



**SYNDICATE**

**КОТКИ И ВЛАСТЬ  
ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ ЛУЧШЕ?**

# Правила игры

Игроки выступают в роли - Котов бандитов, цель которых выполнять задания и получать авторитет. Для победы нужно: набрать 6 или больше очков авторитета, чтобы возглавить преступный Синдикат.

## 1. Подготовка к игре.

Разложите карты заданий в последовательности:

Зелёный, Синий, Красный, Черный

Карты с символами должны лежать последовательно

«-», «=», «+».



Каждое задание имеет свое действие, которое должен разыграть игрок, выполнивший его.

Всего 3 вида: отрицательное, нейтральное и положительное.



Разыгрывается мгновенно при лежащем жемоне «Успех».



Разыгрывается в конце хода.



Разыгрывается в любой момент игры.

Действие задания можно использовать 1 раз за игру.

Действие выполняется только если на карте лежит жемон «Успех».



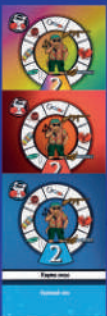
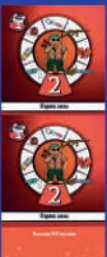
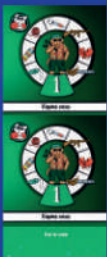
Символ задания

## 2. Как выполнять задания?

У всех заданий есть обозначение очков авторимета.



Чем больше очков авторимета дает карта, тем больше очков силы вам нужно, чтобы выполнить задание.



## ЕСТЬ ДВА СПОСОБА ВЫПОЛНИТЬ ЗАДАНИЕ:

### 1. Мгновенное выполнение задания.

Игрок в свой ход выкладывает под задание свои карты «Силы», которые совпадают с ним по цвету и имеют нужное количество очков «Силы». Очки авторитета теперь ваши! Далее положите жетон на карту задания стороной «Успех», карты «Силы» уходят в сброс.



### 2. Выполнение задания спустя круг.

Игрок в свой ход выкладывает под задание карты «Силы», которые не совпадают по цвету с картой задания, но совпадают по количеству очков. В таком случае положите жетон стороной «Вопрос». И оставьте карты «Силы» на столе на один круг.

Если никто из игроков в течении круга не помешал вам, то очки авторитета ваши. Положите жетон на карту задания стороной «Успех» - карты «Силы» уходят в сброс.



## Способы помешать:

Все остальные игроки в течение круга могут подложить:

- А) «Кузь» карту (см. текст ниже).
- Б) Положить на карту «Силы» карту «Отдохни» (см. стр. 12).
- В) Сыграть «Галя, у нас отмена» (см. стр. 8).
- Г) Сыграть «Наемный убийца» (см. стр. 12).

## 3. Виды кари

### Карты «Кузь» (мешают выполнить задание)

К картам «Кузь» относятся: «Переполненный лоток», «Шугани коша», «Угар Валерьянович», «КуклачOFF», «Вонючий ящик», «Святой огурец», «Удар под хвост».



«Кузь» карты выкладываются над картой задания рубашкой вверх. Их можно использовать как на пустые карты заданий, так и на те, где лежит жетон.

После розыгрыша «Кузь» карта уходит в **отдельный сброс**. Если над картой задания, где лежит ваш жетон, положили карту «Кузь», то игрок обязан в начале хода разыграть ее.

### Карты «Силы» (нужны для выполнения задания)

К картам «Силы» относятся: зеленые, синие, красные и спектральные карты.

Спектральная карта имеет любой цвет по выбору игрока.



## Карты «Взаимодействия» (помогают игроку)

К картам «Взаимодействия» относятся:  
«Дай», «Буст», «Око Бога», «Буква Ю»,  
«Галя, у нас отмена», «Жулик».

Эти карты разыгрываются в свой ход.



## Карты «Царап» (мешают противникам)

К картам «Царап» относятся: «Засада», «Пики  
точечные», «Подкидыш», «Тактика победителя»,  
«Зеркалочка», «Отдохни», «Наемный убийца».



