

# ШУАР

## ВОЛНА ПРЕСТУПНОСТИ ЗАХЛЕСТНУЛА ГОРОД.

Сдержите ли вы ее?

### СОСТАВ ИГРЫ

«Нуар» — это несколько отдельных детективных игр, для которых используется единая колода и определенные жетоны.

Многие из этих игр похожи друг на друга, поэтому первой мы рекомендуем освоить игру «Бандит против инспектора» и только уже после этого переходить к остальным.

#### **Бандит против инспектора (стр. 3)**

*2 игрока, 15 минут*

Сыграйте в смертельные кошки-мышки и выследите бандита, прежде чем он доберется до вас.

#### **Вор-виртуоз против начальника полиции (стр. 15)**

*2 игрока, 60 минут*

Вор-виртуоз грабит всех, кто попадает ему под руку, но по его следу неотступно идет сам начальник полиции.

#### **Убийца против сыщика (стр. 10)**

*2 игрока, 20 минут*

Убийца устраняет людей по списку, а сыщик старается его обезвредить.

#### **ФБР против мафии (стр. 18)**

*6 или 8 игроков, 45 минут*

Командная игра, в которой агенты ФБР ловят мафиози, решивших, что город принадлежит им.

#### **Шпионские игры (стр. 13)**

*3–6, 8 или 9 игроков, 30 минут*

Отыщите и поймайте остальных шпионов раньше, чем они поймают вас.

#### **Ограбление века (стр. 26)**

*5, 6 или 7 игроков, 45 минут*

Группа воров пытается ограбить хранилища казино, а начальник безопасности — их остановить.

# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

## 50 карт подозреваемых



Подозреваемый жив



Подозреваемый погиб

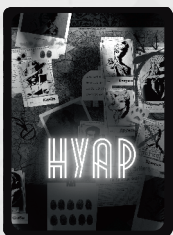
В коробке с игрой вы найдете 50 карт уникальных подозреваемых\*. Каждому из них соответствует своя карта доказательства.

В левом нижнем углу карт подозреваемых и доказательств могут иметься цифры. Они помогают определить, какие карты не будут использоваться для создания игрового поля перед началом игры. Например, если вы будете играть на поле  $5 \times 5$ , то уберите карты с цифрами 6 и 7, а если на поле  $6 \times 6$  – уберите все карты с цифрой 7.

## 50 карт доказательств



Лицо



Рубашка

Также в игре присутствуют карты принадлежности – роли, в которые вживаются игроки. На каждой такой карте указан вариант игры, роль и ее возможные действия.

## 35 карт принадлежности



Лицо



Рубашка

\* Ксавье, 50-й подозреваемый, специально добавлен в игру, чтобы вы могли одновременно проводить две партии с двумя участниками. Он не используется на игровых полях размера  $6 \times 6$  и  $7 \times 7$ .

## 30 жетонов



Угроза



Бомба



Кража



Защита



Сокровище

# Игра 1. Бандит против инспектора

2 игрока

15 минут или меньше

Сложность: низкая

Сыграйте в опасные кошки-мышки и выследите бандита, пока он сам не добрался до вас. И бандиту, и инспектору придется постоянно быть начеку, ведь в этой игре каждый из них не только охотник, но и добыча.

## Создание игрового поля

Выложите на столе 25 из 50 карт подозреваемых в виде квадрата  $5 \times 5$ . Возьмите и перемешайте 25 соответствующих им карт доказательств — это ваша колода доказательств. Рекомендуем использовать 25 «базовых» подозреваемых — внизу их карт нет цифр. Таким образом, вы сможете быстро просмотреть обе колоды и убрать все карты с отметками «6» и «7». **Убедитесь, что колода доказательств в точности соответствует подозреваемым текущего игрового поля.**



*Разложенное игровое поле.*

## Личные компоненты игроков

Определите случайным образом, кто будет бандитом, а кто — инспектором. Возьмите по карте принадлежности, чтобы не забыть, кто есть кто. Бандит берет 1 случайную карту из колоды доказательств и кладет ее рубашкой вверх перед собой, эта карта — его тайная личность.

## Процесс игры

Игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию. Первый ход каждого игрока несколько отличается от всех последующих, которые всегда будут проходить одинаково. Бандит ходит первым.

**Цель бандита:** либо убить инспектора, либо убить 14 любых подозреваемых в городе. Бандит побеждает при выполнении хотя бы одного из этих условий.

**Цель инспектора:** поймать бандита. Для него это единственный способ победить в игре.

### Первый ход бандита

На первом ходу бандит обязан выполнить действие убийства. Для этого он выбирает одну из карт подозреваемых на игровом поле, находящихся рядом с его тайной личностью, и переворачивает ее стороной с погибшим персонажем вверх (см. описание действия убийства на следующей странице).



**Бандит берет и кладет перед собой рубашкой вверх карту с Женовой, это его тайная личность. Теперь он убивает подозреваемого (см. следующую страницу).**

### Первый ход инспектора

Теперь инспектор берет 4 карты из колоды доказательств в руку и выбирает одну из них в качестве своей тайной личности. Отныне, если выбранный им подозреваемый будет убит, он проигрывает. Инспектор кладет карту с тайной личностью перед собой рубашкой вверх. Остальные карты остаются у него в руке.



