

GHOST LIFT

Состав игры

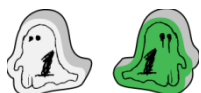
60 карт (по 6 каждого номинала от 1 до 10)



На некоторых картах есть значок **«Вверх» (▲)**: на всех картах номинала 1, а также на некоторых картах 3, 7 и 9.

На других картах есть значок **«Вниз» (▼)**: на всех картах номинала 10, а также на некоторых картах 2, 4 и 8.

60 жетонов призраков (по 6 каждого номинала от 1 до 10)



1 лифтовой указатель (плитка, стрелка и штифт)

Перед первой игрой вставьте стрелку в плитку указателя.



Предыстория

В старом заброшенном многоквартирном доме старый лифт со скрипом ездит туда-сюда по шахте. Местные называют его «Лифт-призрак». Говорят, его приводят в движение призраки бывших жильцов, которые пытаются найти дорогу домой. Вы с друзьями решили испытать свою храбрость и прокатиться... и оказались в ловушке! Призраки ждут на этажах. Если не посадить их в лифт и не отвезти на нужный этаж, они будут преследовать вас вечно.

Постарайтесь не стать жертвой преследования в Ghost Lift — игре-хорроре, где игроки избавляются от карт. Тот, кто первым сбросит все карты с руки, благополучно выбирается из лифта. Остальные получают жетоны преследования от призраков, оставшихся у них на руке. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то не накопит слишком много преследований — тогда он проигрывает, а все остальные спасутся.

В Ghost Lift есть три способа игры: оригинальные правила на 3–6 игроков, вариант для двоих и упрощённые правила на 3–6 игроков.

ОРИГИНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА (3–6 ИГРОКОВ)

Ваша цель — **сбрасывать карты с руки**, подсаживая призраков в лифт, и не накопить слишком много жетонов преследования.

Подготовка к игре

1. Перетасуйте все карты и раздайте каждому по **6 карт**. Это ваша **рука**.

2. Оставшиеся карты сложите в центре стола лицом вниз — это **колода**.

3. Оставьте место для двух зон:

Лифт — сюда играют карты.

Шахта лифта — три ячейки, из которых можно добирать карты (в каждой ячейке — карта или стопка карт).

4. Возьмите верхнюю карту из колоды и положите её в **лифт** лицом вверх. Это первая карта в лифте.

5. Положите **лифтовой указатель** над картой в лифте. Если карта в лифте имеет номинал **от 1 до 5** — переведите стрелку в положение «**Вверх**» (▲). Если номинал **от 6 до 10** — переведите стрелку в положение «**Вниз**» (▼). В начале игры игнорируйте значки «Вверх»/«Вниз» на самой карте (только в этот раз).

6. Сформируйте **шахту лифта**. Шахта — это три ячейки, заполненные картами разного номинала. Раскрывайте карты из колоды по одной, пока в каждой ячейке не окажется хотя бы одна карта. Повторы того же номинала складываются в соответствующую ячейку стопкой внахлест. (Карты с одинаковым номиналом считаются одинаковыми, независимо от значков.)

7. Рассортируйте жетоны призраков по номиналам и разместите рядом с игровой зоной.

8. Первым игроком становится тот, кто последний раз по-настоящему пугался.



Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход вы можете либо сыграть карты в лифт, либо сказать «пас».

А. Розыгрыш карт

А1

Сыграйте карту с руки следуя правилам:

Если в лифте есть карты

- Если стрелка на лифтовом указателе показывает ▲ (вверх) — вы должны сыграть карту **старше** (с бóльшим номиналом), чем карта(ы) в лифте. Если стрелка показывает ▼

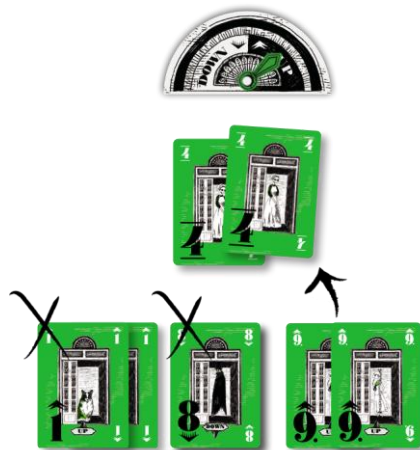
(Вниз) — карту **младше** (с меньшим номиналом). Вы не можете играть карты того же номинала, что в лифте.

- Можно сыграть несколько карт одного номинала за раз. Но их количество зависит от количества карт в лифте. Посчитайте, сколько сейчас карт в лифте — и сыграйте **столько же или на одну больше** (соблюдая направление «Вверх» или «Вниз»).

Пример: в лифте две карты, можно сыграть две или три карты одного номинала. Нельзя одну или четыре.



Призраки подбираются всё ближе...



Когда лифт пуст

Можно сыграть любую **1 карту**. Если **все карты в руке одного номинала** — можно сыграть их все сразу.

A2

Некоторые карты имеют значки ▲ или ▼. Когда вы играете такую карту — **стрелка лифтового указателя переключается** в соответствующее положение. Если вы играете несколько карт одного номинала, значки могут быть только на части из них — стрелка всё равно меняется, если значок есть хотя бы на одной сыгранной карте.



Поверните стрелку «вниз»



A3

Сыгранные вами карты **становятся новым призраком в лифте** (заменяя старые карты).

Направление лифта всё время скачет. Это призраки балуются, когда выходят из кабины — ведь так?



Б. Пас

Если вы не можете или не хотите играть карты — скажите «пас» и пропустите ход. Вы продолжаете участвовать в игре, и в следующий ход снова сможете выбрать: сыграть или пасовать.

Если после последнего сыгравшего в лифт игрока все подряд пасуют:

- Уберите **все карты из лифта** в сброс.
- **Тот же самый игрок**, который сыграл карты последним, начинает новый круг заново. Он кладёт в пустой лифт любые карты из руки по правилам:
 - когда лифт пуст — одну карту (или все, если рука из одного номинала).

Завершение хода

После того как вы сыграли карты или сказали «пас», вы можете выбрать **одну любую ячейку в шахте**, взять всю стопку из этой ячейки целиком (даже если в ней всего одна карта) и добавить все карты из неё в руку.

Сразу же пополните шахту: заполните пустую ячейку новыми картами из колоды, чтобы в шахте снова было три занятых ячейки. Если в одну ячейку попадает несколько карт одного номинала подряд — складывайте их стопкой внахлест как обычно.

Пополнение колоды

Если колода закончилась — **перетасуйте** всё следующее в новую колоду:

- карты в сбросе,
- а также все карты, которые находятся в лифте **под картой (или картами) последнего сыгравшего игрока**.

Конец раунда

Как только любой игрок полностью опустошит руку — раунд заканчивается.

Всех игроков, у которых остались карта на руках преследуют призраки! Возьмите 1 жетон призрака за каждую карту уникального номинала, оставшуюся в руке.

Пример: на руке 2, 2, 5 → берёте жетон «2» и жетон «5» (один жетон за номинал, даже если карт несколько).

Кладите жетоны перед собой **белой стороной вверх**. Это значит — призрак этого номинала преследовал вас **один раз**.

Если у вас **уже есть белый жетон** с таким же номиналом — **переверните его зелёной стороной вверх**. Зелёный цвет означает **второе преследование**.

Третье преследование приводит к проигрышу (см. ниже).

Первым игроком в следующем раунде становится **игрок слева от того, разыграл все карты с руки**.

Следующий раунд¹

Выполните шаги из подготовки к игре 1-6 (перетасовать все карты, раздача, установка лифтового указателя и т.д.).

Конец игры

Игра заканчивается, как только кто-то из игроков слишком много раз подвергся преследованию призраков. Этот игрок **проигрывает**. Все остальные **выигрывают**.

Вы проигрываете, если происходит **любое** из событий:

¹ Этой секции нет в оригинальных правилах, я уточнил вопрос "как начинается новый раунд" у издателя.

Один и тот же призрак преследует вас 3 раза

То есть: перед вами лежит **зелёный** жетон номинала X, и в конце раунда у вас снова осталась карта (или карты) номинала X → вы сразу проигрываете.

Три или более разных призрака преследуют вас дважды

То есть: у вас на столе одновременно **3 или более зелёных жетона** → вы проигрываете.



Ничья

Если несколько игроков проигрывают одновременно, определите **самого преследуемого** игрока:

1. У кого больше **зелёных** жетонов.
2. Если поровну — у кого **самый большой номинал** на зелёном жетоне.
3. Если всё ещё ничья — у кого больше **белых** жетонов.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

В игре вдвоём ваша цель всё та же — **избавиться от всех карт с руки** раньше соперника, грамотно используя комбинации из карт. Однако победа (точнее, поражение другого) теперь наступает, когда вы вынуждаете соперника пасовать. Проявите смекалку: загоняйте оппонента в ситуации, где он не может сыграть ни одной карты!

