

СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

8+ 2-4 20 мин.

Тайные организации борются за право вершить судьбу старого королевства. Шантаж и угрозы привычны тем, кто плетет интриги в тени королевского престола. Чем больше сановников, дворян и военных они контролируют, тем ближе они становятся к заветной цели.

Серый Кардинал — это простая и быстрая карточная игра, где игроки собирают наборы карт, получая особые свойства и победные очки. Различные свойства позволяют легче собирать карты, а при помощи победных очков определяется победитель.

Компоненты



82 карты:
9 Персонажей по 9 штук каждого
1 Конец Игры

Подготовка к игре



Отложите в сторону карту **Конец Игры** — она послужит началом колоды сброса.

Тщательно перетасуйте оставшуюся колоду карт и разместите её в центре стола рубашкой вверх.

Исключение: При игре *втроем/вдвоем* удалите из колоды по две/четыре карты каждого номинала.

Удобным вам образом определите первого игрока.

Игровой процесс

Игроки совершают ходы по очереди по ходу часовой стрелки. В свой ход игрок вскрывает карты из колоды и выкладывает их лицом вверх в ряд одну за другой. Он сам решает, какое количество карт вскрыть, но не более пяти карт может быть вскрыто игроком в ход.

Если карты в колоде закончились, перетасуйте колоду сброса вместе с картой **Конец Игры** и сформируйте новую колоду карт. Если игрок вскрыл карту, номинал которой выше номинала предыдущей выложенной карты, и не имеет возможности применить свойства (См. *Свойства карт*) своих карт для уменьшения номинала последней, то все карты в ряду сбрасываются в колоду сброса — на этом ход игрока завершается.



Если игрок вскрыл карту, номинал которой равен номиналу предыдущей выложенной карты, или получил равенство номиналов путем разыгрывания свойств своих карт, то он может **уничтожить** (сбросить в колоду сброса) любую карту любого участника игры.

В свой ход участник игры может уничтожать по **одной** карте каждого участника игры, включая себя.



Примечание: если игроку доступно свойство **Алхимика**, в таком случае этому игроку можно уничтожить только **Алхимика**.

Если игрок закончил вскрывать карты, он забирает их и выкладывает перед собой. Карты одного номинала складываются в стопку друг на друга со сдвигом таким образом, чтобы все игроки могли видеть количество карт в стопке. При этом перед игроком может быть выложено не более пяти различных видов карт (не более пяти стопок).

Если участник игры получает карты иных видов, отличных от тех, которые выложены перед ним, он сам решает, какие карты оставить, а какие сбросить в колоду сброса. Игрок не может сбросить карту и обязан выложить её перед собой, если перед ним уже есть стопка карт этого вида или количество стопок карт перед ним менее пяти.

В то же время количество карт в стопке не может быть более пяти — получив шестую карту этого вида, игрок обязан сбросить её в колоду сброса.



Если участник игры закончил вскрывать карты, но не желает забирать ни одной из них, он может **обменять** все карты в ряду на одну из карт оппонента. Участник игры отдаёт вскрытые карты оппоненту и забирает одну карту (не стопку) оппонента по своему выбору.

Если игрок получает карту лишнего вида, он сам решает, сбросить её в колоду сброса или оставить, сбросив при этом стопку карт другого вида.

Пример: игрок закончил вскрывать карты и решает обменять их на одну из карт оппонента. Все вскрытые карты он отдаёт оппоненту, при этом забирает у него **Королеву**.



Так как у игрока нет стопки с картами этого вида, он решает сбросить стопку с картами **Генерал**.



Оппонент решает оставить себе только **Судью**. Остальные карты он сбрасывает в колоду сброса.



Примечание: если оппоненту доступно свойство **Менестреля**, в таком случае этому оппоненту можно обменять только **Менестреля**.

В конце своего хода верните карты, свойства которых доступны, в вертикальное положение.