**Инспектор берет Элисс, Бэррина, Клайва и Эрнеста. Он решает играть Эрнестом и кладет его карту перед собой лицом вниз.**

После первого раунда в каждый свой ход игроки могут выбрать любое действие.

### Бандит

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.

**УБИТЬ** соседнего подозреваемого.

**ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ** (или попытаться сделать это).



### Инспектор

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.

**ОБВИНИТЬ** соседнего подозреваемого (или намеренно обвинить себя).

**ОПРАВДАТЬ** подозреваемого, взяв карту из колоды.



## Убить (бандит)

Бандит выбирает любого подозреваемого рядом с собой на игровом поле и переворачивает его стороной с погибшим персонажем вверх. Делая это, он не раскрывает никакой иной информации.

После первого раунда одним из подозреваемых на игровом поле становится инспектор. Если бандит убьет его тайную личность, то он выигрывает.

Убив невинного подозреваемого (подозреваемого с выложенной на него картой доказательства), он проводит допрос, находится ли тот рядом с инспектором (см. стр. 9); в первых раундах этого обычно не происходит.



«Я могу обвинить любого, кто встанет рядом со мной, точно так же, как бандиты выискивают себе жертв, — заявил репортерам офицер Эрнест. — Но если загнать меня в угол, я смогу обвинить только трех окружающих меня подозреваемых».



## Обвинить (инспектор)

По аналогии с бандитом, выбирающим, кого убить, инспектор может обвинить любого подозреваемого на игровом поле рядом с собой. В отличие от бандита инспектор может обвинить себя, чтобы навести соперника на ложные подозрения. Чтобы совершить обвинение, инспектор указывает на подозреваемого и спрашивает бандита: «Ты [имя]?».

Если названный им подозреваемый действительно оказывается бандитом, инспектор побеждает. В противном случае игра продолжается.

**Важно! Действия убийства и обвинения не распространяются за границы игрового поля. То есть, если вы заняли угол поля, количество доступных вам целей становится меньше.**

## Сдвинуть/обновить (оба игрока)

У обоих игроков есть возможность сдвинуть или обновить игровое поле, благодаря чему они могут перемещать и ограничивать перемещения подозреваемых.

Чтобы выполнить сдвиг, выберите любой горизонтальный или вертикальный ряд игрового поля (вы не обязаны находиться в этом ряду!) и сместите все карты этого ряда на 1 клетку влево/вправо или вниз/вверх соответственно. Переместите оказавшуюся за пределами игрового поля карту на опустевшую клетку противоположной стороны поля.

**Примечание. Запрещается сдвигать ряд, чтобы отменить сдвиг только что сдвинувшего игрока.** Например, если игрок только что сдвинул ряд вправо, следующий сдвиг не может быть сдвигом этого же ряда влево. Данное ограничение действует лишь на только что сделанный сдвиг. Как только соперник выполнит еще одно действие, вы сможете отменить его прежний сдвиг.

Вместо сдвига можно выполнить обновление игрового поля (см. рисунок справа). Если в каждом вертикальном или в каждом горизонтальном ряду есть хотя бы один погибший подозреваемый, вы можете убрать их из игры, а затем сомкнуть поле. Выбрав действие обновления, вы можете совершить сразу несколько обновлений поля.

## Пример сдвига

## Пример обновления

Ванда оказывается за пределами игрового поля, но не покидает игру, а перемещается на пустую клетку сдвинутого вертикального ряда.

До



После



## Замаскироваться (бандит)

Чтобы сбить инспектора со следа, бандит может замаскироваться. Для этого он берет верхнюю карту колоды доказательств и незаметно смотрит на игровое поле, проверяя, жив ли еще этот подозреваемый.

Если жив, он кладет карту своей текущей тайной личности лицом вверх на карту соответствующего ей подозреваемого на игровом поле, показывая, что он невиновен. После этого бандит кладет взятую карту перед собой рубашкой вверх в качестве своей новой тайной личности.

В случае если подозреваемый уже погиб, бандит сбрасывает взятую карту лицом вверх и не меняет личность. Даже в случае провала маскировки его ход все равно заканчивается.

**Бандит решает замаскироваться: он берет карту доказательства и тайно ее изучает. На карте изображена уже погибшая Мэрион, поэтому замаскироваться бандиту не удастся: она сбрасывает карту доказательства лицом вверх. Если бы она взяла карту с Саймоном (или с любым другим живым подозреваемым), у нее была бы новая личность.**



## Оправдать (инспектор)

Инспектор берет в руку верхнюю карту из колоды доказательств. Теперь он сбрасывает одну любую карту с руки лицом вверх. Если подозреваемый со сброшенной им карты доказательства еще жив, он кладет ее на игровое поле – поверх этого подозреваемого.

Оправдав подозреваемого, инспектор проводит допрос на наличие бандита (см. следующую страницу).

На этом его ход заканчивается, в руке у него должно быть 3 карты.



