RIVAL
SUPER MEAT BOY
RUSH

НАЧАЛО.

Перед вами необходимая информация, чтобы начать игру быстрее. Игроки, которые хотят получить общее представление о том, как играть, должны использовать эти правила.

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Два игрока должны выбрать персонажа и собрать свою колоду из 20 карт. В колоде должны быть карты:

- 8 базовых действий
- 4 необычных действия
- 4 навыка
- 4 сбоя

Каждая карта должна быть уникальна за исключением базовых действий. Каждый игрок также добавляет от **себя по 4 сегмента.**

На каждом сегменте на значках также пишется сложность сегмента (1,2,3). Общая сложность сегментов не должна превышать 8. Может быть и минимальной – 4, например. Но не больше 8-ми.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ:

Соедините и перетасуйте сегменты (4 своих сегмента и 4 сегмента другого игрока).

Поместите все 8 сегментов в ряд черной стороной вверх. Затем переверните 2, 4, 6 и 8 сегменты так, чтобы лицевой стороной на вас смотрели уже белые сегменты. Пример, как это должно выглядеть:

Все 8 сегментов:

Каждый игрок вмещает своего персонажа в первый сегмент и берет 3 карты из своей колоды. Определите игрока случайным образом.

ИГРА:

Каждый ход состоит из 5 стадий.

ОБНОВЛЕНИЕ:

- Определитесь с тем, кто в этом ходу будет ведущий игрок (каждый следующий ход ведущий игрок меняется)

НАБОР КАРТ:

- Каждый игрок берет по 2 карты.

ПОДГОТОВКА:

- Ведущий игрок может:
    - Поместить любое количество карт лицевой стороной вниз на любой сегмент, за исключением тех, которые находятся позади вашего персонажа.
    - Один раз за ход использовать инстинкт своего персонажа. Если вы это сделаете, другой игрок также может использовать свой инстинкт, не дожидаясь своей очереди.

После того, как ведущий игрок закончил стадию подготовки, очередь переходит к другому игроку.

- Другой игрок может:
    - Поместить любое количество карт лицевой стороной вниз на любой сегмент, за исключением тех, которые находятся позади вашего персонажа
    - Один раз за ход использовать инстинкт своего персонажа. Если вы это сделаете, ведущий игрок, если он не использовал инстинкт до этого, также может использовать свой инстинкт.

    - После этого ведущий игрок может поместить еще одну карту лицевой стороной вниз на любой сегмент, за исключением тех, которые находятся позади вашего персонажа.

ПЕРЕБЕЖКА:

Первым передвигаться начинает ведущий игрок. Все карты, (включая и карты другого игрока) находящиеся на сегменте, где находится персонаж, раскрываются и активируются в пользу игрока, который их положил (за исключением карт сбоев)

- Карты сбоев активируются раньше всех остальных карт на этом сегменте. Карты сбоев активируются в пользу игрока, который их раскрыл (если карты

сбоев были раскрыты одновременно двумя игроками, то они активируются в пользу ведущего игрока). Если есть две или более карты сбоя в этом сегменте, карты сбоя не имеют никакого эффекта.

- Карты действий при активации преобразуются в движения (

,

,

,

), необходимые для преодоления этого сегмента.
- Каждый игрок использует свои карты навыков и действий в любом порядке.
- Если персонаж выполняет продвижение 1 , то персонаж передвигается на один следующий сегмент
- Если персонаж выполняет продвижение 2 , то персонаж передвигается на два сегмента
- Когда вы переходите на следующий сегмент, вы раскрываете все карты, которые находятся на этом сегменте
- Каждый игрок использует любые эффекты, полученные от карт или способностей персонажей при продвижении, в любом порядке

КОНЕЦ:

- Сбрасывай все открытые карты в соответствующие колоды сброса игроков
- Сбрасывай все сегменты за обоими персонажами, пока не останется 3 сегмента
- Каждый игрок сбрасывает карты из руки, пока не останется 5 карт.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Если вы преодолели все сегменты (включая последний), вы побеждаете.
- Если оба игрока преодолели последний сегмент в один ход, это считается ничьей. Тогда перетасуйте все сегменты и поместите 3 новых сегмента в ряд аналогично тому, как это делается во время составления игрового поля.

ПРИМЕЧАНИЯ:

- Любой игрок может просмотреть сброс любого игрока.
- Если в колоде закончились карты, игрок перетасовывает сброс и использует его как новую колоду.

- Вы можете смотреть обратную сторону сегментов за исключением стадии обновления

Заметки

- Игрок должен использовать весь эффект, указанный на карте, прежде чем использовать другую карту.
- Инстинкт персонажа можно использовать только один раз за ход.
- Игроки могут смотреть на другую сторону любого сегмента.
- Любую колоду сброса может просматривать любой игрок.
- Количество карт у игрока может посмотреть другой игрок.
- Количество карт, размещенных в любом сегменте может просматривать любой игрок.
- Карты, используемые в сегментах, не сбрасываются до конца хода и считаются в игровой зоне.
- Движения, полученные в одном сегменте, не могут быть потрачены в другом сегменте.
- Если колода игрока пуста, во время следующего обновления он перетёсывают колоду сброса в колоду.

