

СІРИЙ КАРДИНАЛ

8+ 2-4 20 хв.

Таємні організації змагаються за право керувати долею старого королівства. Інтриги, шантаж та погрози — це звична справа для тих, хто бореться за владу в тіні королівського престолу. Чим більше дворян, лицарів та вельмож ви зможете контролювати, тим ближче ви будете до своєї мети.

Сірий Кардинал — це проста й швидка карткова гра, де гравці збирають сети карт, отримуючи за це особливі властивості й переможні очки. Різні властивості дозволяють простіше збирати карти, а переможні очки визначають переможця.

Компоненти



82 карти:
9 Персонажів по 9 штук кожного
1 Кінець гри

Підготовка до гри



Відкладіть набір карту **Кінець гри** — вона слугуватиме початком колоди скидання. Ретельно перегляньте колоду карт і розмістіть її в центрі столу сорочкою догори.

Виняток: У грі втрох/вдвох вилучіть із колоди по дві/чотири карти кожного номіналу.

Довільним для вас чином визначте першого гравця.

Ігровий процес

Гравці здійснюють ходи по черзі за годинниковою стрілкою.

Протягом свого ходу гравець розкриває карти з колоди і викладає їх горілиць у ряд одну за одну. Він сам вирішує, яку кількість карт розкрити, але не більше п'яти карт за хід.

Якщо карти в колоді закінчилися, перегасуйте колоду скидання разом із картою **Кінець гри** і сформууйте нову колоду карт.

Якщо гравець розкрив карту, номінал якої вище номіналу попередньо викладеної карти, і не має можливості застосувати властивості (Див. *Властивості карт*) своїх карт для зменшення номіналу останньої, то всі карти в ряду скидаються до колоди скидання — на цьому хід гравця завершується.



Якщо гравець розкрив карту, номінал якої дорівнює номіналу попередньо викладеної карти, або отримав рівність номіналів шляхом розігрування властивостей своїх карт, то він може **знищити** (скинути в колоду скидання) будь-яку карту будь-якого учасника гри.

У свій хід учасник гри може знищувати по **одній** карті кожного гравця, включаючи себе.



Примітка: якщо гравцеві доступна властивість **Алхіміка**, в такому випадку в цього учасника гри можна знищити лише **Алхіміка**.

Якщо гравець закінчив розкривати карти, він забирає їх і викладає перед собою. Карти одного номіналу складаються в стовпець одна на одну зі зміщенням таким чином, щоб усі учасники гри могли бачити кількість карт у стовпці. При цьому перед гравцем може бути викладено не більше п'яти різних видів карт (не більше п'яти стовпців).

Якщо гравець отримує карти інших видів, відмінних від тих, які викладені перед ним, він сам вирішує, які карти залишити, а які скинути до колоди скидання. Гравець не може скинути карту і зобов'язаний викласти її перед собою, якщо перед ним вже є стовпець карт цього виду або кількість стовпців карт перед ним менша п'яти.

У той же час кількість карт у стовпці не може бути більше п'яти — отримавши шосту карту цього виду, гравець зобов'язаний скинути її до колоди скидання.



Якщо гравець закінчив розкривати карти, але не бажає забирати жодної з них, він може обміняти всі карти в ряду на одну з карт опонента. Учасник гри віддає розкриті карти опоненту і забирає одну карту (не стовпець) опонента на свій вибір.

Якщо гравець отримує карту зайвого виду, він сам вирішує, скинути її до колоди скидання або залишити, скинувши при цьому стовпець карт іншого виду.

Приклад: гравець закінчив розкривати карти і вирішує обміняти їх на одну з карт опонента. Всі розкриті карти він віддає опоненту, при цьому забирає у нього **Королеву**.



Так як у гравця немає стовпки з картами цього виду, він вирішує скинути стовпку з картами **Генерал**.



Опонент вирішує залишити собі тільки **Суддю**. Решту карт він скидає в колоду скидання.



Примітка: якщо опонентові доступна властивість **Менестреля**, у такому випадку в цього опонента можна обміняти тільки **Менестреля**.

