

Революционная карточная игра

Guillotine™

где Вы побеждаете, рубя головы.



П Р А В И Л А

Guillotine™

Революционная карточная игра, где Вы побеждаете, рубя головы.

От двух до пяти игроков

Компоненты: колода из 50 карт дворян (карты с двойным логотипом Guillotine™ на обратной стороне) и колода из 60 карт действий (карты с одинарным логотипом Guillotine™ на обратной стороне).



Noble card



Action card

Предыстория: Головы рубятся одна за другой, как на конвейере – и Вы хотите, чтобы было чем похвастать, когда вернетесь в раздевалку операторов гильотины. Если Вы казните Марию Антуанетту или Короля Людовика XVI, то все будут впечатлены, но кого интересует, срубили ли Вы голову простому стражнику? Так что удостоверьтесь, что Вы выбираете самых престижных, и будете на голову выше остальных!



Цель: Набрать как можно больше очков, казня важных дворян.

Краткий обзор: Игра состоит из трех дней. В начале каждого дня 12 дворян выстраиваются в очередь к гильотине. Игроки по очереди играют карты действий из своих рук (по возможности перестраивая порядок очереди) и затем забирают дворянина из начала очереди. Игрок, у которого в конце третьего дня больше всего очков, побеждает.



Подготовка к игре: Перемешайте каждую колоду по отдельности и раздайте каждому игроку по пять карт действий. Оставьте место для сброса рядом с каждой из этих двух колод.

Игра: В начале первого дня выложите 12 верхних карт из колоды дворян в линию слева направо лицом вверх. Правый конец линии – начало очереди к гильотине, где дворяне будут казнены (взяты игроками). Выберите игрока, ходящего первым. В свой ход этот игрок:



Может сыграть карту действия (по желанию). Карты действий позволяют Вам перемещать дворян вперед и назад в очереди, брать дополнительные карты, добавлять или убирать дворян из очереди, получать дополнительные очки и так далее.

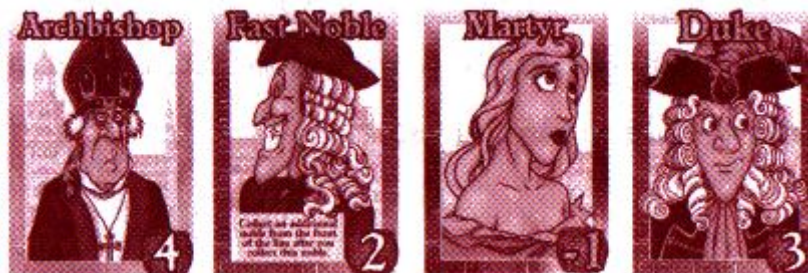


Взять себе первого в очереди дворянина. Каждый дворянин приносит разное количество очков, в зависимости от своей известности. Когда Вы забираете карту дворянина себе, то выкладываете ее лицом вверх перед собой в стопку счета. Все собранные карты дворян остаются на столе до конца игры лицом вверх.



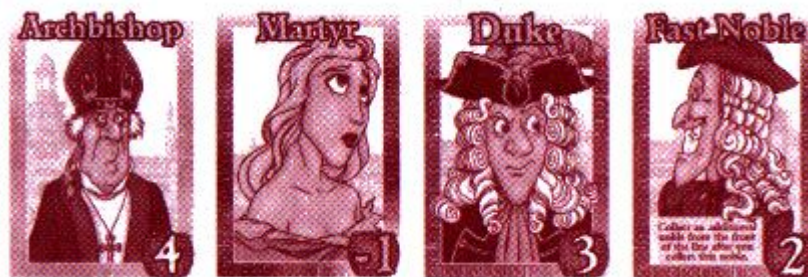
Взять новую карту действия (вне зависимости от того, сыграл он карту действия в этот ход или нет).

Пример игры: Так выглядят первые четыре карты дворян в очереди (помним, что начало очереди справа):



Сейчас ход Марии, и она играет карту действия “Идиот”. Эта карта продвигает любого дворянина в очереди на две позиции вперед. Передвигаем Скороспелого дворянина.

Теперь очередь выглядит так:



Мария забирает Скороспелого дворянина, и читает: "Возьмите еще одного дворянина из начала очереди". Это означает, что она также забирает Герцога, и получает в общей сложности 5 очков в этот ход.

После этого Мария берет себе новую карту из колоды действий. И ход переходит к следующему игроку.



Продолжение игры: Ход переходит к следующему игроку, сидящему слева. Он проделывает все в той же самой последовательности: играет карту действия, если пожелает; забирает первого дворянина из очереди; берет новую карту действия.

И так игра продолжается до тех пор, пока в начале чьего-то хода в очереди не останется ни одного дворянина. Это означает, что день завершен, и начинается новый. Выложите очередь из 12 новых карт дворян.

Все игроки держат свои оставшиеся карты действий в руках, а карты дворян, которые они собрали - в соответствующих стопках счета. Игрок сидящий слева от человека, который начинал в предыдущий день, является первым игроком текущего дня.

Другим игрокам разрешается видеть дворян, которых Вы забрали, чтобы узнать, сколько у Вас очков. После завершения третьего дня каждый игрок подсчитывает очки на своих картах дворян (число в правом нижнем углу) и любые карты действий, которые могли бы добавить или вычесть очки из общего количества. Кто набрал больше всех очков, тот и победил!

Да здравствует революция

