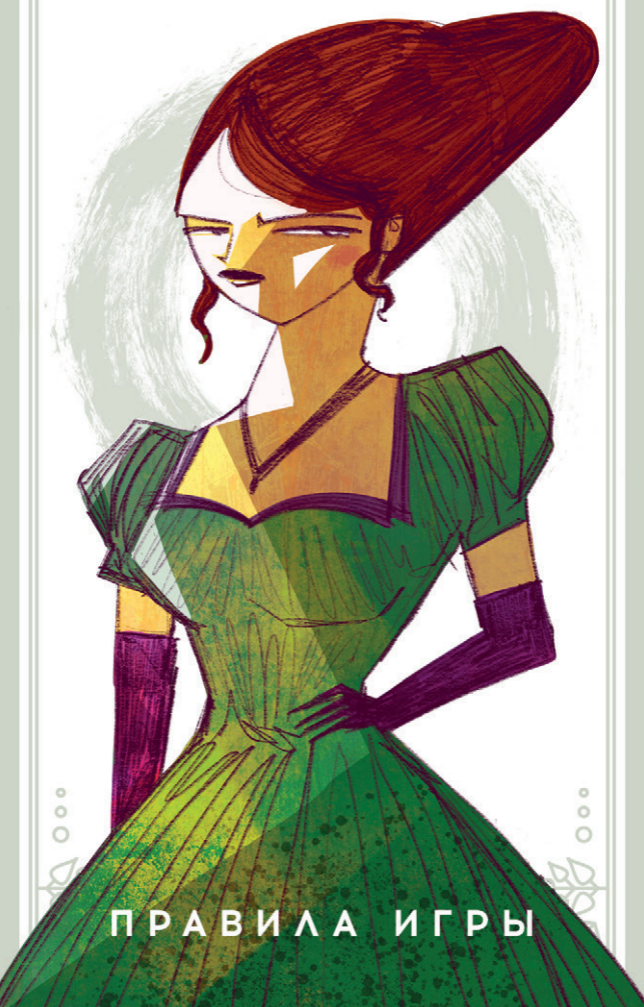


Мести Власти



ПРАВИЛА ИГРЫ

Настали смутные времена. После переворота разразился кризис власти. Все, от аристократических верхов до преступных низов, стремятся заполучить поддержку гильдий. Но чтобы её добиться, придётся прибегнуть к взяткам и махинациям и воспользоваться знакомствами с четырьмя наиболее могущественными и влиятельными персонами в городе. Чтобы знать, когда нанести удар, нужно быть хитрым и осмотрительным. Слухами земля полнится, и ни одна гильдия не желает порочить свою репутацию... Если, конечно, ей это не выгодно!

Собирайте наборы символов различных гильдий, побеждая в раундах и забирая карты у своих соперников. Следите за количеством символов гильдий в ваших наборах, ведь они могут как дать вам победные очки, так и лишить их. Можете добавлять джокеров в любую гильдию по своему выбору, но следите за картами власти — если не соберёте их все, то они навредят вам в конце игры.

СОСТАВ ИГРЫ

52 карты персонажей

по 13 карт разных достоинств с каждым из 4 высокопоставленных персон.



Альдо



Пьетра



Энцо



Уго

Карты с достоинствами от 4 до 12 относятся к одной из 6 гильдий.



Гильдия аристократов



Гильдия художников



Гильдия торговцев



Гильдия ремесленников



Гильдия рыцарей



Гильдия убийц

Карты с достоинствами 1, 2, 3 и 13 являются нейтральными.



Карта ?

Джокер, считается за любую гильдию, карта достоинством 1.



Карта -2

Штрафная карта достоинством 2.



Карта +2

Бонусная карта достоинством 3.

Карта власти

Карта власти

См. «Подсчёт очков» на с. 8, карта достоинством 13.

6 памяток

6 карт богатства

24 самоцвета



ПОДГОТОВКА ИГРЫ ДЛЯ 3–5 ИГРОКОВ

Подготовку партии для 6 игроков см. на с. 10.