У кінці свого ходу поверніть карти, властивості яких доступні, у вертикальне положення.

Властивості карт

Кarti, викладені перед гравцем, мають різні властивості, які діляться на три типи:



впливаючі



захисні



заборонні

Для того щоб використовувати впливаючі та захисні властивості карт, гравець повинен мати кількість карт певного виду не менше (тобто рівну кількість або більше) кількості карт цього ж виду будь-якого іншого гравця.

Відзначаєте карти, властивості яких недоступні (кількість карт менша кількості карт цього ж виду одного з гравців), розвертанням верхньої карти в стовпці у горизонтальне положення.

Протягом гри кількість карт у стовпцях гравців постійно змінюється, учасники гри повинні стежити за цим і своєчасно відзначати карти, властивості яких недоступні, розвертанням верхньої карти стовпця в горизонтальне положення.

Впливаючі властивості своїх карт гравець може використовувати під час свого ходу для впливу на номінал останньої розкритої карти в ряду.

Виняток: властивість **Провидця** дозволяє подивитися верхню карту колоди до її розкриття.



Провидець
Ви можете подивитися верхню карту колоди.



Генерал
Ви можете зменшити номінал карти в ряду на 3.



Асасін
Ви можете зменшити номінал карти в ряду на 2.



Шут

Ви можете зменшити або збільшити номінал карти в ряду на 1.



Суддя

Ви можете використовувати впливаючі властивості карт, що знаходяться в горизонтальному положенні.

Відзначаєте використання властивості карти шляхом її розвертання в горизонтальне положення. Кількість карт у стовпці не має значення — властивість кожного стовпця може бути використано **один раз** протягом ходу.

Примітка: якщо гравцеві доступна властивість **Судді**, він може повторно використовувати властивість карти, якою вже скористався під час цього ходу.

Для однієї карти в ряду гравець може використовувати **будь-яку кількість** доступних властивостей своїх карт.

Гравці використовують властивості своїх карт для зменшення/збільшення номіналу останньої розкритої карти, щоб продовжити хід та/або отримати можливість скинути карту учасника гри.

До того моменту, коли гравець розкриє наступну карту з колоди, номінал карти, до якої застосовувалися різні властивості, повертається до початкового значення, вказаного на карті.



Захисні властивості **Менестреля** й **Алхіміка** спрацюють під час ходів інших гравців.



Заборонні властивості **Короля** і **Королеви** відрізняються від властивостей інших карт: вони поширюються на гравця незалежно від кількості таких же карт в опонентів.



Королева — ви не можете знищувати карти гравців, доки кількість викладених карт у ряду не буде більшою за кількість наявних у вас карт **Королева**.



Король — ви не можете обмінювати карти в ряду на карту опонента, доки кількість карт у ряду менша за кількість наявних у вас карт **Король**.

Таким чином, заборонна властивість першої карти у гравця не має ефекту. Проте кожна наступна карта цього типу ускладнює гравцеві знищення/обмін.

Кінець гри

Гра триває до того моменту, доки один із гравців не розкриє з колоди карту **Кінець Гри**. Після цього гра закінчується негайно.

Кожен стовпець карт, в якому знаходиться більше однієї карти, приносить гравцеві переможні очки, що відповідають номіналу карт цього стовпця. Кількість таких же карт у стовпцях інших гравців значення не має.

Гравець, який набрав найбільшу кількість очок, перемагає в грі. При рівності очок гравці розділяють перемогу.



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

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



Автори: Олександр Невський і Олег Сидоренко
Художник: Денис «CreativeD» Мартинець
Дизайн: Леонід «debugger» Андрощук
Верстка: Андрій Бордун

IGAMES
www.igames.ua

Особливу подяку висловлюємо Ларисі Мельник, Ользі Сидоренко, Андрію «Гаріку» Головатому, Миколі Амброзяку.

Усі права захищені. Передрук та публікація правил гри, компонентів гри та ілюстрацій без дозволу правласника заборонені.