Ответы и вопросы

- **Как определяется ход игрока случайным образом?**
- Самый распространенный способ-каждый игрок бросает шестигранный кубик. Игрок с самым высоким броском выбирает, хочет ли он быть ведущим игроком или нет.
- **Что делает карта действия, которая имеет**

/

или

/

?
- Это движения. Когда используется карта **действия** с движением, игрок, который ее использовал, может выбрать любой из вариантов. Например, для

/

игрок может выбрать

или

когда карта используется.

- **Что происходит при попытке посмотреть на карты из колоды без карт или когда недостаточно карт?**
- - Игрок смотрит на столько карт, сколько может, даже если у него в колоде недостаточно карт, чтобы посмотреть такое количество. Например, в «Плане Действий» игроку предлагается посмотреть на три лучшие карты в своей колоде. Если их колода содержит только две карты, они смотрят на две карты. Если их колода не содержит карт, то План Действий не будет иметь никакого эффекта.
- **Что произойдет, если в результате игрок сбрасывает карту, но не может этого сделать?**
- Если эффект карты требует, чтобы игрок сбросил карту, а он не может, эффект остальной карты не происходит.
- **Что произойдет, если в колоде игрока останется только одна карта во время розыгрыша?**
- Если в колоде игрока осталась только одна карта в фазе набора карт, он вытягивает эту единственную оставшуюся карту, и его колода будет пустой до следующей фазы обновления.
- **Что именно означает разыграть карты на сегменте?**
- Положить карту лицевой стороной вверх на сегмент. Эффект карты будет использован, когда карты этого сегмента используются во время фазы Перебежки. Например, если умения или сбой указывает, что игрок может сыграть карту действия на сегменте, он может поместить карту действия лицевой стороной вверх на этом сегменте. Затем во время шага действия эта карта действия будет использоваться вместе с любыми другими картами действий в этом сегменте.
- **Может ли игрок положить карты впереди своего персонажа?**
- Игрок может положить любое количество карт лицевой стороной вниз на любом сегменте, за исключением того сегмента где находится его персонаж. Персонажи могут продвигаться вперед любое количество раз за ход, поэтому раскладка карт перед ним может быть хорошим способом обрести успех в игре.
- **Могут ли игроки использовать измененные или другие правила?**
- Это карточная игра, так что игроки могут играть, как им нравится. Тем не менее, правила, перечисленные в этом документе, являются текущими

официальными правилами и должны использоваться в любой конкурентной игре, например, когда Team Meat в конечном итоге сделает Мировой турнир Rival Rush в Дубае с призовым фондом в 10 миллионов долларов.
Оставайтесь с нами для получения более подробной информации.

- **ГЛОССАРИЙ**
- **Прыжок**

- Основной тип хода, как правило, получают от использования карт действий.
- **Удар**

- Основной тип хода, как правило, получают от использования карт действий.
- **Наскок**

- Основной тип хода, как правило, получают от использования карт действий.
- **Подкат**

- Основной тип хода, как правило, получают от использования карт действий.
- **Любой**

- Особенный тип требования к движения которое значит любое из действий

,

,

или

.
- **Продвижение 1**

- Особый тип требования перемещения, которое означает, что персонаж должен завершить задачу 1 продвижения
.
- **Задача**

- Задача, которая выполняется путем расходования определенного набора движений. Движения, необходимы для выполнения задач, перечисленных на карточках сегментов. Каждый сегмент имеет основную и бонусную цель. Значок в верхней части каждого списка ходов указывает на награду за выполнение задачи.
- **Главная задача**
- Крайняя левая задача, указанная на сегменте.

Бонусная Задача

- Крайняя правая задача, указанная на сегменте.

- **Продвижение 1**
- Когда персонаж выполняет эту задачу, используя движения, перечисленные под этим значком, этот персонаж продвигается вперед на один сегмент.

- **Продвижение 2**
- Когда персонаж выполняет эту задачу, используя движения, перечисленные под значком, этот персонаж продвигается вперед на два сегмента. Это все еще считается одним продвижением.

- **Лицом вверх**
- Указывает, что сегмент расположен лицевой стороной вверх.

