



ЭЗОДЯЕВ

НЕГОДЯЕВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОСТАВ ИГРЫ



50 карт особенностей
(10 красных II, 40 синих I)



4 планшета главарей



60 прозрачных карт профессий
(22 чёрные, 22 фиолетовые, 16 зелёных)



66 протекторов для карт
(22 чёрных, 22 фиолетовых, 16 зелёных
и 2 запасных каждого цвета)



28 покерных карт



8 карт стратегии



28 жетонов меток



18 карт сейфов



38 жетонов денег
(30 с номиналом «1\$»,
8 с номиналом «5\$»)



4 жетона репутации



Игровое поле



12 жетонов подручных



4 карты-памятки

ГРЕЙСТОУНСКИЙ ВЕСТНИК

ВЫП. 16

ГРЕЙСТОУН-ГАЛЧ, ТЕРРИТОРИЯ ДАКОТА: ПЯТНИЦА, 28 ИЮНЯ 1889, ЕЖЕДНЕВНАЯ УТРЕННЯЯ ГАЗЕТА

№. 36.

ИЗОБРЕТЕНИЯ ИЗ БУДУЩЕГО?

Странные устройства Путешественника окутаны не меньшей тайной, чем он сам. Как они работают и откуда взялись? Когда на прошлой неделе Путешественник исчез, стало казаться, что правду нам никогда не узнать.

Но мы ошиблись.

Как это ни удивительно, но Док

Циммер утверждает, что у неё есть доказательства того, что Путешественник прибыл сюда из далёкого будущего. И она просит всех, у кого есть что-нибудь, что принадлежало Путешественнику, разыскать её, чтобы она могла сделать копии этих устройств и продолжить его работу.



Продолжение на стр. 4.

ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ПУТЕШЕСТВЕННИК ИСЧЕЗ?

За последние пять лет Путешественник внёс радикальные перемены в наш маленький приграничный городок. Теперь, когда он исчез, у нас осталось больше вопросов, чем ответов.

Куда он отправился? Действительно ли он был из будущего? Вернулся ли он в своё время, или его постигла более зловещая участь?

Один из слухов утверждает, что он скрывается, ожидая подходящего момента, чтобы вернуться к нам.

ОБРУШЕНИЕ ЦЕН НА ЗОЛОТО

Инвестиционная группа Four-Nine, похоже, отказывается от старой

Неясно, что заставило их принять такое решение, но, возможно, это как-то связано с недавним исчезновением Путешественника.

АУГМЕНТАЦИЯ: ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС?

Многие люди по-прежнему скептически относятся к новомодной

ОБЗОР

Каждый игрок — главарь банды, которая ищет технологии в городке Грейстоун-Галч, оставленные таинственным визитёром, известным как Путешественник. Федералы будут здесь через несколько дней, так что вам нужно захватить как можно больше технологий до их прибытия.

В конце партии участник с наибольшим количеством технологий одержит победу в игре и определит судьбу американского фронта!

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ: ПОКЕРНЫЕ КАРТЫ

«Ни у одного мертвеца не было хорошего плана». — Престон Кейн

У каждого игрока есть колода из семи покерных карт (0, A, 2, 3, 4, 5, 6). Эти карты представляют собой ваши планы по получению технологий Путешественника.

В свой ход вы разыгрываете одну покерную карту **лицевой стороной вниз** в любую ячейку ниже вашего планшета главаря.

Если разыгранная карта не соответствует ячейке — это считается **блефом** и связано с определённым риском (см. далее).



Покерная карта

После того как вы разыграли карту, вы можете использовать свойства, **соответствующие номеру ячейки** (независимо от того, какую карту вы туда сыграли). Это могут быть как свойства, указанные на планшете вашего главаря, так и свойства нанятых вами негодяев (см. далее).



Разыграв карту в ячейку «3», вы можете использовать это свойство, чтобы получить 3 \$.

Вы можете в любой момент просматривать карты у себя на руке и все карты, которые вы сыграли. Нельзя просматривать карты в колодах, а также на руке соперника или его карты, лежащие **лицевой стороной вниз**.