Разыгрываются в свой ход, кроме «Подкидыш».  
Ответить на карту или отразить ее можно вне очереди.

## **Пришло время раздать карты и начать играть.**

### 4. Перемешайте колоду и раздайте по 5 карт каждому игроку.

Карты заданий остаются на столе. По ходу  
игры если в руке оказалось больше 5 карт, то  
до начала своего хода сбросьте лишние.



### 5. Раздайте по 5 жетонов одного цвета с «Лапкой» каждому игроку.

## Важные дополнения:

1. Первым ходит владелец игры или слуга пушистого бандита (далее победитель).
2. Игрок в свой ход может разыграть до 5 карт. Карты берутся из колоды только по завершении хода. Исключение – карты «Буст» и «Подкидыш».
3. «Кусь» и «Царап» карты разыгрываются в первую очередь. Если игроку подбросили обе карты из этих категорий, то он обязан в начале хода разыграть их в последовательности «Кусь», затем «Царап».
4. Когда колода закончится, перемешайте сброс для продолжения игры кроме сброса «Кусь» карт – он не замешивается повторно.
5. «Тупик». Если у вас нет подходящих карт для хода, можно избавиться от 1 любой карты и взять из колоды новую, но ход при этом будет считаться завершенным.
6. «Обмен». В свой ход вы можете поменять 2 одинаковые карты на 1 любую карту из сброса (кроме «Кусь»).



«Кусь» карты выкладываются над картой задания рубашкой вверх.



Карта «Отдохни» выкладывается поверх карты «Силы» на столе.

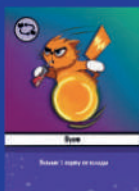
# АЛЬМАНАХ

## Карты «Взаимодействия»



### «Дай»

Вы разыгрываете эту карту и забираете 1 любую карту у соперника вслепую.



### «Буст»

Вы разыгрываете эту карту и берете новую карту из колоды, можете продолжить свой ход.

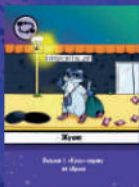


### «Око Бога»

Вы разыгрываете эту карту и выбираете 1 из 2 действий:

1 — Посмотрите 1 из «Кусь» карт, лежащих на столе.

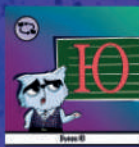
2 — Посмотрите 1 из карт игрока и отдайте обратно.



### «Жулик»

После розыгрыша вы можете взять 1 случайную «Кусь»-карту из «Кусь»-сброса.





Тематская «Ю» карта

## «Буква Ю»

Вы разыгрываете эту карту и убираете 1 «Кусь»-карту с любого задания. Часто используется для защиты своих выполненных заданий.



Галя, у нас отмена

## «Галя, у нас отмена»

С помощью этой карты вы можете воспользоваться лежащими на столе картами «Силы» другого игрока двумя способами.

1) Если у вас есть недостающие карты для мгновенного выполнения задания, отправьте лишнюю(ие) карту(ы) соперника в сброс, положите свои и получите очки авторитета.

2) Если у вас нет недостающих карт «Силы» нужного цвета, вы можете заменить одну или несколько карт «Силы» соперника на свои, тем самым убрать его жетон и положить свой со знаком «Вопрос».

## Карты «Кусь»

Если на карте задания нет жемона или он лежит смирной «Знак вопроса», то выполняется верхнее действие, написанное на «Кусь»-карте. Если лежит жемон «Успех», то выполняется нижнее действие.



### «Переполненный лоток»



Карты «Силы» со стола уходят в сброс.



Убирает жемон соперника с карты обратно к нему.



Отправляет все карты «Силы» из руки в сброс.



Убирает все твои карты «Силы» из руки и со стола в сброс.



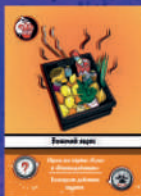
### «Шугани кома»



Сдвигаем карты «Силы» и жемон игрока на ближайшую свободную карту задания слева, в случае если все карты задания уже заняты. Карта «Кусь» и карты «Силы» уходят в сброс.



