

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ДЖОРДЖ ОРУЭЛЛ

16+

возраст



3-5 чел.



60 мин.



ПРАВИЛА ИГРЫ



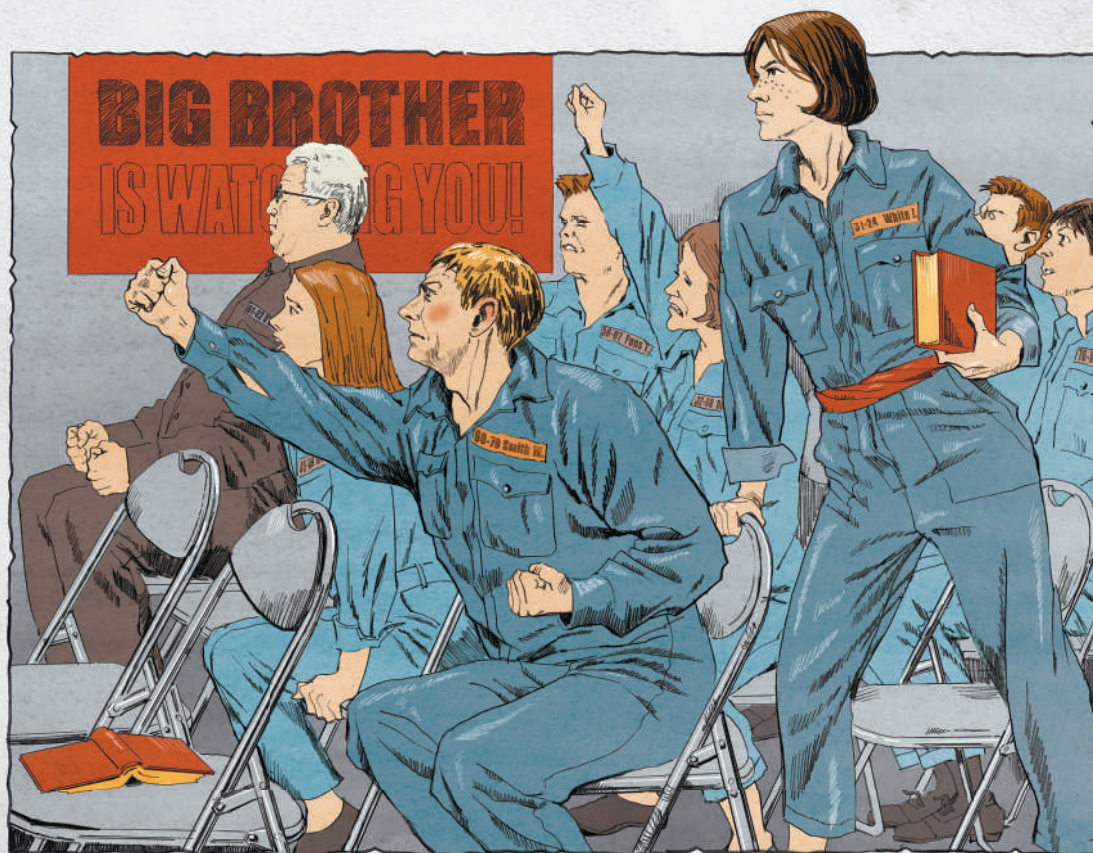
Лондон, 1984 год. Ваш мир жесток и совсем не похож на идеальный. Честно говоря, он максимально далек от него. Кому здесь можно доверять, а кому нет – неизвестно. Каждое сказанное невзначай слово грозит страшными последствиями. Кажется, что стоит только сделать лишний шаг, и вы навсегда попрощаетесь со свободой.

Найти верных союзников в месте, пропитанном страхом и отчаянием, сложно, но правда в том, что в одиночку спастись еще никому не удавалось... Попробуете?

Об игре

1984 – это асимметричная игра в сеттинге **антиутопии**.

Игроки разделяются на две противоборствующие стороны. С одной стороны — Большой Брат, бессменный лидер и глава государства, с другой — немногочисленная оппозиция. **Каждая сторона имеет свои определенные условия для победы: диктатор пытается удержать власть, оппозиция же наоборот подрывает его авторитет всеми возможными методами.**



Состав игры



• игровое поле;



• доска директив;



• поле планирования;



• карты директив x60;



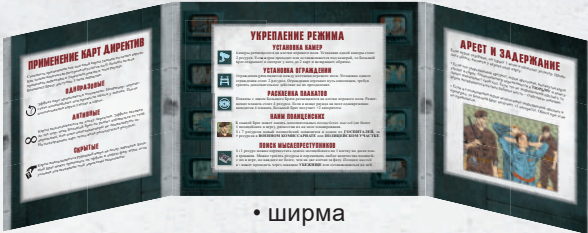
• карты личных целей x15;



• карты поддержки x70



• карты событий x20;



• ширма



• фишки игроков x8;



• фишки полицейских x8; дружинников x2;



• жетоны камер x12;



• жетоны плакатов Большого Брата x10;



• жетоны оградений x12;



• жетон ресурсов Большого Брата;



• жетон авторитета;



• жетон толпы;



• жетоны воли игроков x4;



• жетоны черного рынка x6;



• жетоны нычек x8;



• жетон дополнительных целей x21;



• дополнительные жетоны x8



• жетоны активности игрока x4;



• жетоны билетов на монорельс x8;



• жетоны способности x4;



• жетоны антипартийных плакатов x8;



• жетон дополнительных целей x21;



• дополнительные жетоны x8



• листы игроков.

Цель игры

Большой Брат должен поднять свой **авторитет** до максимума или понизить **волю** всех игроков до 0. Члены оппозиции должны понизить **авторитет** Большого Брата до 0 или сохранять свою **волю** до тех пор, пока у Большого Брата не закончится колода карт.

Подготовка к игре

Общая:

1. Выберите сторону. Один из игроков берет на себя роль Большого Брата, оставшиеся игроки принимают сторону оппозиционеров.
2. Разложите игровое поле в центре стола. Поместите жетон авторитета на цифру «10».
3. Создайте резерв жетонов. Разделите все жетоны по типам и сложите их рядом с полем. Все **квадратные** жетоны будут использоваться только Большим Братом, все **круглые** — оппозицией.
4. Перемешайте колоду событий и расположите рядом с игровым полем.

Для оппозиции:

1. Каждый игрок получает одну **карту личной цели**. Выполнение этих целей приблизит игроков к победе. Обсуждать полученные цели между собой нельзя. Лишние карты личных целей верните обратно в коробку, не читая и не открывая их свойств.
2. Выберите одного персонажа. Игрок берет его **лист**, ставит соответствующую **фишку** на игровое поле в локацию, указанную на планшете персонажа. После этого возьмите **жетон активности** своего персонажа.
3. Получите стартовое имущество и отметьте уровень воли. Игроки берут из **колоды поддержки** по 2 карты. Если на карте указано, что ее эффект должен быть использован немедленно, уберите карту обратно в общую колоду и возьмите новую. Игроки отмечают уровень **воли** на своих листах персонажей, поставив жетон **воли** на значение «5».
4. Подготовьте **карты поддержки**. Перемешайте и разделите их примерно поровну на 2 колоды. Разместите колоды на выделенных местах игрового поля.



Для Большого Брата:

1. Возьмите: **поле планирования, доску директив, ширму, фишки полицейских, дружинников и игроков**.
 2. Поле планирования скройте за **ширмой**.
 3. Разместите на поле планирования четырех полицейских. *Полицейские мысли* могут находиться в министерствах в любом количестве. Большой Брат имеет право разместить всех полицейских в одном месте.
 4. Поставьте копии фишек игроков на поле планирования. Так Большому Брату будет удобнее отслеживать перемещения оппозиции.
 5. Положите **доску директив** перед ширмой — все игроки должны ее видеть. Жетон ресурсов поместите на значение «9».
 6. Перемешайте **колоду директив** и возьмите 5 карт. Колоду директив разместите рядом с ширмой.
- Подготовка к игре завершена.