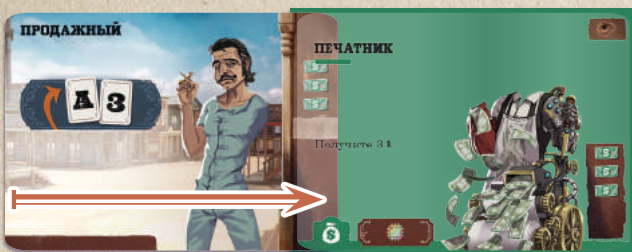
КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ: НЕГОДЯИ

«Присоединяйтесь к нам и послужите высшей цели». — Док Циммер

Чтобы победить в игре, вам нужно нанимать негодяев и использовать их уникальные свойства.

Карта негодяя состоит из трёх частей — прозрачной карты профессии, карты особенности и протектора. В начале игры поместите карты профессий в соответствующие им по цвету протекторы (карты особенностей в протекторы помещать не надо).

Когда вам нужно создать карту негодяя, вставьте карту особенности в протектор под карту профессии.



Особенность Профессия (в протекторе)

Существуют 3000 возможных негодяев, что делает каждую игру уникальной!



1. Описание.
2. Момент использования: когда можно использовать негодяя.
3. Свойство: эффект от использования негодяя.
4. Стоимость: зелёные значки долларов показывают стоимость найма этого негодяя. У некоторых негодяев таких значков нет — их можно нанять бесплатно.
5. Пулевые отверстия: на некоторых картах профессий есть пулевые отверстия, которые закрывают значки долларов на картах особенностей. Закрытые значки не учитываются при определении стоимости.

6. Значок технологий: некоторые негодяи оснащены технологиями. В конце игры вы получите одно очко технологий за каждый значок технологий на ваших негодяях.

7. Тип: определяется цветом и значком. Показывает, протектор какого цвета использовать и когда карта появляется в игре (в начале ♠, середине ♡ или конце ♣ партии).

Примечание: чтобы предотвратить появление царяпин во время производства карт, на каждую карту профессии нанесена защитная плёнка. Вы можете её снять или оставить как есть.

КЛЮЧЕВОЕ ПОНЯТИЕ: СЕЙФЫ

«В этих металлических ящиках больше сокровищ, чем во всех золотых приисках Запада!» — Милтон Гофф

Путешественник исчез, но его технологические чудеса остались. По слухам, эти ценные вещи могут быть спрятаны в его поместье, на складе в депо и в его секретной лаборатории.

Каждый сейф, который вы украдёте, принесёт вам в конце игры от 2 до 7 очков технологий. В начале игры сейфы лежат на игровом поле лицевой стороной вниз, и вы не узнаете их технологическую ценность, пока не разведаете или не украдёте их (оба способа объясняются позже).



Этот сейф принесёт 5 очков технологий.

На каждом участке указаны возможные значения очков технологий для находящихся там сейфов. Например, для сейфов в поместье это значения 2, 3, 3, 4, 5 и 6.



Многие свойства позволят вам украсть сейфы (об этом позже). Ваша цель — украсть как можно более ценные сейфы до того, как игра закончится.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выложите игровое поле: поместите игровое поле в центр стола и разместите все деньги рядом с ним (это будет банк).
2. Создайте колоды профессий и особенностей: перед первой игрой поместите все карты профессий в протекторы соответствующего цвета.

Разделите карты профессий и особенностей по цветам (типам) и перемешайте каждую стопку отдельно.

Затем создайте одну колоду особенностей и одну колоду профессий. Каждая колода состоит из стопок карт разных цветов, лежащих друг на друге. Количество карт, используемых в каждой игре, зависит от числа игроков.

Приведённый далее список предназначен для короткой (2-дневной) партии, которая рекомендуется для первой игры. Для последующих игр с 2–3 игроками рекомендуется использовать правила продолжительной партии (см. с. 13).

Верните оставшиеся карты в коробку, не глядя на них.