Если ты не можешь избавиться от «Кусь»-карты, то она завершает твой текущий ход и уходит в сброс.



## «Вонючий ящик»



Сбросьте все карты «Кусь» и «Взаимодействия» из своей руки.



Блокирует действие задания, если оно уже разыграно, то игрок кладет 1 «Кусь»-карту из сброса вместо этой и разыгрывает ее.



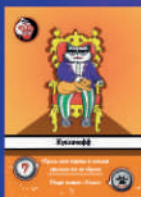
## «Святой огурец»



Выбросьте все свои карты «Взаимодействия».



Разыграйте отрицательное действие карты, ближайшей к вашему жемону.



## «Куклачофф»



Сбросьте все свои карты, перемешайте сброс и возьмите столько же карт.



Уберите жемон «Успех» с одного из своих заданий на столе.



## «Удар под хвост»



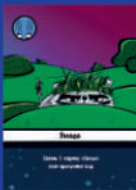
Отправляет в сброс все карты «Силы» из своей руки.



Игрок должен убрать свой жемон с задания, который дает ему меньше всего очков авторитета.

## Кармы «Царап»

Разыгрываемся в свой ход кроме кармы «Подкидыш». Вы адресуете их игроку по выбору, игрок должен ответить на них моментально кроме комбинации «Кузь» + «Подкидыш».



### «Засада»

Игрок, против которого разыграли эту карту, должен скинуть 1 любую карту «Силы» или пропустить свой ход. Далее карта уходит в сброс автоматически.



### «Пики точеные»

Игрок, против которого разыграли эту карту, должен встать со своего стула и играть стоя, пока ход не вернулся к игроку, бросившему ему эту карту.



### «Тактика победителя»

Игрок, против которого разыграли эту карту, должен позволить перевернуть бросившему 1 свою карту из руки наоборот, чтобы все остальные игроки могли видеть ее, пока она не будет разыграна.





### «Зеркалочка»

С помощью этой карты можно отразить любую «Царап» карту обратно. «Отдохни» и «Наемный убийца» можно отзеркалить только в случае, если у игрока, бросившего карту, на столе лежат карты «Силы».



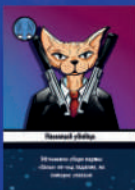
### «Отдохни»

Эта карта перекрывает собой карту «Силы», лежащую на столе. Игрок, против которого применили эту карту, должен отбить ее любой картой «Силы». Если он не может отбить ее, то он пропускает свой ход. Далее карта уходит в сброс автоматически.



### «Подкидыви»

Вместе с этой картой вы разыгрываете одну «Царап» или «Кусь»-карту вне своего хода и мгновенно берете 1 карту из колоды.



### «Наемный убийца»

Игрок, против которого разыграли эту карту, должен убрать карты «Силы» из-под задания, на которое укажет бросивший карту.



Аншиудача

Возврат на поле карты и раз-  
вал карты и карты с  
Таблицей карты

### «Аншиудача»

Как только игрок получил эту карту из колоды, он должен сбросить все карты из руки и взять новые, ход при этом считается завершенным.



Джокер

Переход на поле  
карты: Шифрование

### «Джокер»

По желанию игрока эта карта может быть любой картой «Взаимодействия».



Шташ Боссом

Смена карты и карты  
и карты

### «Шташ Боссом»

Обратите внимание, что на черную карту задания распространяются те же правила, что и на остальные (см.стр. 3).



### Остались вопросы по игре?

Смотри видеоруководство по QR-коду или на сайте [zn-dr.ru](http://zn-dr.ru)

Перед игрой не забудьте покормить и погладить своего домашнего бандита, чтобы он не организовал синдикат в вашем городе.

Желаем вам приятной игры и ярких эмоций.  
Команда разработчиков SYNDICATE.

Будем рады вашим отзывам и обратной связи. По вопросам сотрудничества свяжитесь с нами по почте.

Разработчик Михаил Судаков  
Художник Екатерина Кочемасова

✉ @syndicate

✉ zindr.company@gmail.com

↗ @kate\_artwaves



---

# SYNDICATE