

СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО
СЕКРЕТНО
СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО

КОНФИДЕНЦИАЛЬНО

Название операции:

ПОД ПРИЦЕЛОМ

КНИГА ПРАВИЛ

МИССИЯ № 0

Создатели игры

Авторы: Джон Кин и Лиам Кин

Разработка игры: Китти Ван

Иллюстрации: Ман Цун

Графический дизайн: Райан Чоу

Перевод на английский: Нептун

Редактор: Китти Ван

[Отдельная благодарность: Тако Чунгу,
Кину Хонгу, Кк Тангу, Чан Ю-Ченгу,
Полу Чан, 譚皓元, 黃聖銘]

**Русскоязычное издание
подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Антон Сковородин

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Валерия Горбачёва

Дизайнер-верстальщик: Антон Сковородин

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.



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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель
русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Вражеские агенты проникли в Организацию!
Вам предстоит работать сообща, чтобы разоблачить и устранить всех предателей, пока не стало слишком поздно...

Компоненты



70 карт
(5 мастей по 14 карт)



5 специальных карт
(по 1 на масть)



9 жетонов с номерами
от 1 до 9



Маркер



4 жетона-указателя



Картонный
пистолет



12 жетонов пуль



5 деревянных подставок
для карт



Стенд для
пистолета
(ложемент)



5 планшетов подсказок
игрока

Цель игры

«Под прицелом» — это кооперативная игра, состоящая из миссий. В игре представлено 20 различных миссий, каждая из которых имеет особые условия для победы. Агенты выигрывают или проигрывают вместе. Ваша цель — выявить всех предателей и не дать им разрушить вашу Организацию! Все 20 миссий связаны между собой единым сюжетом. Поэтому рекомендуется играть миссии по порядку от начала до конца. Но прежде чем вы начнёте, вас ждут 3 коротких обучающих миссии, которые помогут вам стать настоящей слаженной командой агентов.

Подготовка к

Обучающей миссии 1

(Пример для 3 игроков)



1. Раздайте каждому игроку деревянную подставку для карт и планшет подсказок.
2. Вытащите ложемент из коробки и положите на него картонный пистолет. Поместите его в центре стола так, чтобы все могли легко дотянуться до пистолета.
3. Поместите 5 жетонов пуль на ложемент.
4. Перемешайте вместе карты с номерами от 2 до 13 следующих мастей: красная , чёрная , жёлтая .
5. Раздайте каждому игроку 5 карт. Это его стартовая рука.
6. Положите 2 карты лицом вниз возле дула пистолета. Эта колода подозреваемых, которых вы должны вычислить!
7. Положите оставшиеся карты лицом вниз возле рукояти пистолета. Эта колода является вашей штаб-квартирой.

Последовательность подготовки к любой другой миссии аналогична, но может меняться количество подозреваемых, мастей, пуль, могут добавляться новые правила, а также используются карты с номерами от 2 до 15.

Ход игры

Если в миссии не указано иное, агенты ходят по часовой стрелке, совершая по действию в свой ход. Игра продолжается, пока не будет выполнено 1 из условий завершения игры.

В свой ход вы должны выбрать 1 из следующих действий:

1. **Задержать подозреваемого**
2. **Дать подсказку**
3. **Обменяться информацией**
4. **Выждать**
5. **Устранить предателя**

1. Задержать подозреваемого

Возьмите карту из колоды подозреваемых и тайно посмотрите на неё, затем поместите её на свою деревянную подставку для карт так, чтобы только вы могли её видеть. Перед вами не может быть более 1 подозреваемого.

Затем сбросьте 1 карту из штаб-квартиры лицом вниз (не просматривайте её).



В дальнейшем другие агенты должны вычислить номер и масть вашего подозреваемого, используя подсказки.

2. Дать подсказку

Разыграйте карту из своей руки лицом вверх и положите её рядом со своим подозреваемым, чтобы упросить его поимку. Подсказки можно размещать вертикально (обычное положение) или горизонтально (повёрнуты на 90°).

Подсказки, лежащие вертикально. — те, у которых есть что-то общее с подозреваемым.

Подсказки, лежащие горизонтально. — те, у которых **НЕТ НИЧЕГО** общего с подозреваемым.

У подсказки есть что-то общее с подозреваемым, если верно хотя бы 1 условие:

- Подсказка той же масти, что и подозреваемый;
- Она имеет тот же номер, что и подозреваемый;
- Номер подсказки кратен номеру подозреваемого;
- Номер подсказки является делителем номера подозреваемого.



Специальные карты используются только для обозначения одной масти.

Пример:

Подозреваемый  под номером 6. Все  карты имеют с ним что-то общее. Даже  3, так как 3 это делитель 6.  12 тоже имеет что-то общее, так как 12 кратно 6. А  4 не имеет ничего общего с подозреваемым.

