

# МАЙОР ГРОМ



ШУАР

# ВОЛНА ПРЕСТУПНОСТИ ЗАХЛЕСТНУЛА ГОРОД

Сдержите ли вы ее?

## СОСТАВ ИГРЫ

«Нуар: Майор Гром» — это несколько отдельных детективных игр, для которых используется единая колода и определенные жетоны. Многие из этих игр похожи друг на друга, поэтому первой мы рекомендуем освоить игру «Игра началась» и только уже после этого переходить к остальным.

### Игра началась (стр. 4)

2 игрока, 15 минут

Чумной Доктор намерен отомстить Грому за все. И в его руках — крупная сеть из лучших наемников города. Удастся ли Игорю и его друзьям противостоять злу?

### Дело о 25 холодильниках (стр. 16)

2 игрока, 60 минут

Итак, холодильники пропадают вновь! Но теперь-то вору не уйти от правосудия — Игорь Гром и Дима Дубин берутся за дело всерьез.

### Миссия: вычислить "Гражданина" (стр. 11)

2 игрока, 20 минут

В городе завелся таинственный мститель в странной маске. Кто он, на что он способен и как его остановить?

### Гром vs Фейк (стр. 19)

6 игроков, 45 минут

Фейк хочет настроить весь город против полиции и ищет союзников среди давних врагов Грома. Чем ответят стражи порядка?

### Битва злодеев (стр. 14)

3–6 игроков, 30 минут

За свою карьеру Игорь Гром помешал планам многих именитых преступников. И теперь они буквально сражаются за право его уничтожить!

# КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

## 36 карт подозреваемых



Подозреваемый жив



Подозреваемый вне игры

## 36 карт доказательств



Лицо



Рубашка

## 25 жетонов



Угроза



Бомба



Защита



Холодильник

## 18 карт принадлежности



Лицо



Рубашка

В коробке с игрой вы найдете 36 уникальных карт подозреваемых, разделенных на две части (светлую и темную), содержащих двух персонажей. Каждой карте соответствует своя карта доказательства.

В правом нижнем углу карт подозреваемых и доказательств может находиться символ «\*». Если вы будете играть на поле 5×5, то уберите эти карты из игры.

При создании игрового поля располагайте карты подозреваемых одинаковым образом — так, чтобы все темные и светлые персонажи были обращены в одну сторону. Игрок, выступающий на стороне правосудия (Майор Гром, начальник полиции и т.д.) садится за игровым столом лицом к темным персонажам, ведь они — его цель. Если вы играете за преступников (Чумной Доктор, "Гражданин"), сядьте так, чтобы перед вами были светлые персонажи.

Также в игре присутствуют карты принадлежности — роли, в которые вживаются игроки. На каждой такой карте указан вариант игры, роль и ее возможные действия.

# Игра 1. Игра началась

2 игрока

15 минут или меньше

Сложность: низкая

Чумной Доктор на свободе, и он жаждет мести. В его распоряжении — целая сеть готовых на все наемников, а цель только одна. Игорь Гром будет уничтожен.

Вот только Гром не из тех, кто легко сдается, а его верные друзья всегда готовы встретить опасность лицом к лицу. Кто одержит верх в этом противостоянии?

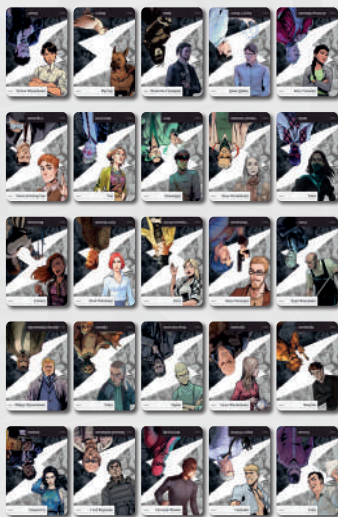
## Создание игрового поля

Уберите из игры карту Майор Гром / Чумной Доктор. Выложите на столе 25 карт подозреваемых в виде квадрата 5×5. Возьмите и перемешайте 25 соответствующих им карт доказательств — это ваша колода доказательств. Рекомендуем использовать 25 «базовых» подозреваемых — внизу их карт нет звездочки. Таким образом, вы сможете быстро просмотреть обе колоды и убрать все карты с отметками «\*». **Убедитесь, что колода доказательств в точности соответствует подозреваемым текущего игрового поля.**



*Разложенное игровое поле.*

### Место для Майора Грома



### Место для Чумного Доктора

## Личные компоненты игроков

Определите случайным образом, кто будет Чумным Доктором, а кто — Майором Громом. Возьмите по карте принадлежности, чтобы не забыть, кто есть кто. Чумной Доктор берет 1 случайную карту из колоды доказательств и кладет ее рубашкой вверх перед собой, эта карта — его тайная личность.

