

# ГРЕШЮЧКИ



## ПРАВИЛА

3-6 игроков  
От 12 лет

Партия 30 минут  
Объясняется за 5 минут

✓ Партию хочется повторить  
✓ Простая и быстрая

# ОБ ИГРЕ

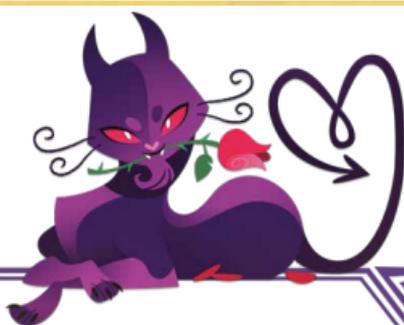
Все мы грешны, особенно в этой игре. Поскорее избавляйся от скелетов в шкафу, не забывая пакостить своим заклятым друзьям: играй карту, применяй её свойство и надейся, что тебе не прилетит ответочка. Избавься от всех карт грешочков, обнули свой уровень порока и победи на зависть друзьям!

Старайся разыграть как можно больше карт в свой ход и мешай другим игрокам сделать так же. Если у тебя получилось избавиться от всех карт, следующий ход ты начнёшь с меньшим количеством карт. Твой счётчик порока показывает, сколько карт ты должен добрать, когда опустошил руку. Избавься от карт, обнули уровень порока – и стань победителем!





# СОСТАВ



## 52 КАРТЫ ГРЕШОЧКОВ



49 карт грешочков семи мастей с числами от 1 до 7. Ими ты будешь играть.



1 карта «Порчи» – джокер, считается за все масти одновременно.

1 карта «Нимба», без масти – избавляет от всех карт с руки и снижает уровень порока.



1 карта «Непорочности», без масти – с её помощью можно взять «Нимб».

## 6 СЧЁТЧИКОВ ПОРОКА

со значениями 0, 2, 4 и 6



# 🐼 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздай всем по счётчику порока на выбор. Положи свой счётчик перед собой и выставь на нём 6, если игроков от трёх до пяти, или 4, если игроков шесть.



*Это число показывает, сколько карт брать в начале игры и после того, как опустошил руку (рисунок и цвет счётчика не имеют значения).*

2. Положи карту «Нимб» лицевой стороной вверх в центр стола. Перемешай все остальные карты грешочков и сложи колодой лицевой стороной вниз рядом с картой «Нимб». Оставь немного места для сброса.



*Карты с одинаковым названием считаются картами одной масти, и у них одинаковый эффект. В каждой масти семь карт от 1 до 7 (по одной карте с каждым числом). На картах «Порчи» и «Непорочности» указаны числа 8 и 0 соответственно.*

3. Возьми на руку столько карт, какое значение у тебя на счётчике порока. Не показывай карты другим игрокам.
4. Самый милый пирожочек становится первым игроком. Если такого нет, то владелец игры становится первым игроком. Первый игрок **берёт дополнительную карту**.

Теперь ты можешь начать играть, попутно заглядывая в правила.

## 🐼 ХОД ИГРЫ

Игра продолжается, пока кто-нибудь из игроков не избавится от всех карт грешочков с руки и у него единственного будет 0 на счётчике порока. В свой ход выполни следующие шаги по порядку:

1. СЫГРАЙ КАРТЫ ГРЕШОЧКОВ
2. ПРИМЕНИ ЭФФЕКТ ВЕРХНЕЙ СЫГРАННОЙ КАРТЫ
3. СБРОСЬ СЫГРАННЫЕ КАРТЫ
4. ПРОВЕРЬ СВОЙ УРОВЕНЬ ПОРОКА

### 1. СЫГРАЙ КАРТЫ ГРЕШОЧКОВ

Сыграй одну или несколько карт грешочков на выбор лицом вверх. Если играешь больше одной карты, то следуй **одному из следующих правил:**

- все карты должны быть одной масти;  
**ИЛИ**
- все карты должны быть с одинаковым числом;  
**ИЛИ**
- карты должны быть разыграны в порядке возрастания (без пропусков).

*Примечание: числа идут от 0 до 8.*



Положи сыгранные карты грешочков перед собой стопкой, верхнюю карту этой стопки выбери сам. Однако если ты играешь карты по возрастанию, то верхняя карта должна быть с наибольшим числом.

Пример: у тебя такие карты грешочков.



