

— 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.

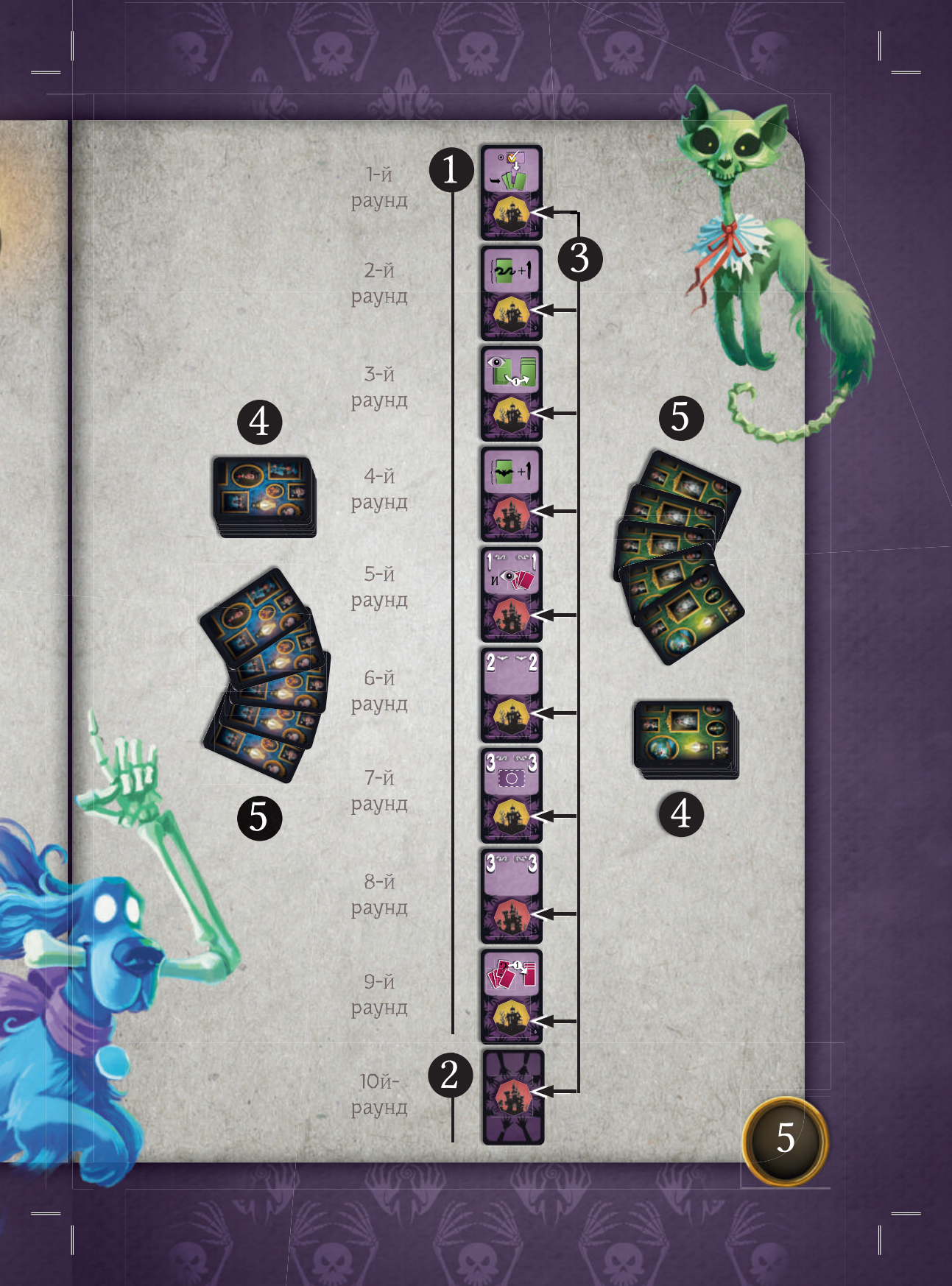
3 Перемешайте **10 жетонов особняков** лицом вниз, затем случайным образом выложите лицом вверх по 1 жетону замка или усадьбы на каждую из 10 карт экстрасенсов.

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

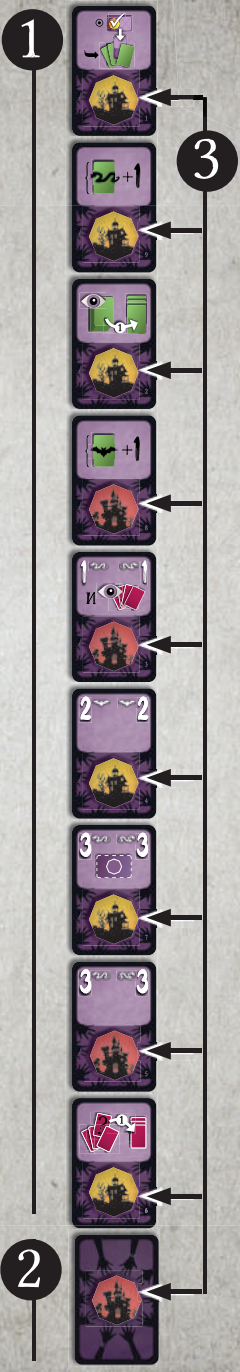
5 Каждый игрок берёт в руку **5 карт** с верха своей колоды.

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





1-й раунд  
 2-й раунд  
 3-й раунд  
 4-й раунд  
 5-й раунд  
 6-й раунд  
 7-й раунд  
 8-й раунд  
 9-й раунд  
 10-й раунд



4



5



5



4



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 —

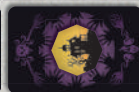
На картах экстрасенсов в нижнем правом углу указан номер карты, а в нижнем левом углу – её уровень  $\blacklozenge$ . Подробное описание всех карт экстрасенсов вы найдёте в **Описании карт экстрасенсов**.

## — 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.**



