



Видеоправила
можно найти
вот здесь.



ПОДОЗРИТЕЛЬНО



Об игре

Знаменитый коллекционер драгоценных камней барон Уайт устраивает бал-маскарад. Да ещё и на той самой вилле, где хранит всё своё добро. Вы — гениальный мошенник, а коллекция барона — ваша мечта. Вы перехватили приглашение на бал и пришли под видом одного из гостей. Но оказалось, что вы здесь не единственный охотник за сокровищами...

Вам нужно вычислить других мошенников и набрать сокровищ. Каждый ход вы перемещаете по вилле разных гостей (чтобы запутать соперников и не выдать себя) и собираете самоцветы, спрятанные в комнатах. Когда ходят другие, вы пытаетесь по их действиям понять, за каких гостей они играют.

Цель игры: набрать больше всех очков. Больше всего очков дают за разоблачение других игроков. Поменьше, за наборы из трёх разных камней и одиночные камни. Игра останавливается, когда заканчиваются все самоцветы одного вида.

Список гостей



Состав

- Десять фишек гостей, вы будете за них играть.



- 28 карт действий, чтобы искать драгоценности и вычислять гостей.



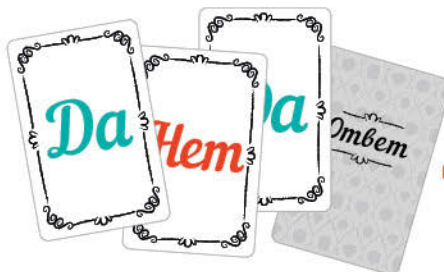
- Два кубика, они покажут, за кого ходить.



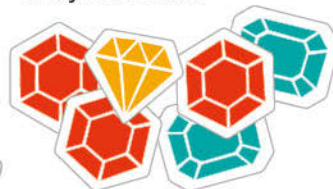
- Десять карт с приглашениями, чтобы вычислять гостей.



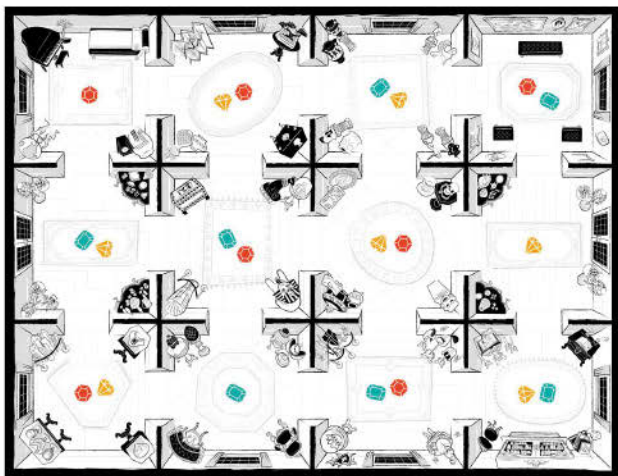
- 12 карт ответов: шесть карт «да» и шесть «нет».



- 45 жетонов самоцветов. Нужно собирать их в наборы, чтобы получать очки.



- Игровое поле — вилла с комнатами и драгоценностями.



- Шесть фломастеров, чтобы, ну, писать.



- Шесть ламинированных списков гостей, чтобы отмечать угаданных игроков.



- Правила, которые вы сейчас читаете.

Подготовка к игре

1 Положите поле в центр стола. Сложите все фишки гостей в кучу и берите их оттуда по одной не глядя. Поставьте одну фишку гостя в каждую крайнюю комнату виллы.

2 Подготовьте жетоны самоцветов.

- Если вас двое, возьмите шесть жетонов каждого вида.
 - Если вы играете втроём или вчетвером, возьмите девять жетонов каждого вида.
 - Если вас больше четырёх, возьмите 12 жетонов каждого вида.
- Сложите жетоны самоцветов возле поля в отдельные стопки по видам. Это банк. Уберите лишние самоцветы в коробку.

3 Перемешайте все карты приглашений и раздайте каждому игроку по одной карте лицевой стороной вниз. Это ваша роль, посмотрите на неё и не показывайте другим.

Сложите оставшиеся карты с приглашениями в стопку возле поля лицевой стороной вниз. Это колода приглашений.

4 Перемешайте карты действий и раздайте всем по две карты лицевой стороной вниз. Вы можете смотреть свои карты, но другим их не показывайте.

Сложите оставшиеся карты действий в стопку возле поля лицевой стороной вниз. Это колода действий.

5 Раздайте каждому игроку список гостей и фломастер. Впишите в свой список имена других игроков в поле «гость». Тут вы будете отмечать свои догадки. Не показывайте их другим игрокам.



6 Раздайте всем по одной карте ответов: «да» и «нет».

