



4–8 игроков ⌚ 15–20 минут 16+

Об игре

Четверо московских подростков решают заработать лёгких денег: нужно всего-то перегнать машину из одного района в другой. Ночью. С краденым грузом внутри. Ещё утром они тусовались на спортивной площадке, а сейчас им кажется, что это их билет в мир взрослых. Но с той секунды, как они залезут в кабину старого микроавтобуса, набитого ворованной техникой, их жизнь изменится навсегда.

У Тима, Жука, Гоши и Цыпы, как у любых молодых ребят с окраин, есть проблемы. Чтобы их решить, друзьям нужны деньги. Героям кажется, что быть гангстерами — это весело и легко, но реальность оказывается жестче. Ночью им придется нестись по тёмной промзоне от полицейских, которые держат их на прицеле, и совершать одну роковую ошибку за другой. Назад пути нет. Главное правило теперь только одно: чтобы выжить, нужно держаться вместе.

Современные гангстеры, чтобы выйти, сухими из воды, пытаются раскрыть замешанных в грязных махинациях полицейских и помешать бандитам, с которыми те заодно, совершить ряд очередных громких дел. Никто из бандитов не хочет отправиться за решетку, поэтому они отчаянно противостоят нашим героям.

Игра идёт не на жизнь,
а на смерть.
Закон каменных джунглей прост:
или ты, или тебя!

Цель игры

Гангстеры стремятся найти и убить главаря бандитов — Вадика, а бандиты — найти и убить главаря гангстеров — Тима. Главная задача — с помощью простых логических умозаключений вычислить друг друга и избавиться от конкурентов, очистив тем самым свой район.

Игра рассчитана на 4–8 игроков, средняя продолжительность партии — 15–20 минут.

Состав игры

- 47 карт (24 честности, 4 оружия, 17 снаряжения, 1 карта хода, 2 ранения) .
- Правила.

Подготовка к игре

В самом начале игры необходимо отобрать нужные карты. Это зависит от числа игроков.

На каждой карте нанесена маркировка типа «4+», «5+» и т.п. Маркировка указывает, при каком количестве игроков карта участвует в игре. Например, если играет 5 игроков, то в игре участвуют только карты с марки-

ровкой «4+» и «5+». Карты с метками «6+», «7+» и «8+» в такой игре не участвуют. Их нужно убрать в коробку.

В остальных случаях считаем количество игроков и выбираем карты с нужной маркировкой.

Следующим шагом подготовки является распределение ролей. Берём все карты честности, которые мы отобрали для текущей игры. Хорошенько перемешиваем и раздаём каждому игроку по три карты. Если осталась одна карта (при пяти или семи игроках), убираем её в коробку, не открывая.

Игроки смотрят свои три карты честности и выкладывают их на стол перед собой, рубашкой вверх.

ВАЖНО Во время игры игрок может смотреть свои карты честности, но не должен менять порядок их расположения на столе.

Игроки не могут показывать свои карты другим игрокам.

Желательно минимизировать громкое и шумное обсуждение во время игры.

Разделение на команды

В зависимости от имеющихся у игрока карт честности, он играет за одну из команд: за гангстеров или бандитов:

- Большинство карт игрока красные — он в команде бандитов.
- Большинство карт игрока синие — он в команде гангстеров.
- Игроку попалась красная карта босса («Вадик») — он главарь бандитов (даже если остальные две карты — гангстеры) .
- Игроку попалась синяя карта босса («Тим»), он главарь гангстеров (даже если остальные две карты — бандиты).

Перемешайте и раздайте каждому игроку по одной карте снаряжения. Оставшиеся карты снаряжения образуют колоду, лежащую рубашкой вверх.

Положите карты оружия в центр стола.

Определите, первого игрока и дайте ему соответствующую карту хода. Игроки делают ход по очереди, начиная с первого.

Примечание

Выше описан простой способ раздачи карт. При таком способе существует вероятность, что одному игроку достанутся карты обоих главарей. Эту ситуацию можно решить двумя способами:

1. Оставить процесс раздачи как есть, а принадлежность игрока к гангстерам или бандитам решить по третьей карте игрока. В этом случае в игре будет только один главарь. Игроки не будут ожидать такого поворота. Это может стать фишкой этой партии.
2. Изменить процесс раздачи карт на более сложный — в 2 круга. Для первого круга раздающий берёт карты двух главарей и несколько обычных карт — так, чтобы получилось количество, равное числу игроков. Например, для шести игроков нужно взять две карты главарей и добавить четыре карты простых копов. Карты первого круга перемешать и раздать по одной каждому игроку. Карты главарей гарантированно не лягут в одну руку.
Второй круг раздачи: перемешайте оставшиеся карты и раздайте по две каждому игроку.

Как играть

Гангстеры стремятся найти и убить Вадика, а бандиты — найти и убить Тима.

Как это можно сделать?

Во время хода у каждого игрока есть только одно действие. Он может выбрать, что именно будет делать:

1. ВЫЧИСЛИТЬ КОНКУРЕНТОВ

Для начала не помешает понять, кто есть кто, и определить, к какой команде относятся другие игроки. Хотя есть такие сумасшедшие, кто любит сначала стрелять, а уж потом разбираться.