ОСОБЕННОСТИ

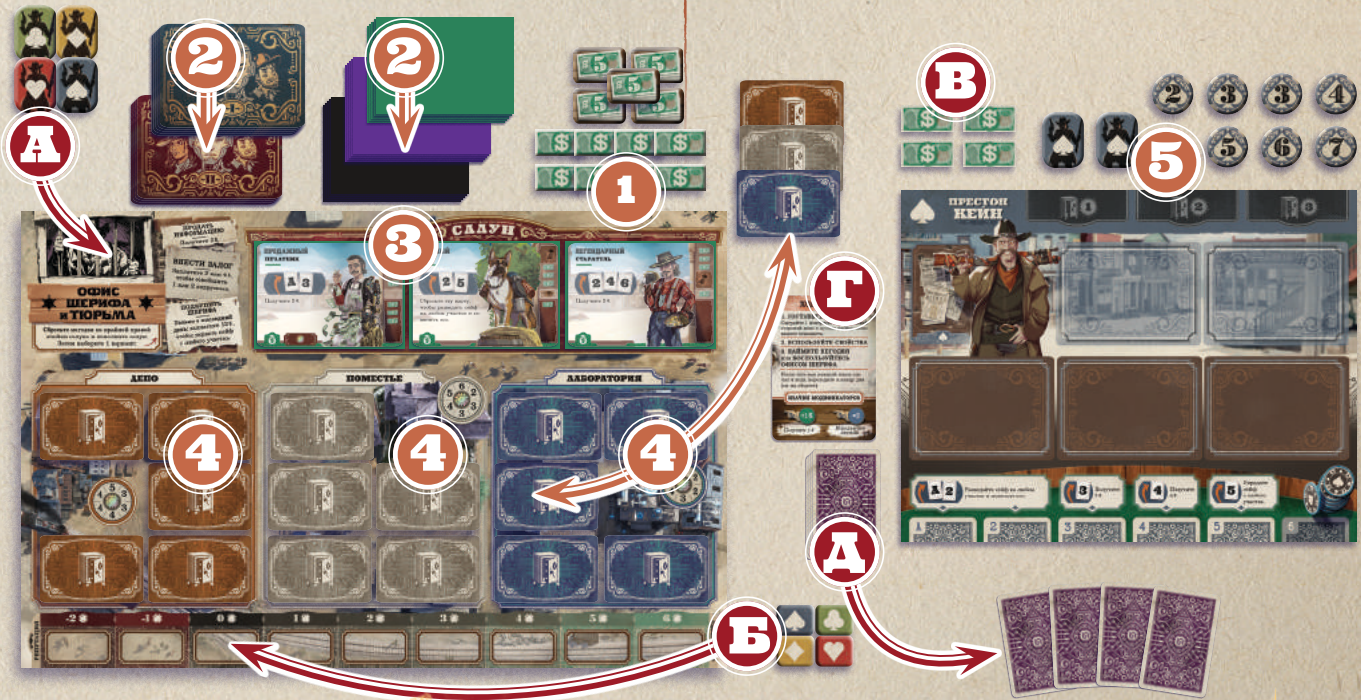
ПРОФЕССИИ

2 игрока	<ul style="list-style-type: none"> • 14 синих I (сверху) • все красные II 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 зелёные ₤ (сверху) • 6 фиолетовых ♠ • все чёрные ♣
3 игрока	<ul style="list-style-type: none"> • 20 синих I (сверху) • все красные II 	<ul style="list-style-type: none"> • 6 зелёных ₤ (сверху) • 8 фиолетовых ♠ • все чёрные ♣
4 игрока	<ul style="list-style-type: none"> • 26 синих I (сверху) • все красные II 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 зелёных ₤ (сверху) • 10 фиолетовых ♠ • все чёрные ♣

3. Заселите салун: создайте трёх негодяев и поместите их в салун.

Чтобы создать негодяя, объедините верхнюю карту колоды особенностей с верхней картой колоды профессий (в протекторе). Более подробно см. раздел «Ключевое понятие: негодяи» на с. 4.

4. Расставьте сейфы: разделите карты сейфов на три колоды по цветам и перемешайте каждую по отдельности. Затем положите одну карту лицевой стороной вниз на каждую ячейку для сейфа на игровом поле, соответствующую цвету участка (**депо**, **поместье** и **лаборатория**).



У вас останется 1 неиспользуемая карта сейфа для каждого участка. Положите их рядом с игровым полем, не глядя на лицевые стороны. Некоторые свойства могут повлиять на эти неиспользуемые сейфы.

5. Выберите главарей: каждый игрок выбирает планшет главара и берёт 7 жетонов меток, 3 жетона подручных, 1 жетон репутации и 7 покерных карт, соответствующих масти главара.

А. Поместите 1 своего подручного в тюрьму.

Б. Поместите жетон репутации на деление «0» шкалы репутации.

В. Получите 4 \$ из банка.

Г. Положите памятку рядом со своим планшетом.

Д. Перемешайте свою покерную колоду. Затем **возьмите 4 карты** на руку и держите их в тайне от соперников.