- Каждый игрок берёт памятку и карту богатства.
- Каждый игрок получает самоцветы для подкупа согласно игровой таблице (см. далее) и кладёт их рядом с картой богатства.
- Перемешайте карты персонажей и поместите в центр стола столько карт взакрытую, сколько указано в игровой таблице. Эти карты образуют колоду козырей, которая определяет количество раундов в партии.
- Раскройте верхнюю карту колоды козырей и поместите рядом с колодой — это козырь первого раунда.
- Раздайте оставшиеся карты персонажей игрокам взакрытую согласно игровой таблице.

ИГРОВАЯ ТАБЛИЦА

Число игроков	Число карт в колоде козырей	Число карт для каждого игрока	Число самоцветов для каждого игрока
3	16	12	4
4	12	10	2
5	12	8	4



Колода козырей



Козырь



Самоцветы для подкупа



Карта богатства

Карты на руке

(подготовка для 3 игроков)

ХОД ИГРЫ

Количество раундов определяется количеством карт в колоде козырей. В первом раунде первый игрок выбирается случайным образом. В последующих раундах первым игроком становится победитель предыдущего раунда.

В каждом раунде первый игрок **должен** выбрать карту с руки и выложить её перед собой. Это стартовая карта раунда. Каждый следующий игрок по часовой стрелке должен выбрать 1 действие.

- **Пропустить свой ход, сыграв самоцвет для подкупа.**

Положите 1 самоцвет, полученный в начале игры (не с карты богатства), перед собой. Выбрав этот вариант, вы не играете карту в этом раунде. Если у вас больше нет самоцветов для подкупа, вы не можете выбрать этот вариант.

- **Сыграть карту с тем же персонажем, что и на стартовой.**

Если вы решаете сыграть карту, персонаж на ней должен совпадать с персонажем на карте, которую сыграл первый игрок. Если у вас нет карт с таким персонажем, можете сыграть любую другую карту. Положите выбранную карту перед собой.

Когда все игроки сделали по 1 ходу (сыграв самоцвет для подкупа или карту), раунд заканчивается.

Определение победителя раунда

В каждом раунде лежащая в центре стола раскрытая карта из колоды козырей определяет, какой персонаж является козырем в этом раунде. Сыгранная карта персонажа-козыря бьёт любую карту 3 других персонажей.

1. **Если игроки сыграли только карты с тем же персонажем, что и на стартовой, победителем в этом раунде становится игрок, который сыграл карту самого большого достоинства.**



2. В случае, если игроки сыграли карты с разными персонажами, но не карты персонажа-козыря, победителем становится игрок, который сыграл карту с тем же персонажем, что и на стартовой карте, самого большого достоинства.



3. В случае, если игроки сыграли карты с разными персонажами, включая карты персонажа-козыря этого раунда, победителем становится игрок, который сыграл карту персонажа-козыря самого большого достоинства.



Победитель раунда получает все карты, сыгранные в этом раунде. Сюда входит его собственная карта, карты других игроков и карта козыря, которая была раскрыта из колоды. Он кладёт эти карты в открытую перед собой, развернув на 180° и разделив на стопки согласно цветам / символам гильдий (так, чтобы символы в нижней части карт были видны, см. с. 7).

Если в этом раунде были сыграны самоцветы для подкупа, победитель раунда помещает их на свою карту богатства (в дальнейшем их нельзя использовать

для подкупа). Все нейтральные карты, включая джокеры, карты власти (13), бонусные и штрафные карты, помещаются в отдельную стопку.

После того как победитель раунда рас сортирует свои выигранные карты, раскройте новую карту из колоды козырей. Изображённый на ней персонаж становится козырем нового раунда.



Победитель прошлого раунда становится новым первым игроком, и начинается новый раунд.

Если в начале раунда у игрока нет карт на руке, оставшиеся у него самоцветы для подкупа (но не с карты богатства) должны быть удалены из игры и он пропускает свои ходы до конца игры. Если у первого игрока не осталось карт, то следующий игрок по часовой стрелке (у которого ещё есть карты) должен сыграть стартовую карту.

КОНЕЦ ИГРЫ

После раунда, в котором была раскрыта последняя карта колоды козырей, игра завершается. Игра также завершается, если у всех игроков закончились карты на руках.