*Инспектор выбирает действие оправдания: он берет карту, а затем решает сбросить Бэррина. Бэррин еще жив, поэтому инспектор кладет его карту поверх соответствующей карты подозреваемого.*



Выбран

Выложен



## Допрос (оба игрока)

Всякий раз, когда инспектор **оправдывает** подозреваемого, он проводит **допрос**, находится ли тот рядом с бандитом. Когда бандит **убивает** невинного подозреваемого (даже если это была одна из его прошлых маскировок), он проводит **допрос**, находится ли тот рядом с инспектором.

Когда один игрок проводит допрос, второй должен ответить, находится ли он рядом с допрашиваемым подозреваемым, сказав «да» или «нет».

*Примечание.* Из-за обновления игрового поля подозреваемого, которого оправдывает инспектор, может не оказаться. В этом случае допрос не проводится.

*Как и в прошлом примере, Бэррин был оправдан и получил доказательство своей невинности. Поскольку бандит Женева находится рядом с Бэррином, она должна дать знать об этом инспектору.*



Получен

Выложен



*В отместку бандит решает убить Бэррина, невиновного подозреваемого. Он сбрасывает его карту доказательства и переворачивает его карту подозреваемого стороной с погибшим персонажем вверх. Инспектор обязан сказать, находился ли он рядом с Бэррином.*



## Прочие правила

Когда заканчивается колода доказательств, действия маскировки и оправдания становятся недоступны. Игроки не могут пасовать, они обязаны выполнять другие доступные действия.

## Игра 2. Убийца против сыщика

2 игрока

20 минут или меньше

Сложность: средняя

Убийца устраняет людей по списку, и помешать ему может только лишь сыщик. Убийца должен работать как можно незаметнее, поскольку сыщику предоставлены самые широкие полномочия.

### Создание игрового поля

Выложите на столе 25 из 50 карт подозреваемых в виде квадрата  $5 \times 5$ . Возьмите и перемешайте 25 соответствующих карт доказательств – это ваша колода доказательств.

### Личные компоненты игроков

Определите случайным образом, кто будет убийцей, а кто сыщиком. Возьмите по карте принадлежности, чтобы не забыть, кто есть кто.

Убийца откладывает 4 карты из колоды доказательств рубашками вверх, это его список жертв. Затем он берет 1 карту из колоды доказательств и кладет ее перед собой рубашкой вверх, это его тайная личность. Убийца проигрывает, если его арестовывают. Переверните первую карту из списка жертв, ее должны видеть оба игрока.

Сыщик берет 3 карты из колоды доказательств на руку и выбирает одну из них в качестве тайной личности: он кладет ее перед собой рубашкой вверх.

## Цель игры

**Убийца** выигрывает, либо убив всех подозреваемых из списка жертв, либо убив преследующего его сыщика.

**Сыщик** побеждает, если устанавливает личность убийцы.

Начиная с убийцы, игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию.

### Убийца

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.  
**УБИТЬ** соседнего подозреваемого.  
**СБЕЖАТЬ** (или попытаться сделать это).



### Сыщик

**СДВИНУТЬ/ ОБНОВИТЬ** игровое поле.  
**ОБЛИЧИТЬ** соседнего подозреваемого (или умышленно обличить себя).  
**ОПРАВДАТЬ** подозреваемого.



## Сдвинуть/обновить (оба игрока)

Действие выполняется так же, как и в игре «Бандит против инспектора».

## Убить (убийца)

Убийца выбирает одного из соседних подозреваемых и переворачивает его карту лицом вниз, как это делалось в игре «Бандит против инспектора».

Если убитый подозреваемый – открытый подозреваемый из списка жертв, сбросьте его и переверните следующую карту из списка. Если новая жертва – погибший подозреваемый, убийца сбрасывает ее и продолжает открывать по жертве, пока ему не попадет живой подозреваемый.

Если убийца убивает подозреваемого, карта с которым находится в руке сыщика, сыщик сбрасывает эту карту лицом вверх. Он не получает новую карту взамен сброшенной.

Если убийца убивает сыщика, сыщик выкладывает перед собой рубашкой вверх новую карту с руки в качестве новой тайной личности. Если ему нечего выложить, он проигрывает.

Если в игре погибают все подозреваемые из списка жертв, побеждает убийца.

## Сбежать (убийца)

Действие побега похоже на действие маскировки из игры «Бандит против инспектора». Для выполнения этого действия в колоде доказательств должны быть хотя бы 2 карты.

Попытка побега убийцы проводится по правилам маскировки бандита. Если это действие получается выполнить, в конец списка жертв добавляется верхняя карта из колоды.

## Обличить (сыщик)

Сыщик может назвать имя подозреваемого (*себя в том числе*), находящегося рядом с его тайной личностью, и спросить, не убийца ли он.

Если да, сыщик побеждает в игре.

Если нет, убийца возвращает одну из закрытых карт списка жертв (если они там еще остались) под низ колоды доказательств.

## Оправдать (сыщик)

Действие выполняется так же, как и в игре «Бандит против инспектора». Сыщик берет в руку карту из колоды доказательств, затем выбирает карту с руки и выкладывает ее на игровое поле. Убийца обязан сказать, находится ли он рядом с выложенной картой.

Выполнять действие оправдания можно даже при закончившейся колоде доказательств. Правда, в этом случае сыщик не сможет взять карту из колоды, перед тем как выложить карту с руки.

