вверх** первые 3 карты. Остальная подготовка к игре проходит по обычным правилам. Во время игры после каждого раунда переворачивайте лицом вверх 1 следующую карту экстрасенсов.

В дальнейшем вы можете постепенно вводить в игру карты следующих уровней, имеющих от 1 \blacklozenge до 4 \blacklozenge .





ПАМЯТКА ХОДА ИГРЫ



- 1 В свой ход **игрок выкладывает ни одной, одну или несколько карт призраков и/или экстрасенсов.**
- 2 Выложив карты, сравните силу призраков у вас и вашего соперника.
 - ◆ Если суммарная сила ваших карт больше, чем сила карт соперника, ход переходит к сопернику.
 - ◆ Если суммарная сила ваших карт равна или меньше, чем сила карт соперника, раунд заканчивается, и вы проигрываете.
- 3 Оба игрока **добирают по 2 карты в руку из своих стопок.**
- 4 Игрок, проигравший раунд, получает **карту экстрасенса** раунда, а победитель получает **жетон особняка.**
- 5 Игрок, проигравший раунд, может положить одну карту призрака или экстрасенса лицом вниз на карту **10-го раунда**, если хочет.
- 6 Игрок **побеждает** в игре сразу, как только получает **4-й жетон усадьбы** или **3-й жетон замка.**



