

Игра Рикки Тата и La Mame Games

# ПЕРЕВОРОТ

ПРАВИЛА ИГРЫ



*Недалёкое будущее. Правительство служит интересам межконтинентальных торговых корпораций. Их алчность и абсолютный контроль над экономикой привели к тому, что большая часть человечества прозябает в нищете и отчаянии.*

*И вот среди угнетённых начали витать слухи о перевороте: волна возмущения привела к интригам и беспокойству при дворе. Правительство оказалось на грани краха.*

*Но вы, высокопоставленный чиновник, далеки от отчаяния. Там, где другие ищут свободы, вы видите возможность захватить власть.*

## **Состав игры**

- ☆ 15 карт покровителей (по 3 карты каждого вида: «Герцог», «Ассасин», «Капитан», «Посол», «Графиня»)
- ☆ 6 планшетов-памяток
- ☆ 51 монета
- ☆ Правила игры

## **Подготовка к игре**

**① Перемешайте все карты покровителей и раздайте 2 такие карты в закрытую каждому игроку.** Посмотрите свои карты и положите их перед собой лицевой стороной вниз. Вы можете просматривать их в любой момент игры, но не показывайте их другим игрокам.

**② Оставшиеся карты положите в центр стола** в закрытую — это колода двора.

**③ Раздайте каждому игроку 2 монеты.** Положите полученные монеты перед собой — ваши соперники в ходе игры могут считать, сколько их у вас. Поместите оставшиеся монеты рядом с колодой двора — это казна.

**④ Раздайте по одному планшету-памятке всем игрокам.** Ознакомьтесь с памятками: на них перечислены все возможные виды действий и покровителей. Вы можете сверяться с памяткой в любой момент игры.

Участник, который последним одержал победу в настольной игре, ходит первым.

## Цель игры

Лишить всех соперников покровителей и остаться единственным участником гонки за власть.

## Покровители

Ваши карты, лежащие лицевой стороной вниз, — это ваши покровители. Каждый покровитель позволяет выполнить и/или запретить определённое действие.

**Всякий раз, когда вы теряете покровителя, вы должны выбрать и раскрыть одну из своих карт.** Такая карта остаётся лежать перед вами лицевой стороной вверх до конца игры, показывая, что у вас остался только 1 покровитель. Выбор, какую карту раскрыть, всегда остаётся за вами.

**Как только вы потеряли всех своих покровителей, вы отправляетесь в ссылку и выбываете из игры.**

## Ход игры

Право хода передаётся от первого игрока далее по часовой стрелке. В свой ход:

**① Выберите 1 действие**, объявите его и оплатите его выполнение (если необходимо). Пропускать ход нельзя.

**②** Теперь ваши соперники могут попытаться **запретить** (см. стр. 6) или **оспорить ваше действие** (см. стр. 7). В этом

случае сначала разыграйте попытку оспорить действие (если есть), а затем попытки запретить (если есть). Если ваше действие не пытались запретить или оспорить (или если попытки оказались неуспешными), **вы успешно выполняете выбранное действие.**

③ **Ход** переходит к следующему игроку.

**Если вы потеряли всех своих покровителей (обе ваши карты лежат лицевой стороной вверх), вы выбываете из игры.** Оставьте карты лежать лицевой стороной вверх и верните все свои монеты в казну.

Как только в игре остался только один участник, партия заканчивается победой этого игрока.

## **Действия**

Вы можете выбрать любое действие, выполнение которого можете оплатить. Некоторые действия можно запретить или оспорить (см. описание соответствующих действий).

Действия делятся на общие действия и действия покровителей. **Чтобы выполнить общее действие, просто объявите об этом** (независимо от того, какие карты покровителей у вас есть).

### **Общие действия**

#### **Доход**

Возьмите 1 монету из казны. *Нельзя ни оспорить, ни запретить.*

#### **Иностранная помощь**

Возьмите 2 монеты из казны. *Нельзя оспорить. Герцог может запретить это действие.*

#### **Переворот**

Заплатите 7 монет в казну, выберите

1 соперника, который немедленно теряет 1 своего покровителя. Если в начале вашего хода у вас 10 (или более) монет, вы **должны** совершить переворот. *Нельзя ни оспорить, ни запретить.*

### Действия покровителей

**Чтобы выполнить действие покровителя, объявите, что он на вашей стороне. При этом ваше заявление может быть как правдой, так и блефом.** Эффекты этих действий применяются, только если вы успешно выполняете действие (см. стр. 4). Если ваше действие пытаются оспорить (см. стр. 7), вы должны показать карту соответствующего покровителя. Если нет — вы не должны раскрывать свои карты.