- **Лицом ввниз**
- Указывает, что сегмент расположен лицевой стороной вниз.
- **Трудность**
- Число, которое появляется внутри значков лицевой стороной вверх или лицевой стороной вниз, указывающих на сложность сегмента. В начале игры игрок может внести только уникальные сегменты с общей проблемой восьми или менее в колоду уровня.
- **Базовые действия**

- Тип карты при использовании добавляет одно движение в кэш сегмента, на котором он был использован.
- **Причуда**
- Тип карты при использовании добавляет одно или несколько движений в кэш сегмента, на котором она была использована. Некоторые необычные карты Причуд имеют специальные требования для того, чтобы быть использованными. Эти требования должны быть выполнены при попытке использования карты, в противном случае карта не имеет никакого эффекта
- **Карта умений**
- Этот тип карт, который каким-то образом манипулирует игровой зоной, что обычно приносит пользу игроку, используя их. Текст на карте указывает, какие эффекты возникают при использовании карты. Игрок должен полностью завершить эффект на карте перед использованием другой карты.
- **Карты сбоя**
- Тип карты, которая манипулирует сегментами или игровой зоной таким образом, что обычно мешает сопернику. Текст на карте указывает, какие эффекты происходят при использовании карты. Игрок должен полностью завершить эффект на карте перед использованием другой карты. Если в одном и том же сегменте используется несколько сбоев, все сбои в этом сегменте будут аннулированы и не будут иметь никакого эффекта.
- **Персонаж**
- Тип карты, которая представляет собой прогресс игрока по уровню. Каждый персонаж обладает уникальными способностями, которые можно использовать во время игры.
- **Сегмент**
- Тип карты, которая представляет собой небольшую часть уровня.
- **Активные карты**
- Термин, который включает в себя как основные действия и фантазии действия типов карт.
- **Инстинкт**
- Способность на карте персонажа, которая может быть использована один раз за ход игроком.
- **Колода**
- Игрок создает свою колоду. Во время фазы обновления, если колода игрока пуста, они добавляют все карты из своего сброса в свою колоду и тасуют ее.

- **Колода уровня**
- Куча карт, используемых для создания ряда сегментов в начале игры, и снова используется при финальной стадии пробежки в случае ничьи. Эта колода состоит из восьми сегментов, по четыре от каждого игрока. Четыре сегмента, добавленные каждым игроком, должны быть уникальными и иметь общий рейтинг сложности восемь или ниже.
- **Сброс**
- Открытая куча карт. Сброшенные карты помещаются в сброс.
- **Удаление**
- Перемести карту лицом вверх в открытую стопку карт. Удаленные карты помещаются в раздел удаленные. Удаленные карты считаются удаленными из игры и не перетасовываются обратно в колоду игрока, когда в колоде нет оставшихся карт.
- **Рука**
- Собственный набор карт, которые игрок может использовать во время игры. Обычно карты из рук игрока кладутся рубашкой вверх на сегменты во время фазы готовности. Максимальный размер руки составляет пять карт, и в фазе Конца игрок, который имеет больше, чем их максимальный размер руки должны сбросить карты, пока они не превышают максимальный размер руки.
- **Тянуть**
- Перемещение карты из верхней части колоды игрока в руку.
- **Избавиться**
- Перемещение карты из верхней части колоды игрока в его сброс.
- **Сброс**
- Перемещение карты в сброс.
- **Удалить**
- Перемещение карты на удаленную или удаление карты из игры
- **Рассматривать**
- Игрок смотрит на определенное количество карт, он видит эти карты, не раскрывая их сопернику, но не добавляет их в свою руку. Если не указано иное, карты остаются в стопке или зоне, в которой они находились до их просмотра.
- **Показывать**

- Когда игрок открывает определенное количество карт, они просматривают эти карты, а также показывают карты своему сопернику, но не добавляют их в свою руку. Карты остаются в стопке или зоне, в которой они находились до их раскрытия, если не указано иное.
- **Движение**
- Ресурс, который расходуется на выполнение задач по сегментам.
- **Гибкое движение**
- Особый тип движения, который появляется на некоторых необычных картах действий, обозначенных косой чертой. Когда игрок получает гибкое движение, он должен выбрать только одно из движений, разделенных косой чертой.
- **Тайник**
- Неизрасходованные ходы, полученные из карт действий или других эффектов. Кэш уникален для каждого сегмента, поэтому ходы, полученные и неизрасходованные на одном сегменте, не могут быть потрачены на другой.
- **Активировать**
- Начало использования эффекта, обычно карты. Это может означать эффект карты сбоя, карты умений, способности или инстинкта персонажа, или получение ходов от карты действия. После активации эффекта, игрок решает этот эффект.
- **Решение**
- Выполнение активированного эффекта. Эффект должен быть активирован, прежде чем он может быть решен
- **Использовать**
- Более короткий способ описания активации и решения эффекта карты. Использование карты по существу означает активацию, а затем разрешение всех ее эффектов. Например, использование карты Сбоя означает ее активацию после переворачивания лицевой стороной вверх и разрешение путем выполнения эффекта, указанного на карте.

ГРУППА
ВКОНТАКТЕ