Подготовка к игре

1. Перетасуйте все карты и раздайте каждому игроку по **10 карт** (вместо 6). Это ваша **рука**.

6. Сформируйте шахту лифта. Шахта состоит из **четырёх ячеек** (вместо трёх). Все ячейки должны быть заполнены картами разного номинала. Раскрывайте по одной карте из колоды, пока три ячейки не будут заполнены хотя бы одной картой. Если раскрывается карта того же номинала, что уже есть в шахте, она кладётся в ту же ячейку стопкой внахлёст (все карты должны быть видны). Карты с одинаковым номиналом считаются одинаковыми, независимо от значков.

(Остальные шаги подготовки — как в оригинальных правилах: лифт, указатель, первый игрок и т.д.)

Завершение хода

Во-первых, возьмите карты из шахты лифта.

Если вы сыграли карты в свой ход — вы можете взять **одну стопку** из шахты (все карты из одной ячейки, даже если там 1 карта) и добавить все карты в руку. Делать это необязательно.

Если вы сказали «пас» — **вы обязаны взять одну стопку** из любой ячейки шахты и добавить все её карты в руку. Затем возьмите все карты, которые сейчас находятся в лифте, и отправьте в сброс. После этого последний игрок, который сыграл карты (не пасовал), выбирает из своей руки любые карты (одну карту или все, если они одного номинала) и играет их в пустой лифт — игра продолжается.



Сразу же пополните шахту лифта призраками: заполните пустые ячейки новыми картами из колоды так, чтобы в шахте снова было **четыре занятых ячейки** (каждая — с разным номиналом). Если в одну ячейку попадает несколько карт одного номинала подряд — сложите их стопкой внахлёст.

УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА (3-6 ИГРОКОВ)

Эти правила позволяют быстрее освоить Ghost Lift. Вы по-прежнему стараетесь **сбросить все карты с руки** раньше других, но вам не нужно думать о комбинациях (сколько карт можно сыграть за раз). Вместо этого стоит подумать, что делать, если вы не сбросили карты первым!

Изменения правил описаны ниже.

Подготовка к игре

1. Перетасуйте все карты и раздайте каждому игроку по **8 карт** (вместо 6). Это ваша рука.

6. **Шахты** у лифта нет (открытый ряд карт не формируется).

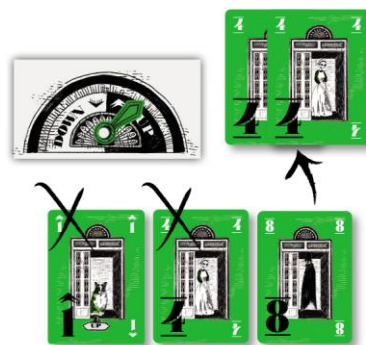
(Остальные шаги подготовки — как в оригинальных правилах: лифт, лифтовой указатель, первый игрок и т.д.)

Ход игры

А. Розыгрыш карт

Как играть карты:

- Игнорируйте количество карт в лифте.
- Вы можете сыграть **несколько карт одного номинала за раз**, независимо от того, сколько карт сейчас в лифте (в оригинале нужно было сыграть столько же или на одну больше).
- Если лифт пуст — можно сыграть **сколько угодно карт одного номинала** (в оригинале — только одну карту, если только вся рука не из одного номинала).



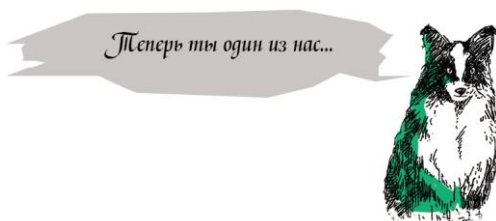
Б. Пас

Если вы не можете или не хотите играть — скажите «пас».

Пасуя, **вы обязаны взять 1 карту сверху из колоды** себе в руку.

Завершение хода

Вы больше не берёте карты после хода. Ваш ход заканчивается сразу после того, как вы сыграли карты или сказали «пас».



Перевод правил: Вася Пупкин (cOwthulhu на тесере)

Game Design: onegear

Illustration: Sai Beppu

Graphic Design: Sai Beppu

Game Development: Takafumi Sugiki, Naoki Hashimoto

English translation: Maisy Hatchard