

Внутри Лапенко

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



3–6 ИГРОКОВ



20 МИНУТ

«Внутри Лапенко» – динамичная игра, в которой главные герои сериала соперничают за зрительские симпатии и пытаются улизнуть от «Железных рукавов».

Вы будете использовать хитрые уловки и сильные стороны персонажей, чтобы обойти других игроков.

Типичный раунд игры выглядит так:

Инженер запирает Каптамаранова в холодильник, чтобы сводить Зину на концерт к Всеволоду Старозубову, но попадает в лапы «Железных рукавов», а Журналист снимает об этом сенсационный репортаж и становится знаменитым.

Цель игры

Цель каждого игрока – собрать как можно больше очков Зрительских симпатий за 6 раундов.

Состав игры



6 колод по
19 карт



56 жетонов
очков Зрительских
симпатий



6 ширм



Карта ОПГ
«Железные
рукава»



Кубик



Фишка первого
игрока

Подготовка к игре

Выложите в центр стола жетоны очков Зрительских симпатий. Каждый игрок получает **ширму** и **колоду карт** с одинаковой рубашкой. Неиспользуемые колоды уберите в коробку.

В каждой колоде есть **5 дополнительных персонажей** (Захар, Зина, Гвидон, Жилин или Нателла. Все они отмечены звездочкой *). Просмотрите их и **выберите одного**, которого вы хотите оставить. Остальных 4 дополнительных персонажей уберите в коробку, не показывая остальным. Они не понадобятся в текущей партии. В вашей колоде **должно остаться 15 карт**.



Антон решил, что в его колоде останется Полковник Жилин. Остальные 4 персонажа отправляются в сброс.

Перетасуйте вашу колоду и **возьмите на руку 5 карт**. Остальные карты положите рядом с собой в стопку рубашкой вверх.

Определите, кто будет ходить первым. Можете устроить соревнование на лучшее исполнение песни «Сон купца» или просто бросить кубик. Победитель получает **фишку первого игрока**.



Положите карту «Железные рукава» между первым и последним игроком игроком (ход будет идти по часовой стрелке).



Ход игры

1. Подкидываем уловки

Все желающие игроки по очереди, начиная с первого игрока, могут подкинуть карты уловок **любому игроку** (подробнее про уловки на стр.6).

Для этого выложите карту уловки перед любым игроком «в закрытую» (рубашкой вверх).

За один ход вы можете разыграть сразу **несколько** карт уловок или не разыгрывать их вообще.



2. Выбираем персонажей

Все игроки выкладывают одного из персонажей перед собой «в закрытую» (рубашкой вверх).

3. Вскрывается

Первый игрок вскрывает карту своего персонажа, а затем все уловки, которые подкинули ему другие игроки.

- Примените эффекты **уловок** (если они есть)
- Получите очки за **Известность** персонажа
- Примените **свойство** персонажа
- Положите полученные **жетоны** очков на карту своего персонажа
- Передайте ход следующему игроку.



Известность показывает, сколько очков Зрительских симпатий персонаж получает автоматически в начале своего хода.

Свойство — то, что персонаж делает, когда входит в игру.

4. «Железные рукава» атакуют

После того как все карты персонажей разыграны, игрок, возле которого остановились **«Железные рукава»**, сбрасывает все очки со своего персонажа.



Как работают «Железные рукава»



В начале игры «Железные рукава» находятся в своём логове. Их карта лежит **между** первым и последним игроком и никому не угрожает.

Уловка **Звоночек** и персонаж **Таксист** могут перемещать **Рукава** налево или направо.

Рукава перемещаются от игрока к игроку и больше **никогда** не возвращаются в свое логово.

После того как Рукава атаковали персонажа, передвиньте их **влево, к следующему игроку**. Новый раунд Рукава всегда начинают возле следующего по счету игрока.

Важно: Если в первом раунде не были использованы Звоночки или Таксист, то Железные рукава никого не атакуют. В этом случае, второй раунд Рукава начнут, стоя перед Игроком 1.



1) Начало игры. Рукава сидят в своем логове.



2) Один из игроков разыграл уловку «Звоночек налево». Рукава переместились из своего Логова к Игроку 1.



3) Кто-то из игроков оказался Таксистом и броском кубика передвинул Рукава направо. Рукава сразу перемещаются к Игроку 4.



4) В конце раунда Рукава отбирают очки у Игрока 4 и передвигаются налево к Игроку 1.

Подготовка к следующему раунду



1. **Фишка первого игрока** переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Он будет ходить первым в следующем раунде.

2. Все игроки **забирают очки** со своих персонажей и **прячут за ширму**. Этот запас неприкосновенен.



3. Разыгранные персонажи и уловки отправляются **в сброс**.