Е. Уберите карты стратегии в коробку. Они используются только в игре по дополнительным правилам с картами стратегии (см. с. 14).

6. Определите первого игрока: случайным образом выберите игрока, который сделает первый ход в игре.



ХОД ИГРЫ

«Я бы объяснила тебе, что тут к чему, но неохота получить нож в спину». — Лилит Бун

Игра длится два игровых дня. В течение каждого дня игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход выполните следующие шаги:

1. Составьте план.
2. Используйте свойства.
3. Наймите негодяя или воспользуйтесь офисом шерифа.

После шага 3 следующий игрок по часовой стрелке совершает ход, начиная с шага 1.

После того как каждый игрок сделает четыре хода, день заканчивается. Разыграйте шаги конца дня, чтобы разоблачить блеф и взять новые карты (см. далее).

В конце последнего дня игра заканчивается.

ШАГ 1. СОСТАВЬТЕ ПЛАН

На этом шаге выберите одну покерную карту с руки, сыграйте её **лицевой стороной вниз** в **любую свободную ячейку** в нижней части вашего планшета главара и назовите номер ячейки.



Престон кладёт карту в ячейку «3» и говорит вслух, что сыграл тройку.

Важно: вы можете разыграть карту в ячейку, не соответствующую её номеру. Это называется блефом и связано с определённым риском (см. раздел «Подозрение» на с. 7).

В каждой ячейке может быть только одна карта. (Если карта на руке совпадает с занятой ячейкой, вам придётся блефовать и разыграть её в другую ячейку.)

Советы по стратегии: скорее всего, в какой-то момент игры вам придётся блефовать. Умение блефовать, не вызывая подозрений, очень важно для успешной игры в «3000 негодяев». Выбор момента для блефа — это навык, который вы будете совершенствовать с каждой партией. Иногда выгода от блефа стоит риска быть пойманным.

КАРТА «0» И КАРТА «6»

Для карты «0» нет соответствующей ячейки на планшете. То есть в какую бы ячейку вы её ни разыграли, вам придётся блефовать.

В отличие от карт «А»–«5», у карты «6» нет свойства на планшете главаря. Вы всегда можете разыграть карту в ячейку «6», даже если у вас нет свойства «6». Число 6 — самое распространённое число на картах негодяев.

ПОДОЗРЕНИЕ

У вас есть три жетона подручных. Они олицетворяют собой верных прихвостней, которых вы можете отправить разоблачать блеф ваших соперников.



Подручный

Если вы считаете, что соперник во время своего хода блефует, вы можете поместить жетон одного из своих подручных на его покерную карту. Это можно сделать в **любой момент** его хода. Вы можете отправить подручного сразу после того, как он разыграет свою покерную карту, или подождать, пока он выполнит шаг 2 или шаг 3 своего хода.

Вы можете поместить жетон подручного на карту только **на том же ходу**, когда эта карта была разыграна.

В конце дня все карты с одним или несколькими жетонами подручных автоматически раскрываются. Если вы поймали соперника на блефе, то получаете награду и возвращаете своего подручного (оба понятия объясняются позже).

Совет по стратегии: *навык ловли на блефе приобретается и оттачивается в процессе игры, но есть определённые вещи, за которыми нужно следить всегда. Разыгрывает ли ваш соперник определённую карту слишком часто? Разыгрывал ли он эту же карту в предыдущий день?*

Уточнения по подручным

- На карте не может быть больше одного жетона подручного каждого игрока.
- На карте могут быть жетоны подручных нескольких игроков.
- Нельзя использовать подручного, который находится в тюрьме или на карте.
- Подручные остаются на карте до разоблачения блефа в конце дня.
- Нельзя помещать жетоны подручных на свои собственные карты.

ШАГ 2. ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОЙСТВА

На этом шаге используйте свойства любых негодяев и главаря, соответствующие ячейке, в которую вы только что разыграли покерную карту (даже если вы блефуете).

Если у вас есть несколько свойств, совпадающих с номером ячейки, вы можете выбрать порядок их использования. Например, сначала использовать свойство негодяя, а потом — главаря, или вовсе решить не использовать одно из них.



После того как вы разыгрываете карту в ячейку «3», выберите, какое свойство использовать первым.

Обычно свойства позволяют провести разведку и кражу сейфов, а также приносят деньги и очки репутации. Они будут описаны ниже.

Важно: каждое свойство можно использовать только **один раз** за ход.

