

ШИТРИГИ



Правила игры



СОСТАВ ИГРЫ:

- ИГРОВОЕ ПОЛЕ;
- 7 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ;
- 21 КАРТА ГЛАВ;
- 8 КАРТ СЮЖЕТА;
- ФИШКА СЧЁТЧИКА ХОДОВ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

ИГРОКАМ НЕОБХОДИМО ВЫПОЛНИТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ УСЛОВИЙ, УКАЗАННЫХ НА ИХ ТАЙНЫХ КАРТАХ СЮЖЕТА. ДЛЯ ЭТОГО ОНИ СТАРАЮТСЯ СОВЕРШАТЬ ДЕЙСТВИЯ В СВОЙ ХОД ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ КАКИЕ-ТО СОБЫТИЯ ТЕКУЩЕЙ ГЛАВЫ БЫЛИ ВЫПОЛНЕНЫ, А КАКИЕ-ТО – НЕТ.



В этом случае ЦЕЛЬ ИГРОКА – СДЕЛАТЬ ТАК, ЧТОБЫ В КОНЦЕ ИГРЫ Шпион **был убит** на Городской площади, Убийца **не сидел** в Полицейском участке, а Губернатор **не инспектировал** Заброшенный завод.

Подготовка к игре



1. Расположите игровое поле в центре стола, установите на него фишку счётчика ходов на первое деление.
2. Перемешайте колоду Глав, затем откройте верхнюю карту этой колоды и положите её рядом с игровым полем. Это события текущей игры.
3. Перемешайте все карты Сюжета и в закрытую раздайте каждому игроку по одной такой карте. Игрок может посмотреть эту карту, но не должен показывать её другим игрокам. Это его тайная цель текущей игры.
4. Перемешайте колоду Персонажей и расположите её рядом с игровым полем рубашкой вверх.
5. Определите, кто из игроков будет ходить первым. Например, первым может быть игрок, последним посмотревший детективный фильм или прочитавший книгу в этом жанре.

Ход игры

ИГРОКИ ХОДЯТ ПО ОЧЕРЕДИ, ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ, НАЧИНАЯ С ПЕРВОГО ИГРОКА. КогДА ХОД СНОВА ПЕРЕХОДИТ К ПЕРВОМУ ИГРОКУ, ОН СДВИГАЕТ ФИШКУ НА СЧЁТЧИКЕ ХОДОВ НА ОДНО ДЕЛЕНИЕ ВПЕРЁД. КогДА ФИШКА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА ТРЕТЬЁ ДЕЛЕНИЕ СЧЁТЧИКА – наступает последний круг, все игроки по очереди совершают свой последний ход, после чего игра заканчивается.

Ход игрока

В НАЧАЛЕ СВОЕГО ХОДА, ЕСЛИ В КОЛОДЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ЕСТЬ КАРТЫ, ИГРОК БЕРЁТ ВЕРХНЮЮ КАРТУ ЭТОЙ КОЛОДЫ, СМОТРИТ ЧТО НА НЕЙ ИЗОБРАЖЕНО, НЕ ПОКАЗЫВАЯ ОСТАЛЬНЫМ ИГРОКАМ, А ЗАТЕМ ВЫКЛАДЫВАЕТ ЕЁ В ЛЮБОЮ ЛОКАЦИЮ ГОРОДА НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ РУБАШКОЙ ВВЕРХ. Если колода персонажей пуста, игрок сразу переходит к выполнению действий.

ПОСЛЕ ЭТОГО У ИГРОКА ОСТАЁТСЯ ОДНО ДЕЙСТВИЕ, КОТОРОЕ ОН МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ СЛЕДУЮЩИМИ СПОСОБАМИ:

- **Посмотреть карту.** Возьмите закрытую карту любого персонажа на игровом поле, посмотрите её, не показывая другим игрокам и положите обратно рубашкой вверх.
- **Переместить персонажа.** Переложите любую карту персонажа на игровом поле в соседнюю локацию по направлению стрелки. При перемещении открытого персонажа из локации «Заброшенный завод» игрок может выбрать следующее направление: перейти в «Переулок» или покинуть город. Персонажи, покинувшие город, размещаются в отдельную стопку лицевой стороной вверх около игрового поля, рядом с локацией «Заброшенный завод».
- **Открыть карту.** Переверните закрытую карту персонажа на игровом поле лицевой стороной вверх, при этом сразу нужно применить свойство этого персонажа, если это возможно.