4. Каждый игрок подбирает карты из своей колоды до тех пор, пока у него не будет **5 карт на руке**.



5. После атаки «**Железные рукава**» передвигаются по часовой стрелке к следующему игроку.

Завершение игры

Игра длится **6 раундов**.

В конце последнего раунда игроки подсчитывают накопленные за ширмой **очки Зрительских симпатий** и определяют победителя.



Уловки

Холодильник

Не даёт игроку брать очки за свою Известность

Во время фазы розыгрыша уловок вы можете положить **Холодильник** напротив любого игрока (включая себя). В этом раунде он не получит очки за **Известность** (цифра в левом верхнем углу карты) своего персонажа.

Свойство персонажа срабатывает как обычно.

Если кого-то заперли в холодильнике, значит, он не появляется в кадре. Но это не значит, что он не может действовать!



Отварчик

Блокирует свойство персонажа

Во время фазы розыгрыша уловок вы можете положить **Отварчик** напротив любого игрока (включая себя).

Когда этот игрок вскрывает персонажа, то его свойство не срабатывает, однако он по-прежнему получает очки за свою **Известность**.

Неизвестно удалось устоять на ногах после отварчика, который варит Твидон Вишневецкий.



Звоночек налево / Звоночек направо



Двигает «Железные рукава»

Вы можете положить **Звоночек** напротив любого игрока (включая себя). Когда **Звоночек** открывается, «**Железные рукава**» перемещаются налево (по часовой стрелке) или направо (против часовой стрелки).

Неважно, какому игроку вы подкинули **Звоночек**! Железные рукава будут перемещаться налево или направо относительно своего текущего положения.

— Тогда какая разница, какому игроку подкидывать **Звоночек**?

— Это хороший способ сбить соперника с толку. Он может подумать, что вы разыграли **Холодильник** или **Отварчик**.

Основные персонажи



Всеволод Старозубов

Все открытые игроки сбрасывают по 1 очку

Когда Старозубов появляется в игре, все игроки, которые уже разыграли своих персонажей, сбрасывают по 1 очку с карт своих персонажей в центр стола. Если на персонаже нет очков (например, его заперли в Холодильнике), он ничего не сбрасывает.

На игроков, которые ходят после Старозубова, это свойство не распространяется. Они не идут к нему на концерт.

Игорь Катамаранов

Не может быть схвачен «Железными рукавами»

Если в конце раунда «Железные рукава» остановились напротив Игоря Катамаранова, он не считается схваченным и не теряет свои очки.



Инженер

Все открытые игроки, кроме него, получают по 2 очка

Когда Инженер появляется в игре, все игроки, которые уже разыграли своих персонажей, получают по 2 очка и кладут их на свои карты. На самого Инженера и игроков, которые ходят после него, это свойство не работает.



Журналист

Получает очки другого игрока, схваченного «Железными рукавами»

Свойство Журналиста срабатывает в конце раунда. Если один из персонажей схвачен «Железными рукавами», Журналист получает столько же очков, сколько забрали «Железные рукава».

Это работает, даже если в игре есть несколько Журналистов. Например, если Рукава схватят Инженера и отнимут у него 4 очка, каждый из Журналистов получит по 4 очка в конце раунда.





Роза Робот

Ворует по 1 очку у 3 предыдущих открытых игроков. Когда **Роза** появляется в игре, 3 предыдущих игрока, которые уже разыграли своих персонажей, отдают ему **по 1 очку с карт** своих персонажей. Если на персонаже нет очков, он ничего не отдаёт **Розе**. Это свойство **не сбрасывается** вообще, если **Роза** ходит первым.

Шершняга

Ворует 3 очка у предыдущего открытого игрока. Когда **Шершняга** появляется в игре, он забирает 3 очка с карты игрока, который ходил перед ним. Если на персонаже **меньше 3 очков**, он отдаёт Шершняге столько, сколько есть. Это свойство **не сбрасывается** вообще, если Шершняга ходит первым.



Ричард Сапогов

Меняется очками с предыдущим открытым игроком. Ричард Сапогов получает 1 очко за свою **Известность** и немедленно меняется очками с игроком, который ходил перед ним. Он **забирает все очки**, которые лежат на карте другого персонажа себе, взамен отдавая свои. Если по какой-то причине у Ричарда или у того, с кем он меняется, 0 очков, **обмен всё равно происходит**. Просто кто-то не получает ничего.



Татьяна Восьмиглазова



Бросает кубик, чтобы определить, сколько очков получит



Восьмиглазова **не получает очков за свою Известность** и полагается на волю случая. Бросьте кубик и возьмите столько очков, сколько на нём выпало. Если какая-то карта заблокирует свойство Восьмиглазовой (например, Гвидон или Отварчик), она **не получит очков** вообще.