Все делители номера карты и кратные ему числа указаны в её углу.

ПРИМЕР КАРТ, У КОТОРЫХ ЕСТЬ ЧТО-ТО ОБЩЕЕ

Все карты с номером 6



Все  карты



Все делители и кратные 6



3. Обмениваться информацией

Сыграйте карту из руки рядом с подозреваемым другого агента. Этот агент размещает карту, которую вы разыграли, горизонтально или вертикально в зависимости от того, имеет она что-то общее с подозреваемым или нет. Затем вы можете взять карту из штаб-квартиры.

4. Выждать

Сбросьте верхнюю карту штаб-квартиры, положите её лицом вниз (не просматривайте её), затем можете взять из штаб-квартиры до 3 карт в свою руку.

Важно: в конце хода у агента не может быть больше 7 карт в руке (это предел).

5. Устранить предателя

Если вы считаете, что вычислили (знаете и масть, и число) кого-то из подозреваемых других агентов, вы можете выполнить действие «Устранить предателя». Сбросьте 1 жетон пули, возьмите пистолет со стенда и укажите на подозреваемого, которого вы собираетесь устранить, затем озвучьте свою догадку — назовите его масть и номер. Агент, на чьей подставке находится данный подозреваемый, должен ответить, верна ли ваша догадка.

Важно: пока вы не взяли в руки пистолет, любая фраза за столом не считается догадкой.

Верните пистолет обратно на стенд.

- Если ваша догадка верна, замешайте карту этого подозреваемого в штаб-квартиру и сбросьте лицом вверх все подсказки, связанные с ней. В качестве награды за правильную догадку вы можете взять любую карту из сброса (лежащую лицом вниз или вверх). Отличная работа!
- Если ваша догадка неверна, карта этого подозреваемого остаётся на подставке. Вы потратили пулю впустую!

Планшет подсказок

Планшет подсказок создан для того, чтобы вам помочь. Вы можете положить его перед своим подозреваемым. Каждый раз, когда разыгрывается подсказка, используйте маркер, чтобы вычеркнуть масть и/или номер, которые можно исключить благодаря подсказке. Это может облегчить запоминание и отслеживание предыдущих подсказок. Не используйте планшет подсказок ни для каких других заметок и тем более не пишите на нём свои догадки. Чем сложнее, тем веселее! Когда вы будете готовы усложнить игру — не используйте планшеты подсказок. На обратной стороне планшета находится памятка игрока.



Коммуникация и открытая информация

Агенты могут обсуждать друг с другом любую уже раскрытую информацию. Вы не можете раскрывать информацию о картах в своей руке или на карте своего подозреваемого. Нельзя также использовать намёки типа: «У твоего подозреваемого есть хорошая подсказка для моего». Если в миссии не указано иное, вы также можете в любое время просмотреть стопку сброса, но лежащие лицом вниз карты смотреть нельзя! Возможно, будет полезно использовать планшет подсказок, чтобы отметить известные параметры и сузить список возможных вариантов.

Предел карт в руке

Предел карт в вашей руке равен 7.

Если у вас больше 7 карт, сбросьте лишние лицом вверх так, чтобы на конец хода вы не превышали предел карт.

Конец игры

- Вы правильно вычислили всех подозреваемых перед всеми игроками и колода подозреваемых пуста — вы **ВЫИГРЫВАЕТЕ!**
Агенты, отличная работа.
- Вы не можете совершить ни одного из 5 возможных действий **ИЛИ** у вас меньше жетонов пуль, чем оставшихся подозреваемых, — вы **ПРОИГРЫВАЕТЕ!**
Штаб-квартира уничтожена. Спасайтесь бегством... агентики.

Пример: осталось 4 подозреваемых, но у вас есть только 3 жетона пуль. Вы **ПРОИГРАЛИ**, потому что у вас недостаточно пуль, чтобы устранить всех подозреваемых!

Дополнительные обучающие миссии

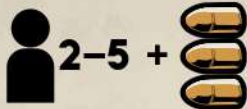
Прежде чем вы примете участие в настоящей миссии, можете пройти ещё 2 обучающие, чтобы повысить свои шансы на успех.

ОБУЧАЮЩАЯ МИССИЯ 2



**Подозре-
ваемые:**

равно количе-
ству агентов.



Пули:

количество
агентов + 3.



**Количество
используемых
масей:**

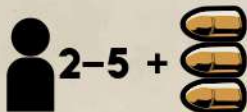
3 (2–15).

ОБУЧАЮЩАЯ МИССИЯ 3



**Подозре-
ваемые:**

равно количе-
ству агентов.



Пули:

количество
агентов + 3.



**Количество
используемых
масей:**

4 (2–15).

Особые правила:

завершите миссию в течение 15 минут.