*В этой игре – в отличие от игры «Бандит против инспектора» – убийца, убивая невиновного подозреваемого, не проводит допрос.*

# Игра 3. Шпионские игры

**3–6, 8 или 9  
игроков**

**30 минут  
или меньше**

**Сложность: легкая**

Отыщите и поймайте других шпионов раньше, чем они поймут вас. Играйте каждый сам за себя или командами, объединившись в настоящие шпионские агентства.

## Создание игрового поля

Размер игрового поля определяется числом игроков: 5 × 5, если игроков 3-4; 6 × 6, если игроков 5-6; 7 × 7, если игроков 8-9. Убедитесь, что колода доказательств состоит из карт, соответствующих подозреваемым, выложенным на игровом поле.

## Личные компоненты игроков

Все игроки — шпионы. Выдайте каждому карту доказательства лицом вниз (тайную личность) и определите случайным образом, кто будет ходить первым.

## Цель игры

Ваша задача — собирать трофеи. Трофеей — это карта доказательства пойманного вами шпиона, которая кладется перед вами.

## Куча-мала (3–5 игроков)

В игре с 3 участниками для победы нужно собрать 4 трофея.

В игре с 4 и 5 участниками для победы нужно собрать 3 трофея.

## Командная игра (6, 8 или 9 игроков)

Если игроков 6 или 8, они делятся на команды — в каждой по 2 участника. Для победы участники команды должны совместно собрать 3 трофея. Рассядьтесь так, чтобы участники одной команды сидели друг напротив друга.

Если игроков 9, разделитесь на команды из 3 человек и рассядьтесь за столом как можно более равномерно (Участник первой команды, участник второй команды, участник третьей команды и так далее по кругу). Для победы команда должна собрать 4 трофея.

Все разговоры, ведущиеся между участниками одной команды, должны быть слышны всем остальным игрокам.

Игроки могут подавать друг другу тайные знаки и использовать иностранные слова — главное, чтобы все это видели и слышали все остальные.

Игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию.

### Шпион

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.

**ПОЙМАТЬ** соседнего подозреваемого.

**ДОПРОСИТЬ** соседнего подозреваемого.



## Сдвинуть/обновить

Действие выполняется так же, как и в игре «Бандит против инспектора»: как обычно, все игроки могут сдвигать горизонтальные и вертикальные ряды и обновлять игровое поле.

## Поймать

Чтобы выполнить действие поимки, шпион выбирает соседнего подозреваемого и спрашивает: «Кто-то из вас [имя]?»

Если один из игроков оказывается названным подозреваемым, переверните карту его подозреваемого стороной с погибшим персонажем вверх и заберите себе его карту доказательства в качестве личного или командного трофея. Не переворачивайте подозреваемого стороной погибшего персонажа вверх, если не поймали шпиона.

Пойманный шпион тут же берет новую тайную личность из колоды доказательств.

Когда вы играете командами, участники вашей команды не называют себя во время вашего действия поимки (*вы не можете поймать своего*).

## Допросить

Шпион выбирает одного из подозреваемых, находящихся рядом с ним. Все игроки, находящиеся рядом с выбранной целью, а также игрок, чьей тайной личностью является эта цель, должны поднять руку (или каким-то другим способом показать свое соседство). Логично, что среди всех этих игроков оказывается и проводящий допрос шпион. При желании игроки могут допрашивать сами себя.

Будьте осторожны, играя командами: ваш допрос может разоблачить ваших товарищей!



*Педро, Рамон, Саймон и Закари — шпионы. Если Педро решит допросить Саймона, руки поднимут Саймон, Рамон и Педро.*

## Игра 4. Вор-виртуоз против начальника полиции

2 игрока

60 минут или меньше

Сложность: высокая

В этой игре вор-виртуоз старается обокрасть всех жителей города, а начальник полиции — помешать ему. Если вор не хочет попасться с поличным, ему нужно действовать как можно осмотрительнее и незаметнее. А начальник полиции должен быть максимально внимателен и быстр.

### Создание игрового поля

Выложите на столе 25 из 50 карт подозреваемых в виде квадрата 5 × 5. Возьмите и перемешайте 25 соответствующих карт доказательств, это ваша колода доказательств.

В дополнение выложите 1 жетон сокровища на каждого подозреваемого.

## Личные компоненты игроков

Определите случайным образом, кто будет вором-виртуозом, а кто – начальником полиции. Возьмите по карте принадлежности, чтобы не забыть, кто есть кто.

Вор-виртуоз берет в руку 3 карты из колоды доказательств и выкладывает одну из них перед собой рубашкой вверх в качестве активной тайной личности. Остальные карты остаются у него в руке для будущих маскировок.

Начальник полиции берет из колоды 1 карту офицера в штатском (свою тайную личность) и 2 карты офицеров в форме. Офицеры в форме – это открытые личности, их карты доказательств выкладываются на соответствующих подозреваемых игрового поля лицом вверх, как если бы их оправдали.

## Цель игры

Вор-виртуоз выигрывает, если ему удастся украсть все 25 сокровищ с игрового поля. Начальник полиции побеждает, если ловит вора-виртуоза с поличным.

Игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию. Вор-виртуоз ходит первым.

### Вора-виртуоз

**СДВИНУТЬ** игровое поле.

**ОБОКРАСТЬ** соседнего подозреваемого или себя.

**БЫСТРО ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ.**



### Начальник полиции

**СДВИНУТЬ** игровое поле.

**ОБВИНИТЬ** соседнего с офицером подозреваемого (или умышленно обвинить себя).

**ПРИЗВАТЬ К ПРИСЯГЕ** нового офицера.



## Сдвинуть (оба игрока)

Действие выполняется так же, как и в игре «Бандит против инспектора»: оба игрока могут сдвигать горизонтальные и вертикальные ряды. Поскольку в этой игре подозреваемые не погибают, надобности в действии «обновить» нет.



## **Быстро замаскироваться (вор-виртуоз)**

Вор-виртуоз может замаскироваться, убрав карту со своей текущей тайной личностью обратно в руку. Сделав это, он выбирает одну из карт с руки и выкладывает ее перед собой рубашкой вверх в качестве своей активной тайной личности. Он может убрать в руку и выложить с руки одну и ту же карту.

## **Обокрасть (вор-виртуоз)**

Вор-виртуоз может украсть сокровище у любого подозреваемого, соседнего с его текущей тайной личностью, или непосредственно у своей тайной личности. Украденный жетон сокровища кладется перед вором-виртуозом в его личный запас. Собрав все 25 жетонов, вор-виртуоз побеждает в игре. (Таким образом, ему придется обокрасть каждого подозреваемого на поле, включая свои тайные личности, начальника полиции и офицеров в форме.)

## **Обвинить (начальник полиции)**

Начальник полиции может обвинить любого подозреваемого (себя и офицеров в том числе), соседнего с его тайной личностью или с офицером в форме. Он не обязан говорить, какой именно офицер проводит арест.

Если обвиненный подозреваемый оказывается текущей тайной личностью вора-виртуоза, он считается арестованным, а начальник полиции побеждает. Если карта обвиненного подозреваемого находится в руке вора, ничего не происходит — арестовать его можно, только если он использует эту личность в данный момент.

## **Призвать к присяге (начальник полиции)**

Начальник полиции может взять новую карту из колоды доказательств и добавить ее к своим картам офицеров в форме. Сделав это, он обязан сбросить одну из карт офицеров в форме (при желании им может быть только что приведенный к присяге офицер).

После того как начальник полиции выполнит это действие, вор-виртуоз тут же забирает 1 любой жетон сокровища с игрового поля, независимо от того, где он находится; это не считается его ходом.

## **Прочие замечания**

При желании можете провести сразу две партии подряд, меняясь картами принадлежности. После второй партии сравните, сколько жетонов сокровищ набрал каждый из вас, и определите победителя — самого удачливого вора.

# Игра 5. ФБР против мафии

6 или 8  
игроков

45 минут или меньше

Сложность: высокая

В этой игре команда агентов ФБР старается остановить мафию, пока та не захватила весь город. У каждого игрока каждой команды — своя уникальная роль, помогающая достижению общей цели команды. Для победы игрокам необходимо будет не только мыслить тактически, но и активно работать сообща.

## Создание игрового поля

Размер игрового поля определяется числом игроков: 6 × 6, если игроков 6, или 7 × 7, если игроков 8. Убедитесь, что колода доказательств состоит из карт, соответствующих подозреваемым, выложенным на игровом поле.

## Личные компоненты игроков

Подготовьте игровое поле и раздайте каждому игроку по карте принадлежности, чтобы определить, кто есть кто. При игре вшестером уберите роли «Снайпер» и «Криминалист». Раздайте каждому игроку по карте тайной личности с верха колоды доказательств. Игроки тайно показывают полученные карты личности участникам своих команд. Роли игроков всегда видны всем.

Игроки размещаются так, чтобы участники разных команд находились вместе: одна команда на одной стороне стола, вторая — на другой, напротив. Участники двух команд ходят по очереди, чередуясь друг с другом: сначала ходит мафиози, затем агент ФБР, после этого ход делает следующий мафиози, а за ним — следующий агент ФБР. Игру начинает участник с картой принадлежности «Бандит».

Если не считать демонстрацию карт тайных личностей, являющуюся единственным случаем обмена секретной информацией в игре, участники одной команды должны общаться между собой вслух, но так, чтобы их слышали все игроки. *Игроки могут подавать друг другу тайные знаки и использовать иностранные слова — главное, чтобы все это видели и слышали.*

## Цель игры

Агенты ФБР побеждают, если им удастся поймать определенное количество мафиози. В игре с 6 участниками им нужно поймать 4 мафиози, в игре с 8 участниками – 5 мафиози\*.

Мафиози побеждают, если им удастся убить определенное количество горожан. В игре с 6 участниками им нужно убить 18 подозреваемых, в игре с 8 участниками – 25 подозреваемых.

*\* При желании можете договориться, что для победы агентам ФБР нужно поймать на 1 мафиози больше (это касается игры с любым числом участников).*

Игроки ходят по очереди(мафиози, ФБР, мафиози и т. д.), выполняя по одному действию.