• ЗАКРЫТЬ КАРТУ. ЗАКРОЙТЕ ЛЮБУЮ ОТКРЫТУЮ КАРТУ ПЕРСОНАЖА (ПЕРЕВЕРНите ЕЁ РУБАШКОЙ ВВЕРХ).

Если в начале хода игрок не выкладывал карту персонажа на игровое поле, то он может выполнить два действия из вышеперечисленных, вместо одного. Можно выполнить одно и то же действие дважды.

После того как игрок выполнил доступные действия, он передаёт ход следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

После того как фишка счётчика сдвинулась на третье деление и все игроки завершили свой последний ход, игра заканчивается. Все игроки открывают свои карты Сюжета и подсчитывают заработанные победные очки. За каждое выполненное условие своей карты Сюжета игрок получает по одному победному очку.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, объявляется ничья.

Пример игры

Условия карты Сюжета игрока: Шпион должен быть убит на Городской площади, Убийца не должен сидеть в Полицейском участке, а Губернатор не должен инспектировать заброшенный завод.





ПЕРВОЕ УСЛОВИЕ ИГРОК НЕ ВЫПОЛНИЛ И НЕ ПОЛУЧАЕТ ЗА НЕГО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, Т.К. ШПИОН БЫЛ УБИТ НЕ НА ГОРОДСКОЙ ПЛОЩАДИ, А В ПОЛИЦЕЙСКОМ УЧАСТКЕ (Т.К. ЕГО КАРТА ЛЕЖИТ ПОД ЭТОЙ ЛОКАЦИЕЙ). ПОСКОЛЬКУ КАРТА УБИЙЦЫ ЗАКРЫТА, СООТВЕТСТВЕННО, ОН НЕ ПРИСУТСТВУЕТ В ЛОКАЦИИ «ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК», ВТОРОЕ УСЛОВИЕ КАРТЫ СЮЖЕТА СЧИТАЕТСЯ ВЫПОЛНЕННЫМ И ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ЗА ЭТО ОДНО ПОБЕДНОЕ ОЧКО. ВЫПОЛНЕНИЕ ТРЕТЬЕГО УСЛОВИЯ ТАКЖЕ ПРИНОСИТ ИГРОКУ ОДНО ПОБЕДНОЕ ОЧКО, Т.К. КАРТА ГУБЕРНАТОРА НАХОДИТСЯ НЕ В ЛОКАЦИИ «ЗАБРОШЕННЫЙ ЗАВОД», А В ЛОКАЦИИ «ПЕРЕУЛОК».

Всего игрок получил два победных очка за эту игру.

ПЕРСОНАЖИ И ИХ СВОЙСТВА

В ИГРЕ ПРИСУТСТВУЕТ 7 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ. КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИМЕЕТ УНИКАЛЬНОЕ СВОЙСТВО, КОТОРОЕ ПРИМЕНЯЕТСЯ КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ОТКРЫВАЕТСЯ ЕГО КАРТА.



• Шпион

ЕСЛИ ВЫ ОТКРЫЛИ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, СРАЗУ ЖЕ ОТКРОЙТЕ ЛЮБОГО ДРУГОГО ЗАКРЫТОГО ПЕРСОНАЖА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ. ПРИ ЭТОМ КАРТА ОСТАЁТСЯ В ТОЙ ЛОКАЦИИ, ГДЕ ОНА БЫЛА РАЗМЕЩЕНА ДО ОТКРЫТИЯ.