Можешь сделать одно из трёх:

- сыграть четыре розовые карты грешочков. И неважно, какая из них будет верхней, ведь у них одинаковый эффект;
- сыграть две тройки, выбрав, какая будет верхней;
- сыграть две или три карты с числами по возрастанию. Верхней должна быть сыграна карта с наибольшим числом, например, в наборе из розовых карт 1 и 2 сверху будет карта 2, а в наборе из карт с номерами 1, 2 и 3 – либо жёлтая 3, либо синяя 3.

## 2. ПРИМЕНИ ЭФФЕКТ ВЕРХНЕЙ СЫГРАННОЙ КАРТЫ

У каждой масти есть уникальный эффект, описанный на картах. примени эффект верхней сыгранной карты. Применять эффект **обязательно**. Подробное описание карт грешочков и эффектов можно найти на странице 8.

## 3. СБРОСЬ СЫГРАННЫЕ КАРТЫ

Положи сыгранные карты грешочков в сброс рядом с колодой. В любой момент игры, когда нужно взять карту, а колода опустела, перемешай сброс и сформируй новую колоду.

*Примечание: не сбрасывай верхнюю карту, если это карта грешочка «Лень».*

#### 4. ПРОВЕРЬ СВОЙ УРОВЕНЬ ПОРОКА

На этом шаге каждый игрок без карт на руке (вне зависимости от того, чей сейчас ход) уменьшает значение счётчика порока на 1 уровень. Всего на счётчике 4 уровня: 6, 4, 2 и 0. Затем все, кто изменил значение счётчика в этот ход, берут с верха колоды столько карт, сколько указано на их счётчиках порока. В любой момент, когда нужно взять карту из колоды, бери её с верха колоды.

*Пример: если избавился от карт в первый раз за игру, то выставь счётчик порока на значение 4, а затем добери 4 карты на руку. (Если играют шестеро – то на значение 2 и добери 2 карты).*

После всех перечисленных шагов передай ход игроку слева.

#### СЧЁТЧИК ПОРОКА НА НУЛЕ

Если у **одного игрока (и только у него)** счётчик порока оказался на 0, игра заканчивается. Если счётчик достигает 0 одновременно **у нескольких игроков**, то эти игроки берут по одной карте. Как только определится один игрок без карт и со счётчиком порока на 0, переходи к концу игры.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Если ты единственный игрок без карт и со значением 0 на счётчике порока, то ты победил! Но не сильно-то кичись своей победой...



# ОПИСАНИЕ КАРТ



**ГОРДЫНЯ:** выбери соперника и спроси, есть ли у него карта «Гордыни».

Если у него нет карты «Гордыни» на руке, то он берёт карту из колоды себе на руку. Иначе (если он покажет тебе карту «Гордыни» на руке) ты возьмёшь карту из колоды на руку.

*Примечание: показывать карту необязательно. Если у тебя есть «Гордыня», но ты всё равно хочешь взять карту, то можешь так сделать. «Порчу» можно показать в качестве карты «Гордыни».*



**ЖАДНОСТЬ:** начни раздавать каждому сопернику карты из колоды лицевой стороной вверх. Раздавай по одной карте за раз, начиная с игрока слева от себя и далее по часовой стрелке, пропуская себя. Если ты раздашь две карты одной масти (и это будет не «Жадность») – то ты разорён и теперь должен взять все розданные карты себе на руку. Ты можешь прекратить раздачу сразу после того, как раздал две карты разных мастей, не считая «Жадности». Но если вышла карта «Жадности», то ты обязан раздать ещё хотя бы одну карту, даже если уже мог остановиться ранее. То есть карта «Жадности» не разоряет тебя сама по себе, но обязывает продолжить раздачу. Если ты смог таким образом раздать пять карт, включая «Жадность» в общем подсчёте,

то сбрось все свои карты с руки. Чем больше карт **«Жадности»** ты раздал, тем выше шансы на успех.

Например: ты раздал **«Жадность»**, **«Гордыню»** и **«Зависть»** — уже можно остановиться. Ты решил продолжить и раздал ещё одну **«Жадность»**, теперь должен выложить ещё одну карту, ты ещё не разорён, хотя ранее уже была **«Жадность»**. Затем выходит **«Гордыня»** — теперь ты разорён, ведь прежде уже была выложена **«Гордыня»**. Забери все карты, которые раздал, себе на руку. А если бы пятой вышла **«Лень»**, то считалось бы, что ты раздал 5 карт и можешь сбросить руку.