#### **Герцог: налог**

Возьмите 3 монеты из казны. *Нельзя запретить.*



#### **Ассасин: заказное убийство**

Заплатите 3 монеты в казну, чтобы выбрать соперника, который немедленно потеряет 1 покровителя. **Графиня** может запретить это действие.



#### **Капитан: кража**

Украдите 2 монеты у любого соперника. Если у выбранного соперника только 1 монета, вы берёте только её и на этом ваше действие считается выполненным. **Посол** или **капитан** могут запретить это действие.



### **Посол: обмен**

Возьмите 2 случайные карты из колоды двора и добавьте к вашим картам покровителей. Втайне от соперников выберите 2 карты покровителей из этих четырёх и положите их перед собой лицевой стороной вниз. Остальные 2 карты верните в колоду двора. Вы можете оставить себе те же карты покровителей, которые у вас были изначально. *Нельзя запретить.*

### **Запрет действия**

С помощью запретов вы можете помешать сопернику выполнить то или иное действие, после того как он в свой ход объявил о нём. Запреты разыгрываются по тем же правилам, что и действия покровителей. Объявите о том, что вы запрещаете действие, поскольку у вас есть соответствующий покровитель. При этом ваше заявление может быть как правдой, так и блефом. Если ваш запрет попытаются оспорить, вы должны показать карту соответствующего покровителя. Если нет — вы не должны раскрывать свои карты. Если вы успешно запретили действие, оно не выполняется. Оплата такого действия игроку не возвращается.



### **Герцог: может запретить иностранную помощь**

Если вы объявите, что на вашей стороне **герцог**, вы можете запретить сопернику получить иностранную помощь. Если запрет успешен, этот игрок не получает монеты в качестве иностранной помощи в этот ход.



### **Графиня: может запретить заказное убийство**

Если вас пытаются лишить покровителя при помощи ассасина, вы можете объявить, что на вашей стороне **графиня**, и запретить это заказное убийство. Если запрет успешен, заказное убийство не выполняется, но монеты, потраченные в качестве оплаты за это действие, игроку не возвращаются.



### **Посол/капитан: может запретить кражу**

Если у вас пытаются украсть монеты при помощи **капитана**, вы можете заявить, что на вашей стороне **посол** или **капитан**, и запретить кражу. Если запрет успешен, у вас не крадут монеты в этот ход.

## **Оспаривание**

После того как вы объявили действие (и оплатили его, если необходимо) или запрет на действие другого игрока, дайте вашим соперникам немного времени, чтобы оспорить их.

Можно оспорить любое действие, для которого необходим покровитель, или любой запрет, даже если они не направлены на вас. Если действие или запрет успешны и игра продолжилась, оспорить их задним числом уже нельзя.

Если ваше действие или запрет оспаривают, вы должны доказать, что у вас есть покровитель, которые позволяет совершить указанное действие/запрет. Раскройте карту этого покровителя.

☆ **Если вы не можете или не хотите этого делать:** ваше действие/запрет успешно оспорены, и вы не можете его выполнить. Потеряйте одного из своих покровителей (подробнее см. стр. 3). **Монеты, которыми вы оплатили выполнение этого действия, возвращаются вам.**

☆ **Если вы доказали, что у вас есть нужный покровитель:** ваше действие/запрет успешно выполняются. Верните в колоду двора своего раскрытого покровителя лицевой стороной вниз, перемешайте колоду и возьмите из неё случайную карту на замену (таким образом оба ваши покровителя останутся в тайне). Затем выполните это действие/запрет.

Соперник, попытавшийся оспорить ваше действие/запрет, немедленно теряет одного из своих покровителей (см. стр. 3).

## Пример игры

Игра втроём. У каждого участника 2 карты покровителей и 2 монеты. Оставшиеся 9 карт покровителей составляют колоду двора.

### Первый раунд

Наташе достались карты «Графиня» и «Герцог». Она ходит первой и заявляет, что ей покровительствует **герцог**. Никто не оспаривает её действие, и она берёт 3 монеты из казны. Теперь у неё 5 монет.

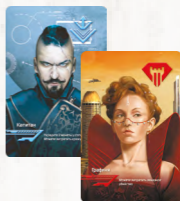


Наташа

У Саши есть карты «Капитан» и «Графиня». Но в свой ход он блефует и заявляет, что у него среди покрови-



телей есть посол. Никто не оспаривает его действие, так что он берёт 2 новые карты из колоды двора: ему попались карты «Ассасин» и «Герцог». Он решает оставить себе «Ассасина» и «Капитана», а карты «Герцог» и «Графиня» возвращает в колоду двора. Количество монет у него не изменилось.



