

Правила настольной игры «Аферисты» (Crooks)

Автор: Neil Crowley

Перевод на русский язык: Анна Прохорова для ООО «Игровед» ©

Состав игры

104 карты:
32 карты Аферистов
8 карт Заданий (от 2 до 9)
8 карт Криминальных Гениев
9 Притонов (от А до I)
47 банкнот (1\$ и 3\$)
Правила игры

Цель игры

Вы - хитрый уголовник и разыскиваете в городских притонах аферистов, чтобы отправить их взламывать замки и воровать. Тот, кто пошлет лучшего афериста на каждое из Заданий, получит награду этого Задания. В городе обитают три криминальные группировки – Северная мафия, Западная мафия и Чикагская Организация. Игрок, который продвинется до вершины каждой Банды, нанимая лучших ее представителей, получит дополнительные победные очки.

Подготовка

Выложите в ряд карты Заданий по порядку от 2 до 9.
Каждый игрок выбирает цвет Криминального Гения, затем карты Гениев выбранных цветов кладутся ниже и левее карт Заданий.
Разложите Притоны в ряд в алфавитном порядке. Перемешайте Аферистов и выложите их в стопки лицом вниз под Притонами.

При игре вдвоем используйте Притоны от А до Е, Аферистов разложите следующим образом: под Притон А – 2 Афериста, В – 2 Афериста, С – 3 Афериста, D – 4 Афериста, Е – 5 Аферистов.

При игре втроем используйте Притоны А-Г, Аферистов разложите так: 2,2,3,3,4,4,5.

При игре вчетвером используются все Притоны, а Аферистов под ними нужно разложить в порядке: 2,2,3,3,3,4,4,5,5.

Каждый игрок получает 18\$. Оставшиеся деньги отложите в отдельную стопку (банк).

Выберите первого игрока.

Пример размещения карт при игре втроем:



Очередность хода

Ход передается по часовой стрелке, пока все игроки не спасуют. После чего игра заканчивается, и производится финальный подсчет очков.

Каждый ход состоит из двух действий: **вербовка** и **грабеж**. Вместо совершения действия игрок может спасовать. Как только вы пасуете, вы выходите из игры и не можете больше совершать никаких действий.

Вербовка.

Вы ищете городские Притоны, чтобы нанимать в них Аферистов для реализации ваших планов.

Активный игрок выбирает Притон и платит по 1\$ за каждую карту, лежащую под этим Притоном. Деньги уходят в банк. Он просматривает карты в колоде, выбирает одну и забирает ее в руку, не показывая карт другим игрокам. Оставшиеся карты кладутся назад лицом вниз.

Пример.

Под Притоном D лежат три карты. Активный игрок платит 3\$, смотрит эти карты, берет себе одну из них и кладет остальные обратно.

Важно:

Если у вас недостаточно денег для Вербовки, вы должны спасовать.

Грабёж.

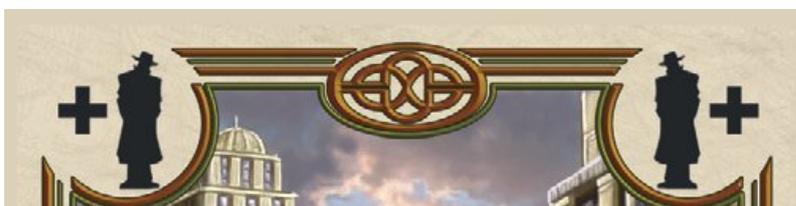
Вы посылаете Афериста на Задание.

Положите карту Афериста, которую вы только что приобрели, лицом вверх на выбранное вами Задание. Аферист должен быть расположен в ряду с вашим Криминальным Гением. Каждое Задание может содержать по одному Аферисту каждого игрока (за исключением карты Сообщника).

Положите карту лицом вверх на Задание или заплатите дополнительно 1\$, чтобы положить ее лицом вниз. Посмотреть на Афериста, лежащего лицом вниз, можете только вы.

Специальные действия.

У некоторых Аферистов есть специальные действия. Они обозначены специальным значком в верхних углах карты. Когда вы кладете Афериста лицом вверх на Задание, срабатывает его действие.