Пример раскладки

жетон авторитета Большого Брата

игровое поле



жетон воли игрока



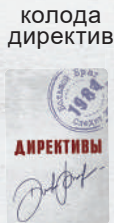
лист игрока



жетоны билетов на монорельс x6



жетон целей x21



колода директив



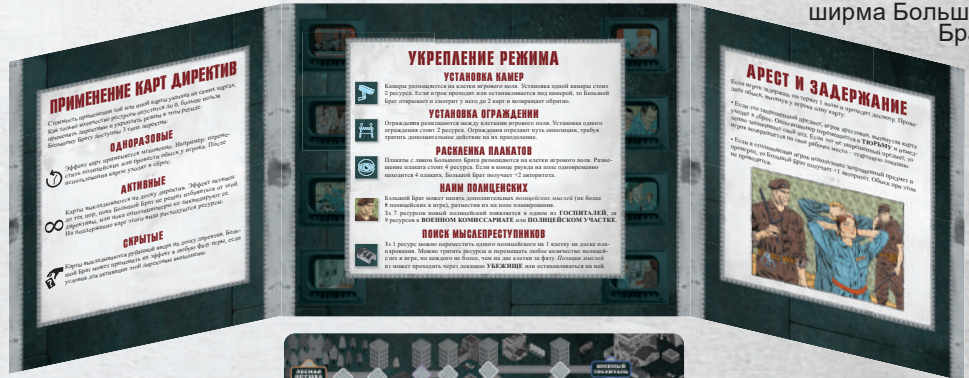
колода событий



жетоны активности игрока



доска директив



ширма Большого Брата



жетоны Большого Брата



поле планирования



фишки полицейских x8

фишки игроков x4

Ход игры

Игра состоит из раундов. Раунд состоит из трех фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. **Фаза Оппозиции.** Игроки в роли оппозиции выполняют доступные им действия;
2. **Фаза Большого Брата.** Игрок в роли Большого Брата выполняет доступные действия;
3. **Фаза Событий.** В игру вводится случайная карта событий.

1) Фаза Оппозиции

В начале каждого раунда игроки сами определяют, в каком порядке будут ходить оппозиционеры. После того, как игрок заканчивает свой ход, он переворачивает свой жетон активности серой стороной вверх.

В фазе оппозиции каждый игрок может выполнить **до двух** действий из следующих:

- Движение;
- Покупка билета и поездка на монорельсе;
- Воодушевление;
- Обыск;
- Установка нычки;
- Особое действие;
- Обмен;
- Взятие нычки;
- Применение способности.
- Вандализм;

Действия можно **дублировать**, за исключением **применения способности**.

Движение

Игрок перемещает свою фишку по игровому полю в любом направлении. За одно действие можно преодолеть до **двух** клеток.

Это действие можно разбить. Чтобы **разбить движение** игрок передвигает свою фишку на 1, выполняет второе доступное действие, после чего делает еще 1 шаг.

Если игрок проходит через видимого или скрытого полицейского может начаться **столкновение (порядок столкновения на странице 12)**.

Большой Брат может отслеживать передвижения игроков на **поле планирования**, перемещая копии фишек в соответствии с их текущим местоположением.

Обыск

Находясь в локации с оранжевой рамкой, игрок может взять одну карту из ближайшей колоды поддержки.

Обмен

Если фишки двух или более игроков находятся на одной клетке, они могут обмениваться картами поддержки или билетами на монорельс в любом количестве.

Покупка билета и поездка на монорельсе

На клетке **СТАНЦИЯ** игрок может получить **билет на монорельс**. Одновременно у игрока может быть не более двух билетов.

Имея на руках билет, можно прокатиться на монорельсе. За 1 билет игрок проезжает одну станцию. Игрок также может получить билет и сохранить его для более удобного случая – необязательно совершать поездку сразу же.