Саша

Гриша начинает игру с картами «Ассасин» и «Герцог». Он объявляет, что он протеже герцога, чтобы получить 3 монеты из казны. Саша считает, что Гриша блефует, и оспаривает его действие.



Гриша

Гриша показывает карту «Герцог» и доказывает, что он имеет право выполнить это действие. Сначала он возвращает эту карту в колоду двора и берёт новую случайную карту на замену: это оказывается «Графиня». Затем он берёт 3 монеты из казны. Саша же должен потерять покровителя: он решает раскрыть свою карту «Ассасин», тем самым лишаясь одного из покровителей навсегда.

### После первого раунда



Наташа



Саша



Гриша

## Второй раунд

Наташа снова заявляет, что её поддерживает **герцог**. Никто это не оспаривает, и она берёт 3 монеты. Теперь у неё 8 монет.

Саша получает 1 монету за счёт действия «**Доход**». Для этого ему не требуется покровитель, и никто не может запретить или оспорить это действие. Теперь у него 3 монеты.

Гриша заявляет, что ему покровительствует **ассасин**, платит 3 монеты в казну и объявляет, что заказывает убийство покровителя Наташи. Никто не оспаривает это действие, но Наташа заявляет, что на её стороне **графиня**, которая может запретить заказное убийство. Никто не оспаривает это, поэтому заказное убийство проваливается. Гриша не получает обратно свои 3 монеты, поэтому у него остаётся 2 монеты.

## После второго раунда



Наташа



Саша



Гриша

## Третий раунд

Теперь Наташа тратит 7 монет, чтобы совершить **переворот** против Гриши. Никто не может запретить или оспорить **переворот**. Гриша должен потерять 1 покровителя: он переворачивает свою карту «**Графиня**» лицевой стороной вверх. У Наташи осталась 1 монета.

Саша заявляет, что у него есть влияние на **капитана**, чтобы украсть 2 монеты у Гриши. Никто не оспаривает это действие, но Гриша заявляет, что он на короткой ноге с **послом**, который запретит эту кражу. Саша решает это оспорить. Гриша блефовал и у него нет карты «**Посол**», поэтому он теряет своего последнего покровителя, перевернув свою карту «**Ассасин**». Саша крадёт у Гриши 2 монеты, и сейчас у него 5 монет.

### После третьего раунда



**ВЫБЫЛ  
ИЗ ИГРЫ**



*Наташа*



*Саша*

*Гриша*

### Игра продолжается...

#### **Опасность заказного убийства**

Из-за заказного убийства вы можете лишиться не одного, а двух покровителей сразу. Например, если вы оспариваете заказное убийство, направленное против вас, но у вашего соперника действительно есть карта «**Ассасин**», вы теряете 1 покровителя за неуспешное оспаривание и 1 покровителя за успешное заказное убийство. Или, если вы блефуете, что у вас есть карта «**Графиня**», чтобы запретить заказное убийство, и этот запрет оспаривается, то вы теряете 1 покровителя за блеф и 1 покровителя за успешное заказное убийство.

## Полное (не)доверие

Вы можете договариваться с соперниками о чём угодно, но никто из вас не обязан выполнять договорённости.

Вы не можете показывать свои карты другим игрокам. Вы не можете передавать или одалживать другим игрокам монеты.

## Игра вдвоём

Если вы играете вдвоём, при подготовке первый игрок получает только 1 монету.

Кроме того, вы можете добавить следующие изменения в подготовку к игре:

- ✧ Разделите карты на 3 набора (по 5 уникальных персонажей). Игроки берут по 1 набору и втайне друг от друга выбирают по 1 карте. Остальные карты из наборов сбрасываются.
- ✧ Перемешайте третий набор и раздайте игрокам по 1 случайной карте, а остальные 3 карты положите лицевой стороной вниз — это и будет колода двора.

В остальном игра вдвоём проходит по обычным правилам.

### Создатели игры

**Авторы игры:** Рикки Тата, «La Mame Games»

**Развитие игры:** Хейг Тата и Саша Тата

**Графический дизайн:** Луис Франциско, Стефани Густафссон

**Художник:** Ярек Ноконь

**Игру тестировали:** сотрудники «La Mame Games»

© Copyright 2024 Indie Game Studios — Oakland, CA 94610



### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова

**Переводчик:** Михаил Сунцов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Анастасия Григорьева

**Корректор:** Ольга Португалова

**Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно