

Правила игры "Остров Незодяев"

1. Описание элементов игры

Карта Наемника



Каждый наемник имеет 4 характеристики: **темперамент** (*трусливый, хладнокровный, бесстрашный*), **опыт** (*начинающий, бывалый, профи*), **раса** (*человек, эльф, орк, карлик*) и **профессия** (*воин, вор, колдун, ассасин, громила, аферист*). Именно на эти характеристики вы должны обращать внимание при наборе Команды посредством Интриг. Соотносите характеристики карт с требованиями ваших карт Лидера и Квеста (см. «Цель игры»).

Если карта лежит лицом вверх, она называется открытой, если лицом вниз - закрытой.

Интрига

Интриги представляют собой круглые жетоны, обозначающие определенное действие в игре. У жетона Интриги две стороны - белая (одинаковая для всех) и цветная. Если жетон лежит белой стороной вверх, он считается закрытым. Подробнее см. «Фаза подготовки». Когда игрок разыгрывает Интригу, он кладет жетон на стол на общее обозрение, цветной стороной вверх. Вот какие действия позволяют осуществить Интриги:



Потасовка!

Щелчком толкни одну из карт в Таверне. Ее и другие карты Наемников, которых она касается, убери с поля до следующей фазы Подготовки.



Сговор

Выбери игрока. Каждый из вас выбирает по одной карте Наемника из своей руки, затем вы обмениваетесь ими.



Бизнес есть бизнес

Все игроки выбирают одну карту Наемника из своей руки и передают ее сидящему слева.



Беседа по душам

Брось жетон в Таверну. Карту Наемника, оказавшуюся к нему ближе всего, можешь осмотреть и заменить на одну из тех, что есть в руке. При этом своя карта кладется лицом вниз.



Ничего личного

Все игроки выбирают одну карту Наемника из своей руки и передают ее сидящему справа.



Новая аудитория

Поменяй одного из Наемников в руке с тем, который находится на поле в Таверне (своя карта кладется лицом вниз), или на Базаре (лицом вверх).



Срыв!

Подбрось жетон. Если выпала цветная сторона, то выбери одного игрока. Он должен сбросить карты Наемников из своей руки, сложить их с картами на поле, перетасовать, и набрать руку заново, разложив оставшиеся карты по полю как в начале игры. Если же выпала белая, то сам сделай то же со своими картами.

Маркеры-вывески

Они разделяют игровое поле на три части: «Тренировочный лагерь», «Таверна» и «Базар».

Раскладывайте карты Наемников под ними. Крайне нежелательно, чтобы карты накладывались друг на друга, или чтобы нельзя было понять, где, например, начинается Лагерь и кончается Базар.

Конверт игрока

Это прямоугольная листовка, складывающаяся пополам. Можете вставить в пазы в Конверте свои карты Лидера и Квеста, чтобы удобнее расположить их в руке. Кроме того, на Конвертах приведены описания Интриг.



Бег времени

Возьми по столько карт из Лагеря и из Таверны, сколько есть игроков. Перетасуй их и выложи на поле: первая карта кладется на Базар лицом вверх, остальные чередуются между Таверной (лицом вниз) и Лагерем (лицом вверх).



Донос

Выбери игрока. Посмотри на карты Наемников в его руках.



Провокация

Половина закрытых карт (дробь округлять вниз) на любой одной части поля переворачивается лицом вверх.



Шторм (Стихия)

Собери с поля карты Наемников, лежащие лицом вверх, перетасуй их и разложи на поле, чередуя между Таверной, Лагерем и Базаром. При этом все карты кладутся лицом вниз.



Гигантская морская волна (Стихия)

Положи ладонь на карты в Лагере. Карты, лежащие под ней, убери с поля до следующей фазы Подготовки.



Жарища (Стихия)

Брось жетон в Лагерь. Карту, оказавшуюся к нему ближе всего, сложи с закрытыми картами в Таверне. Затем перетасуй их и снова разложи в Таверне лицом вниз.

Карта Лидера

Одну такую карту получает каждый игрок в начале игры.

На ней вы найдете условия, которым должна отвечать ваша Команда или Свита (см. «Цель игры»), чтобы вам засчитали победу.



Карта Квеста

Одну такую карту получает каждый игрок в начале игры.

На ней вы найдете условия, которым должны отвечать ваша Команда или ваши Помощники (см. «Цель игры»), чтобы вам засчитали победу.