## Процесс игры

Игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию. Первый ход каждого игрока несколько отличается от всех последующих, которые всегда будут проходить одинаково. Чумной Доктор ходит первым.

**Цель Чумного Доктора:** либо убить Майора Грома, либо убить 14 любых подозреваемых в городе. Чумной Доктор побеждает при выполнении хотя бы одного из этих условий.

**Цель Майора Грома:** поймать Чумного Доктора. Для него это единственный способ победить в игре.

### Первый ход Чумного Доктора

На первом ходу Чумной Доктор обязан выполнить действие убийства. Для этого он выбирает одну из карт подозреваемых на игровом поле, находящихся рядом с его тайной личностью, и переворачивает ее стороной с персонажем вне игры вверх (см. описание действия убийства на следующей странице).



**Чумной Доктор берет и кладет перед собой рубашкой вверх карту с Флегетоном, это его тайная личность. Теперь он убивает подозреваемого (см. следующую страницу).**

### Первый ход Майора Грома

Теперь Майор Гром берет 4 карты из колоды доказательств в руку и выбирает одну из них в качестве своей тайной личности. Отныне, если выбранный им подозреваемый будет убит, он проигрывает. Майор Гром кладет карту с тайной личностью перед собой рубашкой вверх. Остальные карты остаются у него в руке.



**Майор Гром берет Лилию, Мухтара, Айсу и Валентина. Он решает играть Айсой и кладет ее карту перед собой лицом вниз.**

После первого раунда в каждый свой ход игроки могут выбирать любое действие.

### Чумной Доктор

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.

**УБИТЬ** соседнего подозреваемого.

**ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ** (или попытаться сделать это).



### Майор Гром

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.

**ОБВИНИТЬ** соседнего подозреваемого (или намеренно обвинить себя).

**ОПРАВДАТЬ** подозреваемого, взяв карту из колоды.



## Убить (Чумной Доктор)

Чумной Доктор выбирает любого подозреваемого рядом с собой на игровом поле и переворачивает его стороной с персонажем вне игры вверх. Делая это, он не раскрывает никакой иной информации.

После первого раунда одним из подозреваемых на игровом поле становится Майор Гром. Если Чумной Доктор убьет его тайную личность, то он выигрывает.

Убив невинного подозреваемого (подозреваемого с выложенной на него картой доказательства), Чумной Доктор проводит допрос, находится ли тот рядом с Майором Громом (см. стр. 10); в первых раундах этого обычно не происходит.



«Я могу обвинить любого, кто встанет рядом со мной, точно так же, как бандиты выискивают себе жертв, — заявила репортерам офицер Айска. — Но если загнать меня в угол, я смогу обвинить только трех окружающих меня подозреваемых».



## Обвинить (Майор Гром)

По аналогии с Чумным Доктором, выбирающим, кого убить, Майор Гром может обвинить любого подозреваемого на игровом поле рядом с собой. В отличие от Чумного Доктора Майор Гром может обвинить себя, чтобы навести соперника на ложные подозрения. Чтобы совершить обвинение, Майор Гром указывает на подозреваемого и спрашивает Чумного Доктора: «Ты [имя]?».

Если названный им подозреваемый действительно оказывается Чумным Доктором, Майор Гром побеждает. В противном случае игра продолжается.

**Важно! Действия убийства и обвинения не распространяются за границы игрового поля. То есть, если вы заняли угол поля, количество доступных вам целей становится меньше.**

## Сдвинуть/обновить (оба игрока)

У обоих игроков есть возможность сдвинуть или обновить игровое поле, благодаря чему они могут перемещать и ограничивать перемещения подозреваемых.

Чтобы выполнить сдвиг, выберите любой горизонтальный или вертикальный ряд игрового поля (вы не обязаны находиться в этом ряду!) и сместите все карты этого ряда на 1 клетку влево/вправо или вниз/вверх соответственно. Переместите оказавшуюся за пределами игрового поля карту на опустевшую клетку противоположной стороны поля.

**Примечание. Запрещается сдвигать ряд, чтобы отменить сдвиг только что сдвигшего игрока.** Например, если игрок только что сдвинул ряд вправо, следующий сдвиг не может быть сдвигом этого же ряда влево. Данное ограничение действует лишь на только что сделанный сдвиг. Как только соперник выполнит еще одно действие, вы сможете отменить его прежний сдвиг.

Вместо сдвига можно выполнить обновление игрового поля (см. рисунок на след. странице). Если в каждом вертикальном или в каждом горизонтальном ряду есть хотя бы один подозреваемый вне игры, вы можете убрать их из игры, а затем сомкнуть поле. Выбрав действие обновления, вы можете совершить сразу несколько обновлений поля.

## Пример сдвига

*Командир оказывается за пределами игрового поля, но не покидает игру, а перемещается на пустую клетку сдвинутого вертикального ряда.*



После



## Пример обновления





## Замаскироваться (Чумной Доктор)

Чтобы сбить Майора Грома со следа, Чумной Доктор может замаскироваться. Для этого он берет верхнюю карту колоды доказательств и незаметно смотрит на игровое поле, проверяя, жив ли еще этот подозреваемый.

Если жив, он кладет карту своей текущей тайной личности лицом вверх на карту соответствующего ей подозреваемого на игровом поле, показывая, что он невиновен. После этого Чумной Доктор кладет взятую карту перед собой рубашкой вверх в качестве своей новой тайной личности.

В случае если подозреваемый уже погиб, Чумной Доктор сбрасывает взятую карту лицом вверх и не меняет личность. Даже в случае провала маскировки его ход все равно заканчивается.

**Чумной Доктор решает замаскироваться: он берет карту доказательства и тайно ее изучает. На карте изображена уже погибшая Гордана, поэтому замаскироваться ему не удастся: он сбрасывает карту доказательства лицом вверх. Если бы он взял карту с Артемоном (или с любым другим живым подозреваемым), у него была бы новая личность.**



## Оправдать (Майор Гром)

Майор Гром берет в руку верхнюю карту из колоды доказательств. Теперь он сбрасывает одну любую карту с руки лицом вверх. Если подозреваемый со сброшенной им карты доказательства еще жив, он кладет ее на игровое поле — поверх этого подозреваемого.

Оправдав подозреваемого, Майор Гром проводит допрос на наличие Чумного Доктора (см. следующую страницу).

На этом его ход заканчивается, в руке у него должно быть 3 карты.

*Майор Гром выбирает действие оправдания: он берет карту, а затем решает сбросить Мухтара. Мухтар еще жив, поэтому Майор Гром кладет его карту поверх соответствующей карты подозреваемого.*



Выложен

Выбран



## Допрос (оба игрока)

Всякий раз, когда Майор Гром **оправдывает** подозреваемого, он проводит **допрос**, находится ли тот рядом с Чумным Доктором. Когда Чумной Доктор **убивает** невинного подозреваемого (даже если это была одна из его прошлых маскировок), он проводит **допрос**, находится ли тот рядом с Майором Громом.

Когда один игрок проводит допрос, второй должен ответить, находится ли он рядом с допрашиваемым подозреваемым, сказав «да» или «нет».

**Примечание.** Из-за обновления игрового поля подозреваемого, которого оправдывает Майор Гром, может не оказаться. В этом случае допрос не проводится.

*Как и в прошлом примере, Мухтар был оправдан и получил доказательство своей невинности. Поскольку Чумной Доктор в образе Флегетона находится рядом с Мухтаром, он должен дать знать об этом Майору Грому.*



Выложен



*В отместку Чумной Доктор решает убить Мухтара, невиновного подозреваемого.*

*Он сбрасывает его карту доказательства и переворачивает его карту подозреваемого стороной с персонажем вне игры вверх. Майор Гром обязан сказать, находился ли он рядом с Мухтаром.*



## Прочие правила

Когда заканчивается колода доказательств, действия маскировки и оправдания становятся недоступны. Игроки не могут пассивать, они обязаны выполнять другие доступные действия.

## Игра 2. Миссия: вычислить "Гражданина"

2 игрока

20 минут или меньше

Сложность: средняя

Кажется, что у этого таинственного мстителя есть собственный список преступников. И все бы ничего, но его методы наказания далеки от законных — а значит, его нужно остановить. Вот только сначала нужно понять, кто же скрывается под маской.

Майор Гром начинает расследование. Но куда оно его заведет?

### Создание игрового поля

Уберите из игры карту роли Майор Гром / Чумной Доктор. Выложите на столе 25 карт подозреваемых в виде квадрата 5×5. Возьмите и перемешайте 25 соответствующих карт доказательств — это ваша колода доказательств.

### Личные компоненты игроков

Определите случайным образом, кто будет "Гражданином", а кто Громом. Возьмите по карте принадлежности, чтобы не забыть свою роль.

"Гражданин" откладывает 4 карты из колоды доказательств рубашками вверх, это его список жертв. Затем он берет 1 карту из колоды доказательств и кладет ее перед собой рубашкой вверх, это его тайная личность. "Гражданин" проигрывает, если его арестовывают. Переверните первую карту из списка жертв, ее должны видеть оба игрока.

Гром берет 3 карты из колоды доказательств на руку и выбирает одну из них в качестве тайной личности: он кладет ее перед собой рубашкой вверх.

## Цель игры

"Гражданин" выигрывает, либо убив всех подозреваемых из списка жертв, либо убив преследующего его Грома.

**Гром** побеждает, если устанавливает личность "Гражданина".

**Начиная с "Гражданина", игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию.**

### "Гражданин"

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.  
**УБИТЬ** соседнего подозреваемого.  
**СБЕЖАТЬ** (или попытаться сделать это).



### Гром

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.  
**ОБЛИЧИТЬ** соседнего подозреваемого (или умышленно обличить себя).  
**ОПРАВДАТЬ** подозреваемого.



## Сдвинуть/обновить (оба игрока)

Действие выполняется так же, как и в игре «Игра началась».

## Убить ("Гражданин")

"Гражданин" выбирает одного из соседних подозреваемых и переворачивает его карту лицом вниз, как это делалось в игре «Игра началась».

Если убитый подозреваемый — открытый подозреваемый из списка жертв, сбросьте его и переверните следующую карту из списка. Если новая жертва — погибший подозреваемый, "Гражданин" сбрасывает ее и продолжает открывать по жертве, пока ему не попадет живой подозреваемый.

Если "Гражданин" убивает подозреваемого, карта с которым находится в руке сыщика, сыщик сбрасывает эту карту лицом вверх. Он не получает новую карту взамен сброшенной.

Если "Гражданин" убивает сыщика, сыщик выкладывает перед собой рубашкой вверх новую карту с руки в качестве новой тайной личности. Если ему нечего выложить, он проигрывает.

Если в игре погибают все подозреваемые из списка жертв, побеждает "Гражданин".

## Сбежать ("Гражданин")

Действие побега похоже на действие маскировки из игры «Игра началась». Для выполнения этого действия в колоде доказательств должны быть хотя бы 2 карты.

Попытка побега "Гражданина" проводится по правилам маскировки Чумного Доктора. Если это действие получается выполнить, в конец списка жертв добавляется верхняя карта из колоды.

## Обличить (Гром)

Гром может назвать имя подозреваемого (*себя в том числе*), находящегося рядом с его тайной личностью, и спросить, не является ли он "Гражданином".

Если да, Гром побеждает в игре.

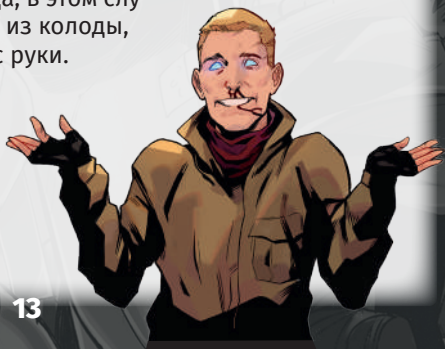
Если нет, "Гражданин" возвращает одну из закрытых карт списка жертв (если они там еще остались) под низ колоды доказательств.

## Оправдать (Гром)

Действие выполняется так же, как и в игре «Игра началась». Гром берет в руку карту из колоды доказательств, затем выбирает карту с руки и выкладывает ее на игровое поле. "Гражданин" обязан сказать, находится ли он рядом с выложенной картой.

Выполнять действие оправдания можно даже при закончившейся колоде доказательств. Правда, в этом случае Гром не сможет взять карту из колоды, перед тем как выложить карту с руки.

*В этой игре — в отличие от игры «Игра началась» — "Гражданин", убивая невиновного подозреваемого не проводит допрос.*



# Игра 3. Битва злодеев

3–6 игроков

30 минут  
или меньше

Сложность: низкая

Кажется, чаша злодейского терпения переполнилась. Гром должен быть уничтожен! Но прежде чем начать смертельную схватку добра со злом, преступникам нужно определиться, кто из них самый достойный оппонент для скромного майора полиции. Посмотрим, кто кого!

## Создание игрового поля

Размер игрового поля определяется числом игроков: 5×5, если игроков 3-4; 6×6, если игроков 5-6. Убедитесь, что колода доказательств состоит из карт, соответствующих подозреваемым, выложенным на игровом поле.

## Цель игры

Ваша задача — собирать трофеи. Трофей — это карта доказательства пойманного вами злодея, которая кладется перед вами.

## Личные компоненты игроков

Все игроки — злодеи. Выдайте каждому карту доказательства лицом вниз (тайную личность) и определите случайным образом, кто будет ходить первым.

## Особые правила

В этой игре положительные герои не участвуют. Смотрите только на злодейскую сторону карты!

## Куча-мала (3–5 игроков)

В игре с 3 участниками для победы нужно собрать 4 трофея.

В игре с 4 и 5 участниками для победы нужно собрать 3 трофея.

## Командная игра (6 игроков)

Игроки делятся на три команды — в каждой по 2 участника. Для победы участники команды должны совместно собрать 3 трофея. Рассядьтесь так, чтобы участники одной команды сидели друг напротив друга.

Все разговоры, ведущиеся между участниками одной команды, должны быть слышны всем остальным игрокам.

Игроки могут подавать друг другу тайные знаки и использовать иностранные слова — главное, чтобы все это видели и слышали все остальные.

**Игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию.**

### **Злодей**

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ** игровое поле.

**ПОЙМАТЬ** соседнего подозреваемого.

**ДОПРОСИТЬ** соседнего подозреваемого.



## **Сдвинуть/обновить**

Действие выполняется так же, как и в игре «Игра началась»: как обычно, все игроки могут сдвигать горизонтальные и вертикальные ряды и обновлять игровое поле.

## **Поймать**

Чтобы выполнить действие поимки, злодей выбирает соседнего подозреваемого и спрашивает: «Кто-то из вас [имя]?»

Если один из игроков оказывается названным подозреваемым, переверните карту его подозреваемого стороной с персонажем вне игры вверх и заберите себе его карту доказательства в качестве личного или командного трофея. Не переворачивайте подозреваемого красной стороной персонажа вверх, если не поймали злодея.

Пойманный злодей тут же берет новую тайную личность из колоды доказательств.

Когда вы играете командами, участники вашей команды не называют себя во время вашего действия поимки (*вы не можете поймать своего*).

## **Допросить**

Злодей выбирает одного из подозреваемых, находящихся рядом с ним. Все игроки, находящиеся рядом с выбранной целью, а также игрок, чьей тайной личностью является эта цель, должны поднять руку (или каким-то другим способом показать свое соседство). Логично, что среди всех этих игроков оказывается и проводящий допрос злодей. При желании игроки могут допрашивать сами себя.

Будьте осторожны, играя командами: ваш допрос может разоблачить ваших товарищей!



**Чумной Доктор, Анна, Артемон и Гончая — злодеи. Если Чумной Доктор решит допросить Артемона, руки поднимут Артемон, Анна и Чумной Доктор.**

## Игра 4. Дело о 25 холодильниках

2 игрока

60 минут или меньше

Сложность: высокая

Помните дело о 12 холодильниках? Их тогда успешно нашли, а вот похитителю удалось скрыться. Но как только холодильники начали пропадать вновь, Игорь Гром и его верный напарник Дима Дубин напали на след. Теперь-то злостному похитителю бытовой техники точно не уйти!

### Создание игрового поля

Отложите в сторону карты Майор Гром / Чумной Доктор и Дима Дубин / Август Хольт (карты подозреваемых и карты доказательств). И добавьте в обе колоды одну карту одного и того же подозреваемого с символом «\*» (теперь у вас снова обе колоды из 25 карт, которые соответствуют друг другу).

Выложите на столе 25 карт подозреваемых в виде квадрата 5×5. Возьмите и перемешайте 25 соответствующих карт доказательств, это ваша колода доказательств.

В дополнение выложите 1 жетон холодильника на каждого подозреваемого.



## Личные компоненты игроков

Определите случайным образом, кто будет вором-виртуозом, а кто — начальником полиции. Возьмите по карте принадлежности, чтобы не забыть, кто есть кто.

Вор-виртуоз берет в руку 3 карты из колоды доказательств и выкладывает одну из них перед собой рубашкой вверх в качестве активной тайной личности. Остальные карты остаются у него в руке для будущих маскировок.

Начальник полиции берет из колоды 1 карту офицера в штатском (свою тайную личность) и 2 карты офицеров в форме. Офицеры в форме — это открытые личности, их карты доказательств выкладываются на соответствующих подозреваемых игрового поля лицом вверх, как если бы их оправдали. Замените карты офицеров в форме на отложенные ранее карты Майора Грома и Димы Дубина.

### Цель игры

**Вор-виртуоз** выигрывает, если ему удастся украсть все 25 холодильников с игрового поля.

**Начальник полиции** побеждает, если ловит вора-виртуоза с личным.

**Игроки ходят по очереди, выполняя по одному действию. Вор-виртуоз ходит первым.**

#### Вор-виртуоз

**СДВИНУТЬ** игровое поле.

**ОБОКРАСТЬ** соседнего подозреваемого или себя.

**БЫСТРО ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ.**



#### Начальник полиции

**СДВИНУТЬ** игровое поле.

**ОБВИНИТЬ** соседнего с офицером подозреваемого (или умышленно обвинить себя).

**ПРИЗВАТЬ К ПРИСЯГЕ** нового офицера.



### Сдвинуть (оба игрока)

Действие выполняется так же, как и в игре «Игра началась»: оба игрока могут сдвигать горизонтальные и вертикальные ряды. Поскольку в этой игре подозреваемые не погибают, надобности в действии «обновить» нет.

## **Быстро замаскироваться (вор-виртуоз)**

Вор-виртуоз может замаскироваться, убрав карту со своей текущей тайной личностью обратно в руку. Сделав это, он выбирает одну из карт с руки и выкладывает ее перед собой рубашкой вверх в качестве своей активной тайной личности. Он может убрать в руку и выложить с руки одну и ту же карту.

## **Обокрасть (вор-виртуоз)**

Вор-виртуоз может украсть холодильник у любого подозреваемого, соседнего с его текущей тайной личностью, или непосредственно у своей тайной личности. Украденный жетон кладется перед вором-виртуозом в его личный запас. Собрав все 25 жетонов, вор-виртуоз побеждает в игре. (Таким образом, ему придется обокрасть каждого подозреваемого на поле, включая свои тайные личности, начальника полиции и офицеров в форме).

## **Обвинить (начальник полиции)**

Начальник полиции может обвинить любого подозреваемого (себя и офицеров в том числе), соседнего с его тайной личностью или с офицером в форме. Он не обязан говорить, какой именно офицер проводит арест.

Если обвиненный подозреваемый оказывается текущей тайной личностью вора-виртуоза, он считается арестованным, а начальник полиции побеждает. Если карта обвиненного подозреваемого находится в руке вора, ничего не происходит — арестовать его можно, только если он использует эту личность в данный момент.

## **Призвать к присяге (начальник полиции)**

Начальник полиции может взять новую карту из колоды доказательств и добавить ее к своим картам офицеров в форме. Сделав это, он обязан сбросить одну из карт офицеров в форме (при желании им может быть только что приведенный к присяге офицер).

После того как начальник полиции выполнит это действие, вор-виртуоз тут же забирает 1 любой жетон холодильника с игрового поля, независимо от того, где он находится; это не считается его ходом.

## **Прочие замечания**

При желании можете провести сразу две партии подряд, меняясь картами принадлежности. После второй партии сравните, сколько жетонов холодильников набрал каждый из вас, и определите победителя — самого удачливого вора.

# Игра 5. Гром vs Фейк

6 игроков

45 минут или меньше

Сложность: высокая

Грандиозная битва вот-вот развернется на улицах города. Фейк собрал команду отпетых преступников, чтобы раз и навсегда уничтожить репутацию полиции и самого Грома. Но тот уже давно стал символом справедливости — а значит, на его стороне выступают не только коллеги, но и верные друзья. Но кто возьмет верх, когда дело дойдет до перестрелки?

## Создание игрового поля

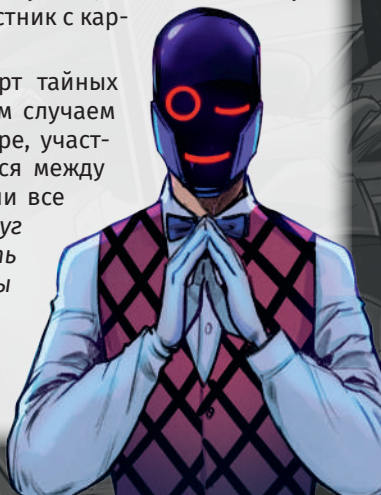
Выложите на столе 36 карт подозреваемых в виде квадрата 6×6. Возьмите и перемешайте карты доказательств, это ваша колода доказательств.