Вандализм

- **Разбить камеру**

Чтобы разбить камеру, игрок должен находиться на одной клетке с ней. Потратив одно действие, можно удалить жетон камеры с игрового поля. Некоторые предметы из карт поддержки позволяют разбивать камеры, находясь на соседних от них клетках.

- **Разобрать ограждение**

Если игроку встречается ограждение, игрок может разобрать его, потратив одно действие. **Жетон ограждения** удаляется с игрового поля.

- **Сорвать плакат**

Находясь на одной клетке с плакатом, игрок может сорвать его. Удалите жетон плаката с поля, потратив одно действие.

Установка нычки

Игрок может разместить нычку. Поместите на клетку игрового поля **жетон нычки**, выберите одну из своих карт поддержки, выложите ее рубашкой вверх рядом с игровым полем и положите на нее аналогичный жетон нычки. На одну клетку игрового поля можно разместить только один жетон нычки.

Взятие нычки

Если игрок встает на жетон нычки, можно забрать себе карту с соответствующим жетоном. Полицейские тоже могут подобрать нычку (**описание действий Большого Брата на странице 8**).

Воодушевление

Игрок может отказаться от использования своего действия в пользу другого игрока. Союзник получает +1 движения до конца текущего хода.

Особое действие

Игрок может применить особые свойства игрового поля и некоторых карт, отмеченных соответствующим знаком.

- **Свойство района:**

Находясь на территории одного из министерств, игрок может потратить определенное количество воли, чтобы применить свойство района. Описание свойства указано на игровом поле.

- **Карты **:

В свой ход игрок может применить особые карты в качестве действия. После использования карта уходит в сброс.

Важно! Использование карты поддержки или союзника без значка  не является действием.

Применение способности

У каждого персонажа на планшете указаны 2 способности: **постоянная** и **одноразовая**.

Постоянную способность можно использовать 1 раз за раунд, **одноразовую** можно использовать один раз за всю игру. После использования одноразовой способности поместите на нее **жетон способности** – больше применять указанный эффект нельзя.

2) Фаза Большого брата


В свой ход Большой Брат распространяет свое влияние и строит тактику. Большой Брат в отличие от оппозиционеров ограничен только **шкалой ресурсов** и **картами директив**.

В начале своего хода Большой Брат восстанавливает **ресурсы** до максимума и добирает на руку **карты директив до пяти штук**.

Большому Брату доступны следующие действия:

- **Применение карт директив;**
- **Укрепление режима.**

Применение карт директив

Большой Брат использует карты директив. Стоимость применения той или иной карты указана на самих картах .

Как только количество ресурсов опустится до 0, Большой Брат больше не может применять директивы и укреплять режим в этом раунде.

Большому Брату доступны 3 типа директив:

Одноразовые:

Эффект карт применяется мгновенно. Например: переместить полицейских или провести обыск у игрока. После использования карты уходят в сброс.

Активные:


Карты выкладываются на доску директив. Эффект активен до тех пор, пока Большой Брат не решит избавиться от этой директивы, или пока оппозиционеры не ликвидируют ее. На поддержание карт этого вида расходуются ресурсы (**правила использования доски директив на странице 10**).

Скрытые:

Карты выкладываются рубашкой вверх на доску директив. Большой Брат может применить их эффект в любую фазу игры, если условия для активации этой директивы выполнены.

Укрепление режима


На укрепление режима расходуются ресурсы.

- **Установка камер** 


Камеры размещаются на клетки игрового поля. Установка одной камеры стоит **2 ресурса**. Если игрок проходит или останавливается под камерой, то Большой Брат открывает и смотрит у него до 2 карт и возвращает обратно.

- **Установка ограждений** 

Ограждения размещаются между клетками игрового поля. Установка одного ограждения стоит **2 ресурса**. Ограждения отрезают путь оппозиции, требуя тратить дополнительное действие на их преодоление.