• Убийца

КАК ТОЛЬКО ВЫ ОТКРЫЛИ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, ОН СРАЗУ ЖЕ УБИВАЕТ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ ОТКРЫТЫХ И ЗАКРЫТЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ЛОКАЦИИ, В КОТОРОЙ НАХОДИТСЯ. НЕ ДЕЙСТВУЕТ НА СЫЩИКА И ГУБЕРНАТОРА. КАРТУ УБИТОГО ПЕРСОНАЖА ПОЛОЖИТЕ ПОД ИГРОВОЕ ПОЛЕ, ПОД ЛОКАЦИЮ, В КОТОРОЙ ОН БЫЛ УБИТ. ПРИ ЭТОМ ОНА НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЕТСЯ, ЕСЛИ БЫЛ УБИТ ЗАКРЫТЫЙ ГЕРОЙ – ЕГО КАРТА ПОДКЛАДЫВАЕТСЯ РУБАШКОЙ ВВЕРХ. А ЕСЛИ УБИТ ОТКРЫТЫЙ ГЕРОЙ – ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ. УБИТЫЙ ПЕРСОНАЖ НЕ УЧАСТВУЕТ В ИГРЕ. ВЕРНУТЬ ЕГО В ИГРУ МОЖНО ТОЛЬКО СВОЙСТВОМ БАРМЕНА.



• ПОПРОШАЙКА

ЕСЛИ ВЫ ОТКРЫЛИ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, СРАЗУ ЖЕ ПОМЕНЯЙТЕ ЕГО КАРТУ МЕСТАМИ С ЛЮБЫМ ОТКРЫТЫМ ИЛИ ЗАКРЫТЫМ ПЕРСОНАЖЕМ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ. КАРТЫ ПРИ ЭТОМ НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЮТСЯ.



• БАРМЕН

ЕСЛИ ВЫ ОТКРЫЛИ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, СРАЗУ ЖЕ ДОБАВЬТЕ К НЕМУ В ЛОКАЦИЮ ЕЩЁ ОДНУ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ КАРТУ ПЕРСОНАЖА РУБАШКОЙ ВВЕРХ. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ МОЖЕТ БЫТЬ КАРТА С ВЕРХА КОЛОДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЛИ КАРТА ПЕРСОНАЖА, ВЫШЕДШЕГО ИЗ ИГРЫ.



• ГУБЕРНАТОР

ПОКА КАРТА ЭТОГО ПЕРСОНАЖА ОТКРЫТА, ОН НЕУЯЗВИМ К СВОЙСТВАМ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ.



• Сыщик

КАК ТОЛЬКО ВЫ ОТКРЫЛИ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА,
ОН СРАЗУ ЖЕ АРЕСТОВЫВАЕТ ЛЮБОГО ОТКРЫТОГО
ПЕРСОНАЖА В СВОЕЙ ЛОКАЦИИ. ПОЛОЖИТЕ КАРТУ
АРЕСТОВАННОГО ПЕРСОНАЖА ПОД КАРТУ СЫЩИКА.
ТЕПЕРЬ ПРИ ПЕРЕМЕЩЕНИИ СЫЩИКА
АРЕСТОВАННЫЙ ПЕРСОНАЖ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ
ВМЕСТЕ С НИМ.



• Извозчик

ЕСЛИ ВЫ ОТКРЫЛИ ЭТОГО ПЕРСОНАЖА, СРАЗУ ЖЕ
ПЕРЕМЕСТИТЕ ЕГО ВМЕСТЕ С ДРУГИМИ ОТКРЫТЫМИ
И ЗАКРЫТЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ ИЗ ЕГО ЛОКАЦИИ
В ЛЮБОЮ ДРУГУЮ ЛОКАЦИЮ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ.
ЕСЛИ В ЛОКАЦИИ С Извозчиком НЕТ ДРУГИХ
ПЕРСОНАЖЕЙ, ОН ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ОДИН.

Виды событий в картах «Глава»:

• Убийство

УКАЗАННЫЙ В ГЛАВЕ ПЕРСОНАЖ УБИТ В УКАЗАННОЙ ЛОКАЦИИ, ТО ЕСТЬ ОТКРЫТАЯ КАРТА ЭТОГО ПЕРСОНАЖА ПОДЛОЖЕНА ПОД ЭТУ ЛОКАЦИЮ.