## Личные компоненты игроков

Подготовьте игровое поле и раздайте каждому игроку по карте принадлежности, чтобы определить, кто есть кто. Раздайте каждому игроку по карте тайной личности с верха колоды доказательств. Игроки тайно показывают полученные карты личности участникам своих команд. Роли игроков всегда видны всем.

Игроки размещаются так, чтобы участники разных команд находились вместе: одна команда на одной стороне стола, вторая — на другой, напротив. Участники двух команд ходят по очереди, чередуясь друг с другом: сначала ходит преступник, затем агент полиции, после этого ход делает следующий преступник, а за ним — следующий агент полиции. Игру начинает участник с картой принадлежности «Бандит».

Если не считать демонстрацию карт тайных личностей, являющуюся единственным случаем обмена секретной информацией в игре, участники одной команды должны общаться между собой вслух, но так, чтобы их слышали все игроки. *Игроки могут подавать друг другу тайные знаки и использовать иностранные слова — главное, чтобы все это видели и слышали.*



## Цель игры

**Агенты полиции** побеждают, если им удастся поймать 4 преступников.

**Преступники** побеждают, если им удастся убить 18 горожан.

**Игроки ходят по очереди (преступник, полиция, преступник и т. д.), выполняя по одному действию.**

## Команда полиции

### Обезвредить

В качестве действия каждый агент полиции может убрать один жетон бомбы или угрозы с соседнего подозреваемого. Убрать жетон с самого себя нельзя.

### Агент под прикрытием

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась».



**ОБВИНИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась».

**ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ.** Посмотрите верхнюю карту колоды доказательств. Если этот подозреваемый еще жив, сбросьте свою текущую тайную личность лицом вверх и замените ее взятой картой. Если подозреваемый погиб, положите взятую карту под низ колоды. Покажите участникам своей команды свою новую личность (если она изменилась).

**ПРОВЕСТИ ВСКРЫТИЕ.** Выберите соседнего погибшего подозреваемого. Каждый соседний с этим подозреваемым преступник обязан поднять руку.



## Детектив



**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась».

**ДИСТАНЦИОННО ОБВИНИТЬ.** Можете обвинить 1 любого подозреваемого (*себя в том числе*), находящегося в пределах 3 клеток от себя по вертикали или горизонтали (но не по диагонали). (См. рисунок ниже).

**ДОПРОСИТЬ.** Возьмите 2 верхние карты из колоды доказательств. Уберите одну из них под низ колоды и выложите вторую поверх соответствующего ей подозреваемого лицом вверх, показывая, что он невиновен. Каждый преступник и агент полиции, находящиеся рядом с этим подозреваемым, поднимают руку.



**Действие дистанционного обвинения позволяет обвинить любого в пределах 3 клеток по прямой линии. На рисунке сверху отмечены все, кого может обвинить Юля.**



## Оперативник

В начале своего хода выкладываете 1 жетон защиты на карту подозреваемого или убираете 1 жетон с нее. Одновременно в игре не может быть больше 6 жетонов защиты.

**УСКОРЕННО СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 или 2 клетки.

**ОБВИНИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась».

**ЗАЩИТИТЬ (РЕАКЦИЯ).** Если подозреваемый с жетоном защиты находится в том же ряду, что и вы, и его убивают, вы можете объявить, что защищаете его и спасаете от гибели. Любые эффекты действия, которые должны были бы убить его, прерываются (например, взрыв бомбы). Вы **не можете** защитить самого себя.



## Арест

Успешно обвинив преступника, положите карту доказательства этого преступника поверх его карты подозреваемого рубашкой вверх. Такой подозреваемый не может быть убит, и он считается вашим победным очком. Поймайте необходимое число преступников — и вы победите в игре!

Все жетоны, связанные с арестованным преступником, убираются с игрового поля (жетоны бомб подрывника и жетоны угроз маньяка). После этого преступник берет новую карту из колоды подозреваемых и продолжает игру с этой новой личностью.



**Арестованные преступники помечаются картами доказательств, выложенными поверх них рубашками вверх.**

# Команда преступников

## Бандит



**УСКОРЕННО СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** Сместите вертикальный или горизонтальный ряд на 1 или 2 клетки направлении.

**УБИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась» — за исключением того, что вы не допрашиваете невиновных.

**ЗАМАСКИРОВАТЬСЯ.** Посмотрите верхнюю карту колоды доказательств. Если этот подозреваемый еще жив, сбросьте свою текущую тайную личность лицом вверх и замените ее взятой картой. Если подозреваемый погиб, положите взятую карту под низ колоды. Покажите участника своей команды свою новую личность (если она изменилась).

## Маньяк



*В начале вашего хода все подозреваемые с жетоном угрозы, находящиеся рядом с вами, погибают. Затем вы, как обычно, выполняете действие. Вы обязаны убить всех подозреваемых, для которых выполняется указанное требование, поэтому будьте осторожны: не заденьте своих!*

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась».

**ПОДМЕНИТЬ.** Поменяйте местами 2 любых соседних подозреваемых на игровом поле.

*Закончив выполнение действия «сдвинуть/обновить» или «подменить», вы обязаны выложить жетон угрозы на 1, 2 или 3 живых подозреваемых в пределах 3 клеток от себя по горизонтали или вертикали.*

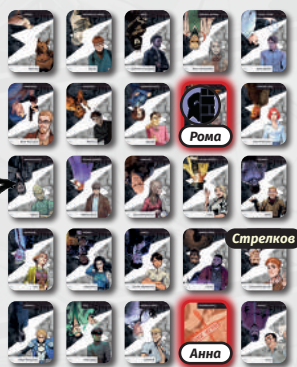




**Маньяк может «угрожать» 1–3 подозреваемым в пределах 3 клеток от себя. На рисунке ниже показано, кому мог бы «угрожать» Стрелков. Все те, на кого он выложит жетон угрозы, будут убиты в начале его следующего хода, если окажутся по соседству с ним.**



**В нашем примере Стрелков «пригрозил» Роме и Анне. Наступает следующий ход Стрелкова, игровое поле за это время не изменилось, поэтому Анна тут же погибает. На Роме остается жетон угрозы, и, если его сдвинут поближе к Стрелкову, он попадет в беду.**



### Подрывник

**СДВИНУТЬ/ОБНОВИТЬ.** По аналогии с игрой «Игра началась».

**ЗАЛОЖИТЬ БОМБУ.** Выложите жетон бомбы на себя или на соседнего подозреваемого.

**ВЗОРВАТЬ БОМБУ.** Убейте подозреваемого с жетоном бомбы, а затем убейте еще одного подозреваемого, соседнего с ним. Если на втором подозреваемом тоже находится жетон бомбы, она тоже взрывается и убивает следующего подозреваемого и т. д. Таким образом, можно сделать длинную цепочку массовых убийств.

Если полиция обвиняет преступника с жетоном бомбы, вы можете взорвать ее после того, как он будет арестован. Обвиненный преступник не будет считаться необходимой для победы преступников целью, однако остальные подозреваемые, которых он убьет взрывом, принесут ей победные очки.





**Действием взрыва бомбы можно взорвать сразу несколько соседних бомб. На рисунке слева бомбы имеются у Саши, Катю и Юли.**

**Бомба Саши взрывается, подрывник направляет взрывную волну на Катю, затем на Юлю, а потом на Диму. Подрывник не обязан взрывать бомбы по цепочке, на любом этапе он мог бы выбрать подозреваемого без жетона бомбы.**



### **Ведущий разработчик**

Д. Брэд Тэлтон мл.

### **Дополнительная разработка**

Кристофер Смит

Джошуа ван Лэнингхэм

### **Игру тестировали**

Бенджамин Мэй-Дэй, Майкл Роблс, Кристофер Смит, Джошуа ван Лэнингхэм, Сэмюел Тэппер, Тай Арнольд, Кайер Арнольд, Джесси Рексруд, Рейган Макклеллан, Мэттью Фурнье, Мэттью Локлин, Аарон Грешем, Джон Кирк, Бен Клейн и множество других людей на различных конвентах и онлайн.

### **Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.**

**Переводчик:** Александр Петрунин

**Дизайнер:** Елена Шлюйкова

**Руководитель проекта:** Артемий Трошков

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

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

«Нуар», логотипы, персонажи, карты, дизайн коробки и прочие составляющие материалы охраняются авторским правом.

© 2024, Level 99 Games. Все права защищены.

BUBBLE © 2015-2024 BUBBLE и все связанные элементы, названия, логотипы, образы, символы являются товарными знаками BUBBLE и используются с разрешения компании. Все права защищены.





**BUBBLE**