7 Игрок с самым хитрым взглядом начинает игру.

Всё, можно начинать играть и попутно читать правила дальше!



Ход игры

Все ходят по очереди. Ваш ход состоит из двух шагов: сначала вы двигаете фишки гостей, а потом играете карту действий. После этого ход переходит к соседу слева.

Когда в банке кончается один вид самоцветов, игра сразу заканчивается, и начинается подсчёт очков.

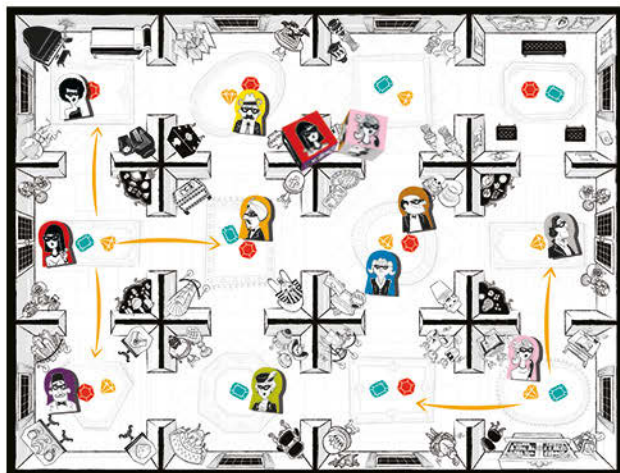
Помните: самое важное в этой игре — вычислять других игроков, собирать наборы из трёх разных самоцветов и при этом не давать вычислить себя. Подробнее об этом — в разделе «Как вычислять гостей» на странице 6.

ШАГ 1. ПЕРЕДВИНЬТЕ ФИШКИ ГОСТЕЙ

Бросьте оба кубика. Они покажут, каких гостей нужно передвинуть.

Передвиньте каждую выпавшую на кубике фишку гостя через проход в соседнюю комнату. Когда ставите фишку в новую комнату, старайтесь, чтобы самоцветы в центре комнаты были хорошо видны. Старайтесь передвигать гостей так, чтобы они оказались в комнатах с нужными вам самоцветами. В первый ход это неважно, просто передвиньте фишки гостей.

Вы не можете отказаться от передвижения.



Если на кубике выпал вопросительный знак, передвиньте фишку любого гостя. Вы можете передвинуть любую фишку. Даже если она выпала на втором кубике.



Если выпало два вопросительных знака, вы можете передвинуть две фишки гостя по разу или одну фишку дважды.

В одной комнате может быть сколько угодно фишек гостей.

ШАГ 2. СЫГРАЙТЕ КАРТУ ДЕЙСТВИЙ

Выберите одну из двух карт действий у вас в руке и положите её на стол лицевой стороной вверх.

Выполните оба действия карты. Подробнее о действиях — справа. Вы можете выполнять действия в любом порядке — необязательно сначала выполнять верхнее.

После каждого вашего действия важно делать небольшую паузу. Дайте время другим игрокам внести пометки в свои списки гостей. Например, вы взяли рубин, а кто на вилле в комнатах с рубинами? Трудн Мадж, Виола Чанг, Бафрод Барнс и Реми ля Рок. Ваш гость — точно один из них. Но кто именно? Игроки вычёркивают в своих списках тех гостей, которые вне подозрений. Когда все сделали заметки, приступайте к следующему действию.

После того как вы выполните оба действия, положите сыгранную карту в отдельную стопку сброса. Возьмите новую карту из колоды действий.

Если вы взяли последнюю карту из колоды действий, перемешайте стопку сброса и положите её лицевой стороной вниз. Это новая колода действий.

На этом ваш ход заканчивается.

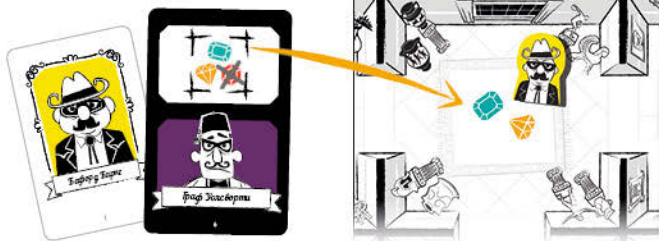
Какие бывают действия



Обыск

Возьмите один жетон самоцвета из нужной стопки. Можно брать только жетоны, совпадающие с самоцветами в комнате, где стоит фишка вашего гостя. Все игроки должны видеть, какой жетон вы берёте: это помогает им определить вашу роль.

Старайтесь собирать наборы из трёх разных самоцветов. Это принесёт вам больше победных очков в конце игры.



Наводка

Возьмите жетон самоцвета, показанный на карте. Неважно, где стоит ваша фишка, — вы берёте именно этот самоцвет.