## Команда ФБР

### Обезвредить

В качестве действия каждый агент ФБР может убрать один жетон бомбы или угрозы с соседнего подозреваемого. Убрать жетон с самого себя нельзя.

#### Агент под прикрытием

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».



**ОБВИНИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ.** Посмотрите верхнюю карту колоды доказательств. Если этот подозреваемый еще жив, сбросьте свою текущую тайную личность лицом вверх и замените ее взятой картой. Если подозреваемый погиб, положите взятую карту под низ колоды. Покажите участникам своей команды свою новую личность (если она изменилась).

**ПРОВЕСТИ ВСКРЫТИЕ.** Выберите соседнего погибшего подозреваемого. Каждый соседний с этим подозреваемым мафиози обязан поднять руку.

## Детектив



**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**ДИСТАНЦИОННО ОБВИНИТЬ.** Можете обвинить 1 любого подозреваемого (*себя в том числе*), находящегося в пределах 3 клеток от себя по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). (См. рисунок ниже.)

**ДОПРОСИТЬ.** Возьмите 2 верхние карты из колоды доказательств. Уберите одну из них под низ колоды и выложите вторую поверх соответствующего ей подозреваемого лицом вверх, показывая, что он невиновен. Каждый мафиози и агент ФБР, находящиеся рядом с этим подозреваемым, поднимают руку.



*Действие дистанционного обвинения позволяет обвинить любого в пределах 3 клеток по прямой линии. На рисунке сверху отмечены все, кого может обвинить Изольда.*

### Оперативник

*В начале своего хода выкладываете 1 жетон защиты на карту подозреваемого или убираете 1 жетон с нее. Одновременно в игре не может быть больше 6 жетонов защиты.*



**УСКОРЕННО СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 или 2 клетки.

**ОБВИНИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**ЗАЩИТИТЬ (РЕАКЦИЯ).** Если подозреваемый с жетоном защиты находится в том же ряду, что и вы, и его убивают, вы можете объявить, что защищаете его и спасаете от гибели. Любые эффекты действия, которые должны были бы убить его, прерываются (например, взрыв бомбы). Вы не **можете** защитить самого себя.

### Криминалист (только в игре с 8 участниками)

*Начинайте игру с 4 картами доказательств в руке, добирая новые карты из колоды после распределения тайных личностей.*



**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**ОБВИНИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**СОБРАТЬ УЛИКИ.** Выложите 1 карту доказательства поверх карты соответствующего живого подозреваемого лицом вверх. Сбросьте карты доказательств, соответствующие погибшим подозреваемым, и доберите руку до 4 карт. После этого проведите **допрос** выложенного подозреваемого на наличие мафиози рядом с ним.

## Арест

Успешно обвинив мафиози, положите карту доказательства этого мафиози поверх его карты подозреваемого рубашкой вверх. Такой подозреваемый не может быть убит, и он считается вашим победным очком. Поймайте необходимое число мафиози — и вы победите в игре!

Все жетоны, связанные с арестованным мафиози, убираются с игрового поля (жетоны бомб подрывника и жетоны угроз маньяка). После этого мафиози берет новую карту из колоды подозреваемых и продолжает игру с этой новой личностью.

## Гибель

Когда мафия убивает агента ФБР, она берет себе карту его тайной личности в качестве дополнительного убийства. То есть убийство 1 агента ФБР считается за 2 убийства (одно за подозреваемого на поле, второе за «трофей»). Погибший агент ФБР берет новую тайную личность из колоды и продолжает игру.

Если мафиози убивает одного из своих, это считается арестом, выполненным агентом ФБР: как обычно, этот мафиози убирает свои жетоны и берет новую тайную личность.



*Арестованные мафиози помечаются картами доказательств, выложенными поверх них рубашками вверх.*

# Команда мафии

## Бандит



**УСКОРЕННО СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 или 2 клетки направлении.

**УБИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора» – за исключением того, что вы не допрашиваете невиновных.

**ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ.** Посмотрите верхнюю карту колоды доказательств. Если этот подозреваемый еще жив, сбросьте свою текущую тайную личность лицом вверх и замените ее взятой картой. Если подозреваемый погиб, положите взятую карту под низ колоды. Покажите участникам своей команды свою новую личность (если она изменилась).

## Маньяк



*В начале вашего хода все подозреваемые с жетоном угрозы, находящиеся рядом с вами, погибают. Затем вы, как обычно, выполняете действие. Вы обязаны убить всех подозреваемых, для которых выполняется указанное требование, поэтому будьте осторожны: не заденьте своих!*

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**ПОДМЕНИТЬ.** Поменяйте местами 2 любых соседних подозреваемых на игровом поле.

*Закончив выполнение действия «сдвинуть/обновить» или «подменить», вы обязаны выложить жетон угрозы на 1, 2 или 3 живых подозреваемых в пределах 3 клеток от себя по горизонтали или вертикали.*

*Маньяк может «угрожать» 1–3 подозреваемым в пределах 3 клеток от себя. На рисунке ниже показано, кому мог бы «угрожать» Винсан. Все те, на кого он выложит жетон угрозы, будут убиты в начале его следующего хода, если окажутся по соседству с ним.*

*В нашем примере Винсан «пригрозил» Изольде и Куинтону. Наступает следующий ход Винсана, игровое поле за это время не изменилось, поэтому Изольда тут же погибает. На Куинтоне остается жетон угрозы, и, если его сдвинут поближе к Винсану, он попадет в беду.*



### Подрывник

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Бандит против инспектора».