Ведущий «Сдохни или Умри»

Неуязвим для Холодильника и Отварчика. Эти карты дают ему по 1 очку

Если в раунде, в котором вы разыграли Сдохни или Умри, вам подкинули уловки **Отварчик** или **Холодильник**, они не срабатывают. Более того, вы получаете ещё по 1 очку дополнительно за каждую такую карту.

Если ваше свойство заблокирует **Гвидон**, то **Холодильник** подействует на вас, как и на любого другого персонажа.



Двигает «Железные рукава» броском кубика.

1-2-3 – налево, 4-5-6 – направо

Когда Таксист появляется в игре, бросьте кубик.

На 1-2-3 Рукава двигаются **налево** (по часовой стрелке), на 4-5-6 – **направо** (против часовой стрелки).



Эти персонажи появились в игре только благодаря поклонникам сериала, которые поддержали наш проект на **Boomstarter**.

Помните, что во время игры в вашей колоде может быть **только один** дополнительный персонаж!

Захар

Берёт ещё 2 очка и сразу кладёт их себе за ширму

Когда **Захар** появляется в игре, то, помимо очков за свою **Известность**, он берёт ещё 2 очка с центра стола и сразу перемещает их себе за ширму. Эти 2 очка больше **нельзя** украсть. Шииш!



Ворует по 2 очка у открытых игроков справа и слева от себя

Когда **Нателла** появляется в игре, соседние открытые игроки слева и справа от неё отдают ей **по 2 очка**. Если игрок слева ещё не ходил, он ничего не отдаёт Нателле.

Это свойство **не работает**, если Нателла ходит первой.



Зина Кашина

Дает 3 очка предыдущему открытому игроку

Когда **Зина** появляется в игре, предыдущий игрок, который уже разыграл своего персонажа, получает **3 очка**. Он кладёт их на карту своего персонажа.

Это свойство **не работает**, если Зина ходит первой.

Покловник Жилин

Называет любого персонажа. Если он появится в игре, то не получит очков за Известность

После того как открыли **Жилина**, назовите игрокам любого персонажа. Например, вы выбрали **Инженера**. Если любой из игроков, который будет ходить после вас в этом раунде, разыграет **Инженера**, он не получит очков за свою **Известность**.



Гвидон Вишневский

Блокирует свойство следующего персонажа

Следующий игрок, который будет ходить после **Гвидона**, не сможет использовать **свойство** своего персонажа.

Это похоже на эффект Отварчика, вот только Гвидону не может противостоять даже Сдохни или Умри.



Спасибо, что помогли игре появиться на свет!

Ваша поддержка вдохновляет нас расширять мир персонажей Лапенко и даёт свободу делать то, что нам нравится. Без вас ничего бы не получилось. Вместе мы творим историю, ю ноу!

Авторы

Авторы идеи:

Антон Лапенко, Алексей Смирнов

Авторы игровых механик:

Иван Татаринов, Андрей Ролдугин

Продюсеры игры:

Борис Курочкин, Кирилл Егоров

Дизайнеры:

Юлия Постнова, Ксения Таргулян, Кирилл Егоров

Иллюстраторы:

Виктор Миллер-Гауса, Евгения Сергеева

Особая благодарность за помощь в тестировании игры:

Андрей Сахаров, Ольга Егорова, Алексей Злыденев, Кристина Злыднева, Максим Зинченко, Мартина Носова, Ирина Васильева, Арина Васильева.

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

По всем вопросам: newmakingstudio@gmail.com

©2022 New Making Studio

Все права защищены.

Ход игры

(краткие правила)



1. Подкиньте уловки

Все желающие игроки по очереди, начиная с первого игрока, могут **подложить** карты уловок любому игроку.

2. Выберите персонажей

Все игроки выкладывают одного из персонажей перед собой в **закрытую**.



3. Вскрывается

Первый игрок **вскрывает** карту своего персонажа и все уловки, которые ему подкинули.

- Примените эффекты **уловок** (если они есть)
- Получите очки за **Известность** персонажа
- Примените **свойство** персонажа
- Положите полученные **жетоны очков** на карту своего персонажа
- Передайте ход **следующему** игроку.



4. «Железные рукава»

После того как все карты персонажей разыграны, игрок, возле которого остановились «Железные рукава», **сбрасывает все очки** со своего персонажа.

5. Подготовка к следующему раунду

- Все игроки **забирают очки** со своих персонажей и прячут за ширму.
- Фишка первого игрока и «Железные рукава» двигаются **по часовой стрелке** к следующему игроку.
- Разыгранные карты отправляются в сброс. Каждый игрок **добирает карты** из своей колоды **до 5 карт в руке**.