Если у вас есть карты джокеров, распределите их по своим стопкам карт гильдий как считаете нужным, согласно следующим правилам:

- Нельзя оставить карту джокера в стопке с нейтральными картами.



- В каждой стопке карт гильдии может быть только 1 карта джокера.
- Стопка карт гильдии не может состоять только из карты джокера.

Если вы не можете разместить карту джокера согласно этим ограничениям, сбросьте её.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте победные очки за каждую вашу стопку карт гильдий по таблице ниже.

ЧИСЛО ОДИНАКОВЫХ СИМВОЛОВ	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ
1 символ гильдии	1
2 символа гильдии	3
3 символа гильдии	6
4 символа гильдии	-1
5 символов гильдии	-3
6 символов гильдии	-6
7 символов гильдии	10
8 символов гильдии	15

После этого подсчитайте очки за нейтральные карты. Прибавьте/вычтите столько очков, сколько указано на ваших бонусных/штрафных картах соответственно, а также за карты власти (согласно таблице ниже).

ЧИСЛО КАРТ	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ
1 карта власти	-1
2 карты власти	-3
3 карты власти	-6
4 карты власти	10

И наконец прибавьте 1 победное очко за каждый самоцвет на вашей карте богатства.



Победителем становится игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей победителем становится претендент с наибольшим количеством карт. Если сохраняется ничья, побеждает претендент с наибольшим количеством самоцветов на карте богатства. Если ничья всё ещё не разрешена, претенденты делят победу.

Пример подсчёта очков



КОМАНДНАЯ ИГРА

Рекомендуется для игры с 4 или более опытными игроками.

Игра вчетвером

Если в партии участвуют 4 игрока, они делятся на 2 команды.

Игроки занимают места за столом так, чтобы участники команд чередовались между собой (то есть так, чтобы 2 участника из одной команды не могли ходить сразу друг за другом).

Победитель раунда забирает карты и помещает их в свою игровую зону. Он не может добавлять карты в игровую зону другого участника своей команды.



В конце игры, если у обоих игроков из одной команды есть стопки с одной и той же гильдией, то для подсчёта победных очков используется только стопка с наименьшим количеством символов. Карты джокеров добавляются после того, как решено, какая стопка используется для подсчёта.

Остальные правила, а также подсчёт очков в конце игры не отличаются от правил обычной игры.



-3



+2

Командный подсчёт очков =
 $1 + 3 + 6 + 1 - 3 + 2 = 10$

Игра вшестером

Если в партии участвуют 6 игроков, они делятся на 3 команды.

Выберите первого игрока случайным образом во время подготовки к игре.

Перемешайте карты персонажей и раздайте по 8 карт первым 3 игрокам первого раунда и по 9 карт оставшимся игрокам.

Отложите оставшуюся карту лицевой стороной вниз, чтобы начать колоду козырей в центре стола.

Трое игроков, которые получили по 9 карт, смотрят свои карты, и каждый из них кладёт одну карту с руки лицевой стороной вниз в колоду козырей.

Перемешайте получившуюся колоду козырей и раскройте из неё верхнюю карту — она станет козырем первого раунда.

Каждый игрок получает 4 самоцвета для подкупа.

Когда вы побеждаете в раунде, заберите карту козыря и все сыгранные карты. Выберите одну из этих карт и оставьте её в открытую в центре стола: она станет частью колоды козырей в будущем. Затем раскройте следующую карту из колоды козырей и поместите её поверх оставленной карты — раскрытая карта станет козырем нового раунда.

В следующем раунде процесс повторяется и победитель снова оставляет одну карту в центре стола, поверх предыдущей.

Когда колода козырей закончится, перемешайте все 4 оставленные карты из центра стола, чтобы сформировать новую колоду козырей. Это произойдёт в начале пятого и девятого раундов.

Игра завершается, когда колода козырей закончится в третий раз, т. е. после 12 раундов (*или раньше, если у всех игроков закончатся карты на руках*).

Правила по подсчёту очков совпадают с правилами командной игры вчетвером.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Уорни Марсано и Фел Баррос

Художник: Уэберсон Сантьяго

Графический дизайн: Луис Франсиско

© 2023 Grok Games

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия
Колесникова

Переводчик: Михаил Сунцов

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер:
Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