**ЗАЛОЖИТЬ БОМБУ.** Выложите жетон бомбы на себя или на соседнего подозреваемого.

**ВЗОРВАТЬ БОМБУ.** Убейте подозреваемого с жетоном бомбы, а затем убейте еще одного подозреваемого, соседнего с ним. Если на втором подозреваемом тоже находится жетон бомбы, она тоже взрывается и убивает следующего подозреваемого и т. д. Таким образом, можно сделать длинную цепочку массовых убийств.

*Если ФБР обвиняет мафиози с жетоном бомбы, вы можете взорвать ее после того, как он будет арестован. Обвиненный мафиози не будет считаться необходимой для победы мафии целью, однако остальные подозреваемые, которых он убьет взрывом, принесут ей победные очки.*







*Действием взрыва бомбы можно взорвать сразу несколько соседних бомб. На рисунке слева бомбы имеются у Саймона, Сюзанны и Касима. Бомба Саймона взрывается, подрывник направляет взрывную волну на Сюзанну, затем на Касима, а потом на Дейдру. Подрывник не обязан взрывать бомбы по цепочке, на любом этапе он мог бы выбрать подозреваемого без жетона бомбы.*

**Снайпер (только в игре с 8 участниками)**  
**УСКОРЕННО СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 или 2 клетки.



**ВЫСТРЕЛИТЬ.** Убейте любого подозреваемого в пределах 3 клеток от себя по диагонали.

**ПОДГОТОВИТЬСЯ.** Переложите жетон бомбы, защиты или угрозы с любого подозреваемого на соседнего с ним подозреваемого, если на нем такого жетона еще нет.

*Действием выстрела можно убить любого подозреваемого по диагонали, находящегося в пределах 3 клеток от вас. На рисунке справа указаны все возможные жертвы Улисса.*



# Игра 6. Ограбление века

5–7 игроков

30 минут или меньше

Сложность: высокая

В этой игре объединенная команда из 4, 5 или 6 воров будет пытаться обмануть начальника безопасности и ограбить хранилища казино. Чтобы избежать скорого разоблачения, вора́м предстоит напряженная командная работа.

## Создание игрового поля

Выложите на столе 49 карт подозреваемых в виде квадрата  $7 \times 7$ . Перемешайте колоду доказательств, состоящую из 49 карт, соответствующих текущим картам подозреваемых.

Разместите хранилища так, как показано на рисунке справа. (Используйте в качестве хранилищ все, что посчитаете уместным.)

## Личные компоненты игроков

Выберите, кто будет начальником безопасности. Все остальные игроки становятся ворами.

Разделите колоду ролей воров на две стопки – воров 1-го и 2-го уровней. Положите стопку с ворами 1-го уровня поверх стопки с ворами 2-го уровня, а затем раздайте каждому вору 1 карту принадлежности из получившейся колоды. Также раздайте каждому вору 1 жетон кражи выбранного им цвета.

Каждый вор берет из колоды доказательств карту тайной личности. Воры могут показывать полученные личности друг другу.

Начальник безопасности берет 7 карт из колоды, помечает ими 4 офицеров в форме и кладет перед собой рубашкой вверх тайную личность – офицера в штатском. Все оставшиеся на руке карты он замешивает обратно в колоду.

## Цель игры

Команда воров побеждает, ограбив все 4 хранилища. Начальник безопасности выигрывает, когда ловит вора и тот не может взять новую карту принадлежности из колоды ролей.

## Воры

Каждый вор может перемещаться, грабить и использовать уникальную способность. Перед началом игры воры могут показывать друг другу свои тайные личности, но не могут строить секретные планы – все их общение должно быть открытым.

## Хранилища

Для открытия одного хранилища трем разным ворам необходимо выполнить по 1 действию ограбления. Хранилища находятся в 4 углах игрового поля. Как только в зоне хранилища накапливается 3 жетона кражи, оно считается обворованным и убирается с игрового поля.



На рисунке показано, откуда можно ограбить каждое из 4 хранилищ. С клеток, находящихся за пределами выделенных зон, красть нельзя.

## Разоблачение

Действия воров могут быть **скрытыми** и **заметными**. Если вор выполняет действие **заметно**, то следующим ходит и выполняет действие начальник безопасности.

## Поимка воров

Если вор пойман, то в качестве своего следующего хода он берет новую тайную личность из колоды и новую карту роли. Уберите его жетон кражи с игрового поля. Когда в колоде ролей воров закончатся воры 1-го уровня, берите воров 2-го уровня. Если начальник безопасности ловит вора и в колоде ролей воров нет карт, он побеждает в игре.

## Команда воров

У каждого вора есть один жетон кражи (за исключением медвежатника-виртуоза, у которого их два). Жетон показывает, какое хранилище пытается ограбить вор. В начале игры все жетоны кражи лежат перед ворами, за пределами игрового поля.