Это действие не раскрывает информацию о вашей роли.



Тайный ход

Передвиньте любую фишку гостя в любую комнату виллы.



Чужое приглашение

Возьмите верхнюю карту в колоде приглашений. Посмотрите сами, но другим не показывайте! Теперь положите карту вниз колоды.

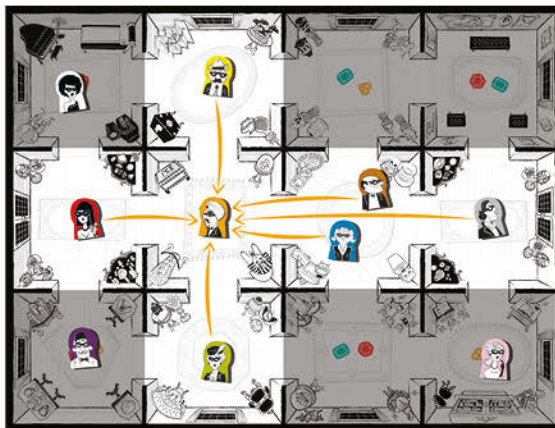
Увиденная роль точно не принадлежит ни одному из игроков. То есть её можно вычеркнуть из списка гостей.



Наводящий вопрос

Это самый верный способ вычислить другого игрока:

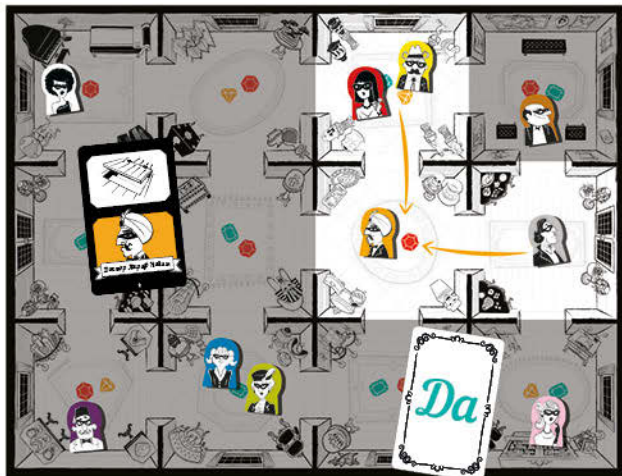
- Выберите игрока, которого хотите проверить.
- Назовите гостя, который изображён на карте, и спросите игрока: «Твоя фишка видит этого гостя?»
- Игрок проверяет. Как фишки видят друг друга, показано на схеме:



- Если фишка игрока видит гостя с карты, игрок даёт вам карту «Да». Или «Нет», если не видит. Карту он передаёт так, чтобы остальные не видели, что на ней.
- Так вы поймёте, за каких гостей игрок точно не играет, и сможете их вычеркнуть из своего списка. Обычно после этой карты круг подозреваемых сильно уменьшается, и игрок ликует: «А-а-а! Кажется, я понял, кто ты!»

ВАЖНО: вы всегда видите свою фишку. Например, если вас спрашивают, видите ли вы Виолу Чанг, а это и есть ваша роль, вы должны передать карту «да».

ПРИМЕР: Боря спрашивает Аню, видит ли фишка её гостя доктора Ашрафа Найима, и она передаёт ему карту «да». Значит, фишка её гостя находится в одной из выделенных комнат — ведь фишка доктора Найима стоит в их поле зрения.



Вы можете вычеркнуть из своего списка все фишки гостей, которые находятся в затенённых комнатах, ведь доктор Ашраф Найим не попадает в их поле зрения.

Как вычислять гостей

Чтобы узнать, кто за кого играет, нужно делать три вещи:

- Следить, какие самоцветы берут игроки и в каких комнатах их можно взять. Это позволит сузить круг поиска.
- Правильно двигать фишки подозреваемых, например отрезать фишку гостя от большинства других. А потом задать игроку наводящий вопрос, чтобы точно узнать, кто он.

- Готовить почву для взятия самоцвета. Двигайте других гостей в комнаты с самоцветами, которые собираетесь брать сами. Так вашу роль труднее вычислить.

Когда вы поняли, кем из гостей является (или точно не является) игрок, отмечайте эту информацию в своём списке гостей. Свою роль можно вычеркнуть из всех строк в самом начале игры.

ПРИМЕР: Боря использует действие «обыск» и берёт жетон алмаза. Из этого вы можете понять, что его фишка гостя находится в одной из выделенных комнат, потому что только в них есть символ алмаза. Вы можете вычеркнуть гостей, находящихся в других комнатах, потому что там нет символа алмаза.



Гость: Боря									
Гость: Вова									
Гость:									

Конец игры и подсчёт очков

Когда в банке закончится один вид самоцветов, игра сразу завершится.