Свойства карт

Карты, выложенные перед игроком, имеют различные свойства, которые делятся на три типа:



влияющие



защищающие



запрещающие

Для того чтобы использовать влияющие и защищающие свойства карт, игрок должен иметь количество карт определенного вида не меньшее (т.е. равное или большее) количества карт этого же вида в распоряжении любого другого игрока.

Отмечайте карты, свойства которых недоступны (количество карт меньше количества карт этого же вида в распоряжении другого игрока), разворотом верхней карты стопки в горизонтальное положение.

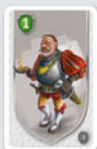
В течение игры количество карт в стопках игроков постоянно изменяется, игроки должны следить за этим и своевременно помечать карты, свойства которых недоступны, разворотом верхней карты стопки в горизонтальное положение.

Влияющие свойства своих карт игрок может использовать в свой ход для влияния на номинал последней вскрытой карты в ряду.

Исключение: свойство **Провидца** позволяет посмотреть верхнюю карту колоды до её вскрытия.



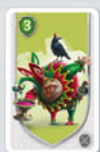
Провидец
Вы можете посмотреть верхнюю карту колоды.



Генерал
Вы можете уменьшить номинал карты в ряду на 3.



Ассасин
Вы можете уменьшить номинал карты в ряду на 2.



Шут

Вы можете уменьшить или увеличить номинал карты в ряду на 1.



Судья

Вы можете использовать влияющее свойство карты, находящейся в горизонтальном положении.

Отмечайте использование свойства карты путем ее разворота в горизонтальное положение. Количество карт в стопке не имеет значения — свойство каждой стопки может быть использовано **единожды** за ход.

Примечание: если игроку доступно свойство **Судьи**, он может вторично использовать свойство карты, которой уже воспользовался в этот ход.

Для одной карты в ряду игрок может использовать **любое количество** доступных свойств своих карт.

Игроки используют свойства своих карт для уменьшения/увеличения номинала последней вскрытой карты, чтобы продолжить ход и/или получить возможность сбросить карту участника игры.

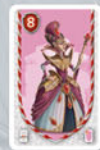
К тому моменту, когда игрок вскроет следующую карту из колоды, номинал карты, к которой применялись различные свойства, возвращается к первоначальному значению, указанному на карте.



Защищающие свойства **Менестреля** и **Алхимика** срабатывают в ход других игроков.



Запрещающие свойства **Короля** и **Королевы** отличаются от свойств других карт: они влияют на игрока не зависимо от количества таких же карт в распоряжении оппонентов.



Королева — вы не можете уничтожать карты игроков, пока количество выложенных карт в ряду не будет больше количества карт **Королева** в вашем распоряжении.



Король — вы не можете обменивать карты в ряду на карту оппонента, пока количество карт в ряду меньше количества карт **Король** в вашем распоряжении.

Таким образом, запрещающее свойство первой карты в распоряжении игрока не имеет эффекта. Но каждая следующая карта этого типа усложняет игроку уничтожение/обмен.

Конец игры

Игра продолжается до того момента, пока один из игроков не вскроет из колоды карту **Конец Игры**. После этого игра заканчивается немедленно.

Каждая стопка карт, в которой находится более одной карты, приносит игроку победные очки, равные номиналу карт этой стопки. Количество таких же карт в стопках других игроков значения не имеет.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. При равенстве очков игроки разделяют победу.



$$22 = 1 + 5 + 7 + 0 + 9$$

$$1 + 3 + 4 + 7 + 8 = 23$$



IOGAMES

www.igames.ua

Авторы: Александр Невский и Олег Сидоренко
Художник: Денис «CreativeD» Мартынец
Дизайн: Леонид «deburger» Андрушук
Верстка: Андрей Бордун



Геменот

ООО «ГЕМЕНОТ» • Директор Голубкин С.А.
www.gemenot.ru • gemenotgames@gmail.com

Особую благодарность выражаем Ларисе Мельник, Ольге Сидоренко, Андрею «Гарику» Головатому, Николаю Амброзьяку, Маргарите Голубкиной.

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