Действия не срабатывают, если Аферист лежит лицом вниз. Вы можете сыграть действие, когда кладете карту на Задание из руки. Нельзя отложить действие, но можно его вовсе не использовать (за исключением действия Вор в законе).



Карманник: Возьмите 2\$ из банка.



Сообщник: Вы можете положить этого Афериста на Задание, которое уже занято вашим Аферистом. Положите эту карту сверху на уже лежащую. Во время подсчета очков их рейтинги будут суммироваться.



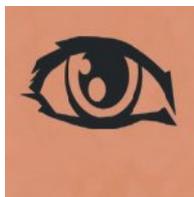
Подмена: Вы можете поместить этого Афериста на Задание, уже занятое другим вашим Аферистом. Если вы это делаете, передвиньте предыдущего своего Афериста на другое Задание и разместите по всем правилам. Если Аферист лежал лицом вниз, не открывайте его. Если у предыдущего Афериста были специальные действия, второй раз они не разыгрываются. Если вы играете Подмену на Задание, где уже лежит больше одного Афериста (благодаря Сообщнику), передвиньте всех лежащих там Аферистов на новое Задание.



Убийца: Сбросьте всех Аферистов, принадлежащих одному игроку, с выбранного Задания. Сброшенные Аферисты удаляются из игры и возвращаются в коробку. Также вы можете сбросить собственных Аферистов, в этом случае Убийца заменяет их.



Вор в законе: Вы должны положить этого Афериста лицом вверх на Задание. Важно: вы можете завербовать этого Афериста, только когда он остался последним в своем Притоне.



Шпион: Вы можете посмотреть каждого Афериста, лежащего лицом вниз на одном выбранном вами Задании, **или** все карты в одном выбранном вами Притоне.

Подсчет очков.

Когда все игроки спасовали, начинается финальный подсчет очков. Переверните всех Аферистов, лежащих лицом вниз.

Задания.

Подсчитайте одно за другим каждое Задание. Начните с Задания с наименьшей стоимостью. Игрок, которому принадлежит Аферист с самым высоким рейтингом, получает очки этого Задания. В случае равенства очки делятся равномерно (округлять вниз).

Число очков Задания равняется числу на карте Задания, увеличенному или уменьшенному модификаторами Аферистов, лежащих на этом Задании.



Некоторые Аферисты имеют модификатор рядом с их рейтингом. Эти модификаторы влияют на очки Задания, независимо от того, выиграл ли это Задание игрок, разместивший Афериста с модификатором и независимо от того, лежал ли изначально Аферист лицом вниз или вверх.



Важно: очки за Задание не могут упасть ниже нуля.

Пример: Миша отправил Афериста с рейтингом 7(+2) на Задание 6. Настя отправляет следом Афериста с рейтингом 8(-1). В конце игры Настя выигрывает это Задание, поскольку 8 больше 7, и получает 7 очков (6+2-1).

Банды.

У некоторых Аферистов есть цветные круги вверху карты, которые показывают их принадлежность к той или иной Банде. В городе действуют три Банды: Северная мафия (красного цвета), Западная мафия (синего) и Чикагская Организация (желтого).



Подсчитайте по очереди очки за Банды. Игрок, контролирующий наибольшее число участников одной Банды, получает победные очки за нее. В случае равенства очки не получает никто.

При игре вдвоем, игрок, контролирующий одну из Банд, получает 5 очков. При игре втроем – 4 очка, а при игре вчетвером – 3 победных очка.

Важно: Аферисты, состоящие в нескольких Бандах, учитываются при подсчете каждой Банды.

Пример: У Миши есть три Афериста из Северной банды, у Насти – два, а у Светы – ни одного. Миша контролирует Северную банду и получает за это 4 очка (вариант для трех игроков). Также у Миши есть два Афериста Западной банды, Настя контролирует лишь одного, а Света тоже двух. При ничьей ни Миша, ни Света очков не получают.

Игрок, набравший наибольшее количество очков за Задания и Банды, побеждает в игре. В случае ничьей победа присуждается игроку, накопившему больше денег.