Карта Приспешника

Одну такую карту получает каждый игрок в начале игры.

На ней указана особая способность, благодаря которой вы можете сыграть имеющиеся Интриги как-то иначе.



2. Подготовка к игре

- Расставьте на поле маркеры-вывески, обозначающие местонахождение **Таверны, Базара и Лагеря** на вашем острове.
- Перетасуйте карты **Наемников**. Раздайте **каждому игроку по 6 карт** на руки.
- Оставшиеся карты разложите по трем частям поля: сперва положите одну карту на Базар лицом вверх (если игроков двое – то три карты), а затем – все остальные карты, чередуя их между Таверной (карты кладутся вниз лицом) и Лагерем (вверх лицом).
- Перетасуйте отдельно карты **Лидеров, Квестов и Приспешников**, а затем раздайте каждому игроку **по одной карте каждого типа**. Игрокам не следует показывать друг другу свои карты Лидера и Квеста, а вот карты Приспешников они держат при себе открытыми. Можете использовать игровые конверты, чтобы удобнее расположить карты Лидера и Квеста в руке, а также, чтобы не забывать правила розыгрыша Интриг.
- Определите первого игрока. С него начинается очередность ходов в каждой фазе каждого этапа игры.

3. Цель игры

Целью каждого игрока является так разыгрывать Интриги, чтобы у него в руках оказались **карты, удовлетворяющие условиям карт Лидера и Квеста одновременно**. Игрок, которому удалось собрать в руку такие карты, сразу же побеждает. Победа достигается только в результате розыгрыша Интриги, и не важно, чья при этом очередь ходить. Игрок, у которого оказалась на руках выигрышная комбинация карт, должен заявить об этом. Если таких игроков два или больше, претендовать на выигрыш может **тот, кто сделает это первым**. Такой претендент обязан предъявить всем для проверки свои карты (Наемников, Лидера, Квеста). **Если условия совпадают, он победил**. Если нет, – игра продолжается, оставив «раскрывшегося» игрока в менее выгодном положении, чем раньше.

Внимательно ознакомьтесь с задачами Лидера и с Квестом. Каждый Лидер собирает на Острове Негодяев свою **Команду**, которая состоит из **Свиты и Помощников**. Свитой называют наемников, которые сопровождают Лидера. Помощниками – тех, кто нужен ему, чтобы выполнить Квест. Условия победы могут касаться как состава Команды в целом, так и Свиты, или же Помощников в отдельности.

4. Игровые фазы

Каждый игровой этап разделяется на две фазы: Фаза Подготовки и Фаза Интриг.

Фаза Подготовки

Разложите на столе жетоны Интриг, перевернув их цветной стороной вниз и перемешав. Это будет **Пул Интриг**. Первый игрок **сначала берет** себе из Пула один жетон, а **затем открывает** (переворачивает цветной стороной вверх) другой из оставшихся в Пуле. Следующий за ним игрок делает то же, причем он может взять себе как уже открытый жетон, так и один из закрытых.

Процесс повторяется по очередности хода до тех пор, **пока все жетоны в Пуле не окажутся открытыми**. Если это было сделано **не последним в очереди** игроком, все оставшиеся в очереди берут **еще по одному жетону**. Таким образом, на руках у игроков должно быть одинаковое число Интриг. Не взятые жетоны убираются в сторону и в данном этапе игры не участвуют.

После этого в игру возвращаются карты Наемников, покинувшие поле в результате каких-либо Интриг («Морской волны» или «Потасовки»). Первый игрок тасует их и раскладывает на поле по тем же правилам, что и в начале игры: сперва одну карту на Базар лицом вверх (если игроков двое – то три карты), а затем – остальные карты, чередуя их между Таверной (вниз лицом) и Лагерем (вверх лицом).

Фаза Интриг

Первый игрок выкладывает на стол один из имеющихся у него жетонов Интриги. Он может либо разыграть Интригу, обозначенную на нем, либо использовать свойство Приспешника, если оно позволяет ему применить жетон как-то иначе. Если в результате разыгранной Интриги никто не победил, то ход передается следующему игроку, который действует подобным же образом.

Фаза Интриг продолжается до тех пор, пока все игроки не истратят имеющиеся на руках Интриги. После этого жетоны Интриг смешиваются с теми, которые не участвовали в минувшем этапе игры, и переворачиваются лицом вниз, заново создавая Пул Интриг.