• Присутствие

УКАЗАННЫЙ В ГЛАВЕ ПЕРСОНАЖ ПРИСУТСТВУЕТ В УКАЗАННОЙ ЛОКАЦИИ, ТО ЕСТЬ ОТКРЫТАЯ КАРТА ЭТОГО ПЕРСОНАЖА ЛЕЖИТ НА ДАННОЙ ЛОКАЦИИ.

• Двойное присутствие

В УКАЗАННОЙ ЛОКАЦИИ ПРИСУТСТВУЕТ ДВА ПЕРСОНАЖА, ОДИН ИЗ КОТОРЫХ УКАЗАН НА КАРТЕ Главы. КАРТА УКАЗАННОГО ПЕРСОНАЖА ДОЛЖНА ЛЕЖАТЬ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ, А КАРТА ВТОРОГО ПЕРСОНАЖА МОЖЕТ ЛЕЖАТЬ КАК РУБАШКОЙ, ТАК И ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ.

• Тройное присутствие

В УКАЗАННОЙ ЛОКАЦИИ ПРИСУТСТВУЕТ ТРИ ПЕРСОНАЖА, ОДИН ИЗ КОТОРЫХ УКАЗАН НА КАРТЕ Главы. КАРТА УКАЗАННОГО ПЕРСОНАЖА ДОЛЖНА ЛЕЖАТЬ ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ, А КАРТЫ ВТОРОГО И ТРЕТЬЕГО ПЕРСОНАЖЕЙ МОГУТ ЛЕЖАТЬ КАК РУБАШКОЙ, ТАК И ЛИЦЕВОЙ СТОРОНОЙ ВВЕРХ.

• АРЕСТ

УКАЗАННЫЙ В ГЛАВЕ ПЕРСОНАЖ АРЕСТОВАН В УКАЗАННОЙ ЛОКАЦИИ, ТО ЕСТЬ ОТКРЫТАЯ КАРТА ЭТОГО ПЕРСОНАЖА ЛЕЖИТ ПОД КАРТОЙ СЫЩИКА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ В ДАННОЙ ЛОКАЦИИ.

• ПОБЕГ

УКАЗАННЫЙ В ГЛАВЕ ПЕРСОНАЖ СОВЕРШИЛ ПОБЕГ ИЗ ГОРОДА, ТО ЕСТЬ ОТКРЫТАЯ КАРТА ЭТОГО ПЕРСОНАЖА ЛЕЖИТ ОКОЛО ИГРОВОГО ПОЛЯ, РЯДОМ С ЛОКАЦИЕЙ «ЗАБРОШЕННЫЙ ЗАВОД».

• НЕОБНАРУЖЕНИЕ

УКАЗАННЫЙ В ГЛАВЕ ПЕРСОНАЖ НЕ ОБНАРУЖЕН В ГОРОДЕ, ТО ЕСТЬ ЕГО КАРТА НЕ ОТКРЫТА НА ИГРОВОМ ПОЛЕ НИ В ОДНОЙ ИЗ ЛОКАЦИЙ.

• КОМЕНДАНТСКИЙ ЧАС

В ГОРОДЕ В ДВУХ ЛОКАЦИЯХ НЕТ НИ ОДНОГО ПЕРСОНАЖА, ТО ЕСТЬ ДВЕ ЛОКАЦИИ ИГРОВОГО ПОЛЯ СВОБОДНЫ ОТ ЛЮБЫХ ЗАКРЫТЫХ И ОТКРЫТЫХ КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ.

GOCRAFTGAMES.RU
FACEBOOK.COM/GOCRAFTGAMES
INSTAGRAM.COM/GOCRAFTGAMES
VK.COM/GOCRAFTGAMES



Инттриги

Автор игры - Антон Максюта

Графический дизайн - Илья Родичев

Редактор - Ксения Задоя

Тестирование - Алексей Голубев, Алексей Вторыгин,

Артём Горелов