Если у негодяя несколько значков покерных карт, его свойства можно использовать каждый раз, когда вы разыгрываете карту в любую подходящую ячейку.

У некоторых негодяев нет значков покерных карт. Это объясняется на с. 12.

Использовать свойства необязательно, но если вы решили использовать негодяя, то должны использовать его максимально полно. Слово «можете» в тексте свойства означает, что часть свойства необязательна.

Всегда полностью применяйте эффекты одного негодяя, прежде чем использовать следующего. Если свойства двух негодяев можно использовать одновременно, вы выбираете порядок и используете негодяев по очереди.

ШАГ 3. НАНЯТЬ НЕГОДЯЯ ИЛИ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОФИСОМ ШЕРИФА

После использования свойств вы должны либо нанять негодяя из салуна, либо воспользоваться офисом шерифа.

НАНЯТЬ НЕГОДЯЯ

Чтобы нанять негодяя, выберите одного из трёх негодяев в салуне, заплатите деньги, равные стоимости его найма, и поместите его в одну из пяти ячеек на вашем планшете главаря.



Вы можете поместить нанятого негодяя в любую свободную ячейку на планшете главаря.

Наняв негодяя из салуна, немедленно пополните салун (см. соответствующий раздел ниже).

Каждый раз, когда вы нанимаете негодяя, вы можете перераспределить негодяев на своём планшете (переместить их на другие ячейки). Это **единственный случай**, когда вы можете перераспределить негодяев на планшете.

Если вы наняли негодяя, а на вашем планшете нет свободных ячеек, сбросьте одного негодяя со своего планшета, чтобы освободить место (или сбросьте негодяя, которого вы только что наняли). Это **единственный случай**, когда вы можете добровольно сбросить негодяя.

ПОПОЛНЕНИЕ САЛУНА

Наняв или сбросив негодяя, немедленно пополните салун. Сначала сдвиньте всех негодяев на одну ячейку **вправо**, чтобы заполнить пустые места.



Затем создайте нового негодяя и поместите его на **самую левую** ячейку салуна.



ОФИС ШЕРИФА

Если вы решили не нанимать негодяя (или у вас не хватает денег, чтобы его нанять), вы **должны** воспользоваться офисом шерифа. Правила кратко изложены на игровом поле и объяснены здесь.

Чтобы использовать офис шерифа, сначала сбросьте негодяя из крайней правой ячейки салуна. Поместите его лицевой стороной вверх в стопку сброса справа от салуна. Затем пополните салун, как описано ранее.

После этого выберите один из вариантов.

- **Продать информацию:** получите 2 \$.
- **Внести залог:** заплатите 2 \$, чтобы освободить одного подручного, или заплатите 4 \$, чтобы освободить двух подручных (об этом ниже). Вы можете освободить подручных, принадлежащих любому игроку.
- **Подкупить шерифа:** если это последний игровой день, заплатите 12 \$, чтобы украсть любой сейф с любого участка. Кража сейфов описана на с. 10.

Если вы играете короткую партию, то последний игровой день — второй. Если вы играете по расширенным правилам, то последний день — третий.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ПОДРУЧНЫХ

Некоторые эффекты отправляют ваших подручных в тюрьму! Пока они там, их нельзя использовать.

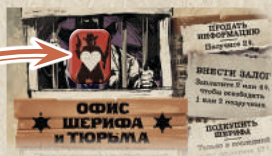
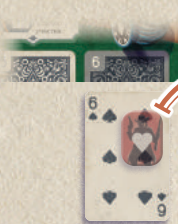
Когда любое свойство освобождает одного из ваших подручных, возьмите жетон подручного **из тюрьмы** и поместите его в свой запас (рядом с планшетом главаря). Теперь этого подручного можно использовать как обычно.

КОНЕЦ ДНЯ

После того как каждый игрок сделает четыре хода, разыграйте конец дня следующим образом:

1. **Разоблачите блеф:** игроки по очереди в порядке хода раскрывают свои покерные карты, на которых есть хотя бы один подручный.

Все подручные, находящиеся на картах, которые **не были блефом**, отправляются в тюрьму.



Этот план не был блефом, поэтому подручный отправляется в тюрьму.

Если раскрытая карта находится в ячейке, которая ей **не соответствует**, это значит, что вас поймали на блефе, что приводит к следующему:

- Каждый игрок получает 1 очко репутации за каждый блеф, который был разоблачён его подручным. Затем эти жетоны подручных возвращаются их владельцам.
- Каждый игрок теряет 1 очко репутации за каждый блеф, на котором он был пойман.