*Примечание: если в любой момент раздачи выходит карта «Порчи», то ты разорён автоматически. Она считается за все семь мастей одновременно. А вот у карты «Непорочности» нет масти, она не разорит тебя.*



**ПОХОТЬ:** Выбери соперника. Он решает:

**а)** Ничего не происходит и твой ход заканчивается.

**ИЛИ**

**б)** Вы с этим соперником можете сбросить по карте с руки. Выберите карты и одновременно сбросьте их. Каждый, кто сбросил карту **«Похоти»**, заставляет второго взять три карты из колоды на руку.

*Примечание: можно не сбрасывать карты, даже если соперник выбрал вариант б. Карту «Нимба» таким образом сбросить нельзя. Карту «Порчи» можно сбросить в качестве карты «Похоти».*



**ЧРЕВОУГОДИЕ:** либо возьми случайную карту с руки любого соперника, либо возьми три карты из колоды. После этого сделай ещё один ход. Ты можешь сделать сколько угодно ходов подряд, разыгрывая карты «Чревоугодия».

*Примечание: между этими ходами проверяй уровень порока. Если ты заберёшь последнюю карту соперника, оставив его без карт, это снизит его уровень порока и может привести его к победе. Карту «Порчи», которую вытащил с руки соперника или из колоды, можно затем разыграть в качестве «Чревоугодия».*



**ЛЕНЬ:** после розыгрыша «Лени» больше ничего не делай. «Лень» отлично подходит, чтобы избавляться от карт, так как не имеет быстрого эффекта. Оставь карту «Лени» перед собой, а остальные карты, сыгранные вместе с ней, сбрось. Сбрось карту «Лени» в начале своего следующего хода. Однако если кто-то в свой ход тоже сыграет «Лень», то все игроки с картой «Лени» перед собой берут по карте из колоды.

*Примечание: если с помощью «Лени» ты смог опустошить руку и уровень порока на твоём счётчике стал 0 — то ты победил. Карту «Порчи» можно разыграть в качестве «Лени». В таком случае оставь карту «Порчи» перед собой.*



**ГНЕВ:** при розыгрыше выбери соперника, он берёт две карты из колоды. После этого он может сразу же сбросить с руки «Гнев» или «Порчу» в качестве «Гнева»,

и тогда ты возьмёшь две карты из колоды. Сбрасывайте по одной карте гнева за раз. Так может продолжаться, пока один игрок больше не сможет скидывать «Гнев» или решит не делать этого.

**ЗАВИСТЬ:** возьми две карты из колоды. После этого, если у тебя не осталось карт «Зависти» на руке, можешь обменяться всеми своими картами на руке с любым соперником.

*Примечание: если на руке была ранее карта «Порчи» или ты взял её из колоды, то она считается «Завистью» и обменяться картами с соперником нельзя.*

**ПОРЧА:** это джокер, который всегда считается за все семь мастей. Это важно для взаимодействия с другими картами. Когда ты играешь «Порчу», то выбери одну из семи мастей и примени эффект этой масти. В остальных случаях «Порча» считается одновременно всеми мастями.

*Примечание: «Непорочность» и «Нимб» не считаются никакой мастью.*

**НИМБ:** у этой карты нет масти и числа. Когда играешь «Нимб», сбрось все карты с руки и в конце хода снизь свой уровень порока. После розыгрыша положи «Нимб» лицом вверх в центр стола.

**НЕПОРОЧНОСТЬ:** у этой карты нет масти. Когда играешь «Непорочность», возьми «Нимб» себе на руку.

*Примечание: иногда «Нимб» может уже быть на руке соперника. В таком случае соперник отдаёт «Нимб» тебе.*





**Автор:** Пол Саксберг

**Художник:** Лия Фурман

© 2023 IELLO локализация Russian edition

© 2023 by Smirk & Dagger Games —

[www.smirkanddagger.com](http://www.smirkanddagger.com)

The Deadlies is a trademark of Smirk & Dagger Games, used under license by IELLO. All rights reserved.

**Русское издание:** ООО «Магеллан Производство»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**  
Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова

**Выпускающий редактор:** Павел Коврижкин

**Переводчик:** Дмитрий Чупикин

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Екатерина Лыскова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



МОСИГРА  
[mosigra.ru](http://mosigra.ru)



Magellan  
[mglan.ru](http://mglan.ru)



[smirkanddagger.com](http://smirkanddagger.com)



[iello.fr](http://iello.fr)

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

 [vk.com/magellanboardgames](https://vk.com/magellanboardgames)

 [t.me/magellanboardgames](https://t.me/magellanboardgames)