- **Расклейка плакатов** 

Плакаты с ликом Большого Брата размещаются на клетки игрового поля. Размещение плаката стоит **4 ресурса**. Если в конце раунда на поле одновременно находится 4 плаката, Большой Брат получает **+2 авторитета**.

- **Найм полицейских** 

Большой Брат может нанять дополнительных *полицейских мыслей* (не более 8 полицейских в игре), разместив их на поле планирования.

За 7 ресурсов новый полицейский появляется в одном из **ГОСПИТАЛЕЙ**, за 9 ресурсов в **ВОЕННОМ КОМИССАРИАТЕ** или **ПОЛИЦЕЙСКОМ УЧАСТКЕ**.

• Поиск мыслепреступников

За 1 ресурс можно переместить одного полицейского на 1 клетку на доске планирования. Можно тратить ресурсы и перемещать любое количество полицейских в игре, но каждого не более, чем на две клетки за фазу. Полиция мыслей не может проходить через локацию **УБЕЖИЩЕ** или останавливаться на ней.

Доска директив

Большой Брат имеет в распоряжении **доску директив**:

- С помощью доски директив Большой Брат отслеживает ресурсы. **В начале игры количество ресурсов равно 9, но может быть увеличено до 13.**
- На доске отслеживаются активные **директивы**. Одновременно активными могут быть до трех директив (с улучшением доски их количество может быть увеличено до четырех).
- На доску можно выложить дополнительно до **трех скрытых директив**.



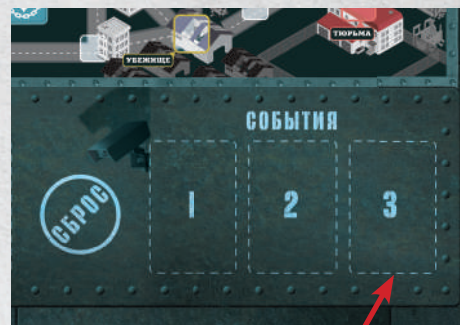
3) Фаза событий

После окончания фазы Большого Брата, активируется случайное событие. Событие будет активно до **трех раундов**. **Одновременно в игре может быть активно только три события**.

Карты событий выкладывается на игровое поле в специальное место.

Событие действует в течение всего раунда. При появлении нового события переместите все предыдущие влево на одну клетку.

Если событие перемещается левее единицы, то оно прекращает свое действие и уходит в сброс.



Начинайте с цифры 3

Пояснения к игровым понятиям

Перемещение полицейских мыслей

Большой Брат контролирует полицию мыслей. Полицейские передвигаются скрытно на поле планирования, закрытым ширмой. Перемещать полицейских можно при помощи карт или действия **укрепление режима**.

Если полицейский мыслей попадает на одну клетку с игроком-оппозиционером или проходит мимо него, Большой Брат **может** начать **столкновение** (**порядок столкновения на странице 12**). Если Большой Брат не хочет устраивать **столкновение**, то полицейский мыслей остается скрытым на поле планирования.

Передвигая полицейских мыслей, Большой Брат может проводить **зачистку территории**. Когда полицейский мыслей встает на жетон, выставленный игроками, он выполняет действие в зависимости от жетона:

- **Черный рынок (правила использования черного рынка на странице 15)** Уберите жетон **черного рынка** с игрового поля. Полицейский становится **виден** – выставите фишку полицейского на игровое поле.
- **Нычка**
Уберите жетон **нычки** с игрового поля. Полицейский становится **виден**. Большой Брат проверяет, какой предмет был скрыт. Если там **карта ловушки**, примените ее эффект. Если **запрещенный предмет**, Большой Брат получает +1 авторитет, карта уходит в сброс. Любая другая карта также уходит в сброс.

Если Большой Брат передвигает видимого полицейского мыслей, то тот становится скрытым – Большой Брат перемещает его фишку с игрового поля на поле планирования.