За один ход можно подсмотреть одну карту честно-сти любого игрока (кроме того случая, когда у тебя есть карта «Снаряжение», позволяющие подсмотреть две карты). Подсмотренную карту нельзя показывать другим игрокам. После проверки нужно вернуть карту на то же самое место.

2. ВЗЯТЬ СНАРЯЖЕНИЕ

Чтобы взять снаряжение, игрок тратит одно действие (ход). То есть за свой ход можно только взять карту из колоды снаряжения. Никаких подглядываний или стрельбы!

Забирая снаряжение, игрок должен открыть одну из карт честности на всеобщее обозрение. Каждый может нести только одну единицу снаряжения. Если игрок берёт вторую карту снаряжения, то нужно выбрать из двух карт: какую оставить, а какую сбросить.

ВАЖНО Использовать снаряжение можно в любой момент. Причем действие (ход) игрока на использование не тратится, если только это не указано в ограничениях на карте («использовать только в свой ход, тратит очко действия»).

3. ВЗЯТЬ ОРУЖИЕ И ПРИЦЕЛИТЬСЯ

Когда вы вычислили противника, можно попробовать его застрелить. Для этого нужно взять карту с пистолетом и направить её на цель — «прицелиться». Когда игрок берёт пистолет, он должен открыть одну из своих карт честности.

Прицеливание тратит одно действие (ход). Противник «на мушке» может попытаться помешать вашим планам, используя имеющееся у него снаряжение. Если ему это не удалось, на следующий ход вы можете смело стрелять.

4. ВЫСТРЕЛИТЬ

Если игрок держит противника на мушке, и ему не мешали, логично было бы стрелять.

На выстрел уходит действие (ход). Выстреливший пистолет возвращается в колоду оружия.

Если игрока застрелили, то далее работает один из двух сценариев:

1. Игрок не был главарём — игрок убит. Если у него была карта снаряжения, то она сбрасывается в коробку (не участвует в игре). Если игрок держал в руке пистолет, его возвращают в колоду неиспользуемого оружия. Игрок прекращает участвовать в игре до тех пор, пока кто-то его не оживит (да, такая возможность тоже есть в картах снаряжения).

ВАЖНО Если у убитого игрока остались закрытые карты честности, их оставляют закрытыми!

2. Главаря нельзя убить единственным выстрелом. Если игрок оказался главарём банды, он получает ранение и берёт соответствующую кару ранения. Таким образом, он раскрывает своё инкогнито. В качестве бонуса за это он получает карту снаряжения. Не забывайте, что оставить в руке можно только одну такую карту. Следующий выстрел в раненого главаря убивает его. Проще говоря, у простого игрока одна жизнь, у главаря — две.

Игра заканчивается, когда убит один из главарей. Противоположная команда является победителем. Перемешивайте карты и начинайте новую игру!

Персонажи



Тим

Мозг, генератор идей и одновременно — неприятностей. Парень, который старается не зависеть ни от кого. Иногда от этого он слишком «себе на уме». Лидер компании. Смелый и дерзкий, но пока лишь потому, что не попадал по-крупному.



Жук

Грозная тень за спиной Тима. Его лучший друг. Его авторитет базируется на физической силе. Среди своих считается честным. КМС по рукопашному бою. Сирота. Живет с бабушкой, которой самой нужен уход.



Гуфи

Рэпер. Попал к ним, потому что живет на одном этаже с девушкой Тима. Прячет для нее «сигареты» у себя дома, делает за неё уроки и, естественно, тайно влюблен в неё. Очень умный, но трусливый и нерешительный.



Цыпа

Солдат улиц. Управляемая боевая единица. Цыпа не настолько силён, как многие, но злоба заменяет ему силу многократно. Ненависть к тем, у кого всё лучше, чем у него, ведёт его по этой жизни. Не боится ничего.



Ли́за

Старшая сестра Тима. Девушка, мечтающая стать журналистом или писателем, но пока всё это ей заменяет только её смартфон, на который она снимает всё происходящее вокруг. Тусуется с ребятами, потому что хочет написать книгу «о подростках от подростков». И вот она уже не в своей книге, а её мир превращается в каменные джунгли улиц.



Са́ша

Лейтенант ДПС. Совсем недавно устроился на эту работу. Хитрый, лживый и расчётливый. Он связывает ребят с реальным преступным миром: наркотики, заказы на воровство запчастей, колёс и прочие мелкие криминальные дела. Изображает из себя доброго старшего друга и наставника. На деле — просто использует ребят.



Вади́к

Районный бандит, который на самом деле стоит за Сашей. И если Саша делает что-то ради наживы, Вадик делает это, потому что он такой от природы. Он отчаян и по-настоящему опасен. Может осознанно, специально, не задумываясь... убить человека.



© ОАО «ТНТ-Телесеть», дизайн ТНТ-Дизайн
Произведено ООО «Магеллан», 2015.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.