Каждый вор в свой ход может выполнять одно из следующих действий:

*В начале своего хода забирайте свой жетон кражи с игрового поля независимо от его местоположения.*

**СДВИНУТЬ (скрытно или заметно).** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 клетку. Если вы сдвигаете ряд с офицером в форме, то становитесь заметны.

**ОГРАБИТЬ (заметно).** Положите или переместите свой жетон кражи в зону хранилища, находящееся в вашем квадранте игрового поля. Если в зоне хранилища накапливается 3 жетона, оно считается взломанным и обворованным. После ограбления вы становитесь заметны.

## Воры 1-го уровня

### Медвежатник

*Не убирайте свой жетон кражи с игрового поля в начале хода.*



### Бегун

**УСКОРЕННО СДВИНУТЬ (заметно).** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 или 2 клетки.



### Чистильщик

**ОГЛУШИТЬ (заметно).** Оглушите соседнего офицера в форме. Остальные оглушенные офицеры приходят в себя. Оглушенный офицер не может делать обвинения и сдвиги.



### Подставное лицо

**ИСЧЕЗНУТЬ (заметно).** Замешайте свою тайную личность обратно в колоду доказательств и возьмите из нее новую.



### Инсайдер

**УКРАСТЬ ДАННЫЕ (заметно).** Поменяйтесь местами с любым офицером в форме.



### Хакер

**ВЗЛОМАТЬ СИСТЕМУ (заметно).** Обкрадите хранилище, по соседству с квадрантом которого вы находитесь, или обкрадите любое хранилище, находясь точно в центре игрового поля. Эту способность нельзя использовать, находясь в квадранте, откуда хранилище можно обокрасть по обычным правилам.



## Воры 2-го уровня

### Устранитель

**УТИХОМИРИТЬ (заметно).** Убейте соседнего офицера в форме. Из колоды открывается новый случайный офицер ему на замену. Это действие можно выполнить не более 3 раз за игру.



### Подражатель

**ЗАКОНСПИРИРОВАТЬСЯ (заметно).** Возьмите 3 карты доказательств из колоды. Выберите одну из этих карт в качестве своей новой тайной личности, а потом замешайте оставшиеся карты и свою старую личность обратно в колоду доказательств.



### Диверсант

**ПОДМЕНИТЬ (скрытно).** Вместо того чтобы выполнить действие сдвига, поменяйтесь местами с любым соседним подозреваемым.



### Стукач

**НЕЗАМЕТНО СДВИНУТЬ (скрытно).** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 клетку. Вы делаете это скрытно, даже если сдвигаете ряд с офицером в форме.



### Медвежатник-виртуоз

**ВЗЛОМАТЬ ХРАНИЛИЩЕ (заметно).** Не убирайте свой жетон на этом ходу. Если в зоне хранилища уже есть ваш жетон кражи и вы находитесь в ее квадранте, то вы можете выложить на нее свой второй жетон и это приведет к вскрытию хранилища, как при обычном ограблении.



Грейс

Хьюберт

Иван

Джек

## Команда службы безопасности

### Начальник безопасности



В начале игры возьмите 7 карт из колоды. Сделайте 4 из них офицерами в форме и выложите лицом вниз 1 офицера в штатском. Замешайте остальные карты обратно в колоду. *По договоренности можете дать начальнику безопасности на 1 офицера в форме больше или меньше.*

Начальник безопасности выполняет действие после каждого вора, выполнившего свое действие заметно, или после того, как каждый вор последовательно выполнит свое действие скрытно.

**СДВИНУТЬ.** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 клетку.

**ПОДМЕНИТЬ.** Поменяйте местами одного из офицеров в форме и соседнего с ним подозреваемого.

**ОБВИНИТЬ.** Обвините любого подозреваемого, находящегося рядом с одним из офицеров в форме или рядом с офицером в штатском.

**ДОСМОТРЕТЬ.** Выберите квадрат игрового поля размером  $4 \times 4$ . Все присутствующие в нем воры должны поднять руку.

*На рисунке показан квадрат, в котором проводится досмотр.*

*Поскольку Джек – единственный находящийся здесь вор, только он дает об этом знать начальнику безопасности.*

Здесь!



## **Ведущий разработчик**

Д. Брэд Тэлтон мл.

## **Художник**

Фабио Фонтиш

## **Дополнительная разработка**

Кристофер Смит

Джошуа ван Лэнингхэм

## **Игру тестировали**

Бенджамин Мэй-Дэй, Майкл Роблс, Кристофер Смит, Джошуа ван Лэнингхэм, Сэмюел Тэппер, Тай Арнольд, Кайер Арнольд, Джесси Рексроуд, Рейган Макклеллан, Мэттью Фурнье, Мэттью Локлин, Аарон Грешем, Джон Кирк, Бен Клейн и множество других людей на различных конвентах и онлайн.

## **Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Редактор:** Филипп Кан

**Дизайнер:** Елена Шлюйкова

**Руководитель проекта:** Филипп Кан

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

«Нуар», логотипы, персонажи, карты, дизайн коробки и прочие составляющие материалы охраняются авторским правом.

© 2014, Level 99 Games. Все права защищены.