После раскрытия всех карт с жетонами подручных во время последнего дня игра заканчивается и определяется победитель. Если же день не последний, переходите к шагу 2.

2. Перемешайте сыгранные покерные карты. Игроки перемешивают покерные карты, которые они разыграли в этот день, и кладут их **под низ** своих колод.

Внимание: не замешивайте сыгранные карты обратно в колоду. Очень важно,

чтобы эти карты лежали внизу колоды (первыми вы будете брать из неё карты, которые ещё не были разыграны).

3. Пополните руку. Игроки берут карты до тех пор, пока у них на руке не станет 4 карты. Чаще всего вы будете добирать все 4 карты, но иногда будете брать и меньше, если у вас на руке остались карты из-за различных эффектов.

Затем начните новый день с шага 1 «Составьте план». Игрок с наибольшим количеством очков репутации выбирает, кто будет делать следующий ход.

Если у нескольких игроков ничья по репутации, порядок хода не меняется. Следуйте тому же порядку, что и был (то есть начинайте с игрока, сидящего слева от того, кто делал последний ход).

УТОЧНЕНИЯ ПО КОНЦУ ДНЯ

- Если вас поймали более чем на одном блефе, вы теряете 1 очко репутации за каждый такой блеф (независимо от количества жетонов подручных на каждой из карт).
- Карты, на которых нет жетонов подручных, **не раскрываются** в конце дня. Держите их лицевой стороной вниз и не показывайте другим игрокам.
- Единственное наказание за размещение жетона подручного на карте, которая не была блефом, — то, что ваш подручный отправляется в тюрьму. Вы не получаете и не теряете очки репутации за это.

РЕПУТАЦИЯ

Репутация — это мнение о вас жителей города. Чем выше ваша репутация, тем больше они готовы делиться с вами своими знаниями и технологиями.

У каждого игрока на шкале репутации есть свой жетон. Если эффект заставляет вас получить или потерять очки репутации, переместите свой жетон на указанное количество делений. На одном делении может находиться любое количество жетонов.



Получите 1 очко репутации

Самый простой способ заработать репутацию — удачно разоблачать блеф. Некоторые свойства негодяев также могут привести к получению или потере очков репутации.

У репутации есть несколько важных эффектов:

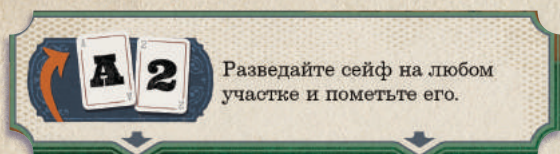
- Каждому делению на шкале репутации соответствует положительное или отрицательное количество очков технологий. В конце игры добавьте к своим очкам значение, указанное на делении с вашим жетоном.
- В конце каждого дня игрок с наибольшим количеством очков репутации выбирает, кто будет делать следующий ход.

- Некоторые свойства негодяев используются в конце дня. Это не является частью хода какого-либо игрока; такие свойства можно использовать только **один раз** в конце каждого дня.
- Свойства негодяев, используемые в конце дня, **не могут** повлиять на сыгранные покерные карты или подручных на картах. Например, нельзя помещать жетоны подручных на карты в конце дня.
- Если несколько игроков хотят использовать свойства в одно и то же время в конце дня, порядок определяет игрок, который последним сделал ход.

РАЗВЕДКА СЕЙФОВ

Чтобы победить в игре, вам нужно находить сейфы и красть их.

Многие свойства, включая свойство «А/2» на планшете главаря, позволяют вам разведать сейф.



Свойство «А/2» на планшете главаря.

Чтобы разведать сейф, выберите одну карту сейфа и тайно посмотрите на её лицевую сторону, не показывая другим игрокам. Затем вы **должны** поместить на эту карту одну из своих меток.

На каждой стороне жетона метки есть число; все эти числа разные (2/3, 4/5, 6/7). Когда вы помечаете сейф, положите на него свою метку выбранным числом вверх.

Если вы поместите метку с числом, соответствующим ценности сейфа, он принесёт одно дополнительное очко технологий любому, кто его украдёт. Или же вы можете поместить метку с неправильным числом, чтобы попытаться ввести соперников в заблуждение.