Столкновение

- Если оппозиционер встает или проходит через клетку с **видимым** полицейской мыслью, **столкновение** начинается **в любом случае**.
- Если оппозиционер встает или проходит через клетку со **скрытым** полицейской мыслью, Большой брат может начать **столкновение**. Если **столкновение** происходит, Большой Брат перемещает фишку полицейского с поля планирования на игровое поле. Полицейской мыслью становится **видимым**.

Порядок столкновения

1. Большой Брат задает сложность боя, выкладывая рубашкой вверх по одной **карте директив** с руки за каждого полицейского, участвующего в **столкновении**. Если у Большого Брата не хватает карт, он кладет столько, сколько имеет.
2. Игроки-оппозиционеры, участвующие в **столкновении**, могут выложить по одной **карте поддержки** с руки, но только в том случае, если на карте указано, что она может применяться в **столкновении**.
3. Откройте выложенные карты.
4. Рассчитайте сложность **столкновения**. В верхнем левом углу **карт директив** указана сложность. Если в бою несколько **полицейских мыслей**, значения карт суммируются. Прибавьте к сложности бонусы с активных карт событий, если они есть.
5. Рассчитайте силу оппозиционеров. Сила каждого игрока равна его текущему показателю **воли**. Прибавьте используемые в **столкновении** карты поддержки и бонусы открытых **карт событий**, предметов, союзников и способностей. Если в **столкновении** участвует несколько игроков-оппозиционеров, их сила суммируется.
6. Сравните сложность **столкновения** и силу игроков. Если **сила равна сложности столкновения**, Большой Брат убирает с игрового поля **полицейских мыслей**, участвовавших в столкновении, и скрытно размещает их в одном из **ГОСПИТАЛЕЙ** на поле планирования. Если **сила выше сложности столкновения**, побеждают игроки, один из оппозиционеров может восстановить себе одну **волю** или понизить **авторитет** на 1. Полицейские мысли



также перемещаются в **ГОСПИТАЛЬ**. Если сила ниже сложности **столкновения**, побеждает Большой Брат. В этом случае игроки, участвовавшие в **столкновении**, **задержаны**.

7. После **столкновения** использованные карты директив уходят в сброс.

Арест и задержание

Если игрок задержан, он теряет **1 волю** и проходит **досмотр**. Большой Брат проводит **обыск**, вытягивая у игрока одну карту:

- Если это **запрещенный предмет**, игрок **арестован**, вытянутая карта уходит в сброс. Оппозиционер перемещается в **ТЮРЬМУ** и немедленно заканчивает свой ход. Если это не запрещенный предмет, то игрок возвращается на свое рабочее место – **стартовую локацию**.
- Если в **столкновении** игрок использовал запрещенный предмет и проиграл, то Большой Брат получает **+1 авторитет**. **Обыск** при этом не проводится.

Помощь в столкновении

Если начинается **столкновение**, то к оппозиционеру могут присоединиться игроки с соседних клеток. Переместите фишку игрока туда, где началось **столкновение**.

Пример

В столкновении участвует Джулия и трое полицейских мыслей.

Воля Джулии максимальна и равна **5**, она использует **дубинку**, которая дает ей **+3** к силе. Общая сила Джулии равна **8**.

Большой Брат использует **3 карты директив** на **+4, +6 и +6** – в этом случае сложность **столкновения** равна **16**.

Победа за Большим Братом.

или

Уинстон столкнулся с двумя полицейскими мыслями.

Сайм стоит на соседней клетке. Он решает помочь Уинстону – фишка Сайма перемещается на клетку с Уинстоном.

Воля Уинстона равна **5**, он использует оружие на **+4** – итого **9** силы. **Воля** Сайма равна **3**, он использует оружие на **+2** – итого **5** силы. Общая сила Уинстона и Сайма равна **14**.

Большой брат разыграл **2 карты директив +6 и +7** – итого **13** силы.

Победу одерживают Уинстон и Сайм, так как их уровень силы оказался выше сложности **столкновения**.