После этого каждый игрок решает, какая роль у других игроков, и отмечает свою версию в своём списке гостей.



Когда все сделали пометки в списках гостей, переверните свои карты с приглашением.

- Вы получаете семь очков за каждую правильно угаданную роль.
- Вы получаете шесть очков за каждый набор из трёх разных самоцветов: один алмаз, один рубин и один изумруд.
- За каждый жетон самоцвета вне набора вы получаете одно очко.

ПРИМЕР: Вова угадал две роли, а ещё собрал два алмаза, три рубина и четыре изумруда. Вова набирает 29 очков (14 очков за угаданные роли, 12 за два полных набора и ещё три очка за оставшиеся три жетона самоцветов).

$$\begin{aligned} & \text{2 алмаза (6 очков)} + \text{2 алмаза (6 очков)} + \\ & \text{3 рубина (1 очко)} + \text{4 изумруда (1 очко)} + \text{3 жетона (1 очко)} + \\ & \text{2 угаданные роли (14 очков)} = \text{29 очков} \end{aligned}$$

Кто набрал больше всего очков, побеждает. В случае ничьей побеждает тот игрок, чью роль не угадало большинство игроков. Если всё ещё ничья, побеждает тот игрок, у которого больше жетонов самоцветов.

Игра вдвоём, быстрая и долгая партии

Когда вы играете вдвоём, в шаге действий вы выполняете только одно действие с карты вместо двух. Вы сами решаете, какое из действий карты выполнять. После выполнения действия сбросьте карту и возьмите новую из колоды. На этом ваш ход заканчивается. В остальном игра идёт как обычно.

Чтобы сыграть быструю партию, при подготовке возьмите меньше самоцветов. Берите на один или два жетона меньше.

Если вы хотите играть подольше, возьмите при подготовке больше жетонов — на один или два.

Помните, нужно класть в банк одинаковое количество жетонов каждого вида.

Полезные советы

- Важно давать точную информацию.
Когда вы используете действие «обыск», следите за тем, какой жетон самоцвета вы берёте. Он должен совпадать с одним из символов в комнате, где стоит ваша фишка гостя. Иначе другие игроки получат неверную информацию.
Когда вас спрашивают, попадает ли фишка гостя в поле зрения, убедитесь, что даёте правильный ответ.
- Пока вы учитесь играть, озвучивайте каждое ваше действие и то, какую информацию это вам даёт.

ПРИМЕР: Аня использует действие «обыск» и берёт жетон алмаза. После этого Боря говорит: «Так, она взяла жетон алмаза. Значит, её фишка не в этой, не в той и ещё не вон в той комнате — ведь там нет алмазов. Вычёркиваем фишки, которые находятся в этих комнатах».

ПРИМЕР 2: Вова играет действие «наводящий вопрос» и спрашивает Гену, видит ли его фишка персонажа Труди Мадж. Тут Аня объявляет, что если Труди попадает в поле зрения фишки Гены, нужно ответить «да». А если не попадает, то «нет».

- Используйте карты «да» и «нет», когда отвечаете на вопросы. Если вы случайно ответите вслух, то раскроете информацию о своём нахождении остальным игрокам.
- Старайтесь передвигать вашу фишку в комнаты, где есть нужные вам символы самоцветов. Нужные — это те, которых не хватает для полного набора. Например, у вас есть два жетона алмазов и два жетона рубинов, но нет ни одного жетона изумруда. Двигайте фишку вашего гостя в комнату с символом изумруда, чтобы собрать набор при помощи действия «обыск».

- Двигайте остальные фишки гостей в комнаты, которые помешают разоблачить вашу роль. Например, ваша фишка стоит в комнате с символом алмаза. Вы собираетесь использовать действие «обыск», чтобы взять этот жетон алмаза. Было бы неплохо сначала подвинуть фишки других гостей в комнаты с алмазами (необязательно в вашу). Так меньше шансов, что вас раскроют, когда вы будете брать жетон.
- Вы можете отслеживать в списке гостей не только других игроков, но и себя самого. Так можно понять, насколько трудно вас вычислить, и планировать стратегию. Это уже серьёзный уровень.



wonderforge.com



МОСИГРА
mosigra.ru



Magellan
mglan.ru

Разработка студии Forrest-Pruzan Creative.
Над локализацией работали: Дмитрий Кибкало, Сергей Абдулманов, Максим Половцев, Анна Половцева, Любовь Савельева, Ксения Ларина, Павел Ксенофонтов, Дмитрий Чуликин, Валентин Кадников, Анна Давыдова, Илья Зенкин.

© 2016 Wonder Forge Inc. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан Производство», 2018.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9,
этаж 2, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.