Тюрьма

Попав в **ТЮРЬМУ**, игрок немедленно заканчивает свой ход и переворачивает жетон активности другой стороной вверх. Находясь в **ТЮРЬМЕ**, игрок пропускает следующий ход.

Безопасная зона

В некоторых локациях игрового поля не может произойти **столкновение**. Безопасные зоны бывают личными и общественными.

Полиция мыслей не может вступить в **столкновение** с оппозиционерами, находящимися в своих стартовых локациях. Стартовые локации игроков – это личные безопасные зоны.

УБЕЖИЩЕ является общественной безопасной зоной – полицейские не могут проходить через эту клетку или останавливаться на ней.

Личная цель

В начале игры оппозиционеры получают **карту личной цели**. Выполнение личных целей приближает игроков к победе, но обсуждать их в открытую нельзя.

Каждый раз после выполнения условия, указанного на карте, получите **жетон цели**. Набрав указанное на карте количество жетонов, игрок выполняет личную цель. Откройте карту личной цели и получите постоянный бонус. Цель выполнять не обязательно – это не является условием победы.

Слабости

Как только воля игрока опускается до 2, активируется слабость персонажа. Слабость указана на листе персонажа под шкалой воли. Слабость работает до тех пор, пока игрок не повысит уровень воли, либо пока она не опустится до 1. Если воля игрока равна 1, то активируется вторая слабость, первая прекращает свое действие.

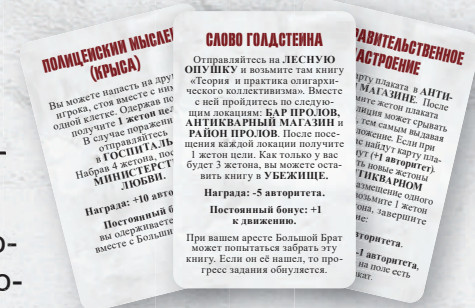


Снижение воли до 0

Как только воля оппозиционера опускается до 0, игрок переходит на сторону Большого Брата. Переверните лист персонажа – на обратной стороне перечислены все доступные действия. Игрок считается проигравшим.

Усложнение игры

Для усложнения задачи одной из сторон в начале игры разместите жетон авторитета на иное значение по общей договоренности всех игроков. Чем ближе к 0, тем проще выиграть оппозиции, ближе к 20 – Большому Брату.



Черный рынок

Встав на жетон черного рынка, игрок может вытянуть одну карту поддержки из любой колоды. После использования жетон отправляется в сброс.

Район

Игровое поле разделено на четыре района разных цветов, каждый из которых является территорией одного из министерств:

- **Голубой** – под управлением министерства мира;
- **Фиолетовый** – под управлением министерства правды;
- **Зеленый** – под управлением министерства изобилия;
- **Красный** – под управлением министерства любви.

Применение свойства района возможно, если игрок находится на любой клетке соответствующего цвета.

Способности игроков



Джулия

Безбилетница: может пользоваться монорельсом без билета один раз в ход.

Участница антиполового союза: один раз за игру может отменить одно столкновение с полицией мыслей. Если в столкновении участвуют несколько игроков, то из него выходит только Джулия.



Уинстон

Офисный клерк: может брать 2 карты во время обыска один раз в ход.

Надежда на будущее: один раз за игру может восстановить волю себе или союзнику, стоящему рядом или на соседней клетке.



О'Брайен

Обаятельный лидер: может добавить одно дополнительное действие любому игроку, даже тому, кто уже завершил ход.

Яростный сторонник партии: один раз за игру может добавить +2 к своей силе при столкновении.



Сайм

Бдительность: может узнать у Большого Брата, есть ли на соседних клетках полицейский. Большой Брат говорит «да» или «нет», не указывая точного положения полицейского.

Образованный коллега: один раз за игру может отменить одну активную или скрытую директиву на свой выбор.

СООБЩЕСТВО
НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ОРИГАМИ



origami_games