Важно: вы можете осматривать сейфы, на которых есть ваша метка, в любое время (даже если их уже украд кто-то другой). Вы **не можете** осматривать сейфы, которые вы не поместили или не украли.

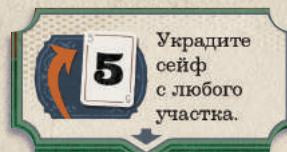
Количество меток на сейфе не ограничено. Можно даже разведать и пометить сейф, который вы уже поместили.



Метка

КРАЖА СЕЙФОВ

Многие свойства, включая свойство «5» на планшете главаря, позволяют украсть сейф с участка.



Свойство «5» на планшете главаря.

Когда вы крадёте сейф, возьмите его карту с игрового поля и положите её лицевой стороной вниз в крайнюю левую свободную ячейку в верхней части вашего планшета главаря. **Сохраните все жетоны**, лежащие на карте (независимо от того, чьи они). Метки на сейфах могут принести очки технологий в конце игры.



Украденные сейфы размещаются в верхней части планшета главаря.

Вы можете украсть **любой сейф с любого участка**, если не указано иное.

Это может быть как сейф, который вы разведали (и знаете его ценность), так и сейф, который вы не разведали (и надеетесь получить более ценный сейф, или у вас нет выбора).

Вы можете осматривать свои украденные сейфы в любое время.

ЛИМИТ СЕЙФОВ

У вас не может быть больше сейфов, чем номер текущего дня. Например, если это второй день, у вас не может быть больше двух украденных сейфов.

1 день 2 день 3 день



Если вы крадёте сейф и тем самым превышаете этот лимит, тайно осмотрите его, а затем выберите, какой сейф оставить.

Сейф, который вы решили не оставлять себе, считается **брошенным**; положите его карту лицевой стороной вниз на соответствующий участок. Сохраните на нём все жетоны. Игроки могут разведать и украсть этот сейф, как обычно.

ПОБЕДА В ИГРЕ

«Теперь это моё, так что делай то, что я говорю!» — Престон Кейн.

В последнюю ночь (в короткой игре это вторая ночь) прибывают федералы и конфискуют оставшееся имущество Путешественника. Все украденные вами сейфы остаются вашими и могут помочь победить в игре.

Определите победителя следующим образом:

- 1. Откройте сейфы:** раскройте свои карты сейфов и подсчитайте их ценность в очках технологий.
- 2. Бонус за метки:** получите 1 очко технологий за **каждую метку** (включая метки соперников) на ваших картах сейфов, число на которой **совпадает** с ценностью сейфа. Количество очков, получаемых таким образом, не ограничено.

3. Бонус репутации: в зависимости от текущего положения вашего жетона на шкале репутации получите или потеряйте соответствующее количество очков технологий.

4. Негодяи: получите 1 очко технологий за каждый значок технологий (👤) на ваших негодяях.

Игрок, набравший больше всего очков технологий, побеждает! Имея в своём распоряжении технологии Путешественника, он может вершить судьбу не только Грейстоун-Галч, но и всего Запада.

В случае ничьей побеждает претендент с **наибольшим количеством денег**. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, ходивший позже в последнем раунде.

После окончания игры мы рекомендуем достать все карты особенностей из проекторов (оставив там только карты профессий), чтобы вы были готовы к следующей партии.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

В конце игры Престон Кейн переворачивает карты своих сейфов лицевой стороной вверх и подсчитывает очки технологий следующим образом.

3 Сейф + 2 Бонус за метки + 4 Сейф + 1 Значок технологий у негодяя + 2 Бонус репутации = 12 Итого очков технологий

The diagram illustrates the calculation of technology points from cards. It shows two example cards: 'Беспроводной переключатель' (Wireless Switch) with a value of 3 and a matching marker of 3, and 'Чудо-лекарство' (Miraculous Medicine) with a value of 2 and a matching marker of 4. A third card, 'Киббернетический преступник' (Cybernetic Criminal), has a tech icon. The calculation is: 3 (Сейф) + 2 (Бонус за метки) + 4 (Сейф) + 1 (Значок технологий у негодяя) + 2 (Бонус репутации) = 12 (Итого очков технологий). The 'Чудо-лекарство' card is marked 'Не совпадает' (Does not match) with a red X over the 2, indicating that the value of the card is used instead of the marker value.

ГРЯЗНЫЙ ПЁС
Обросьте эту карту, чтобы развезти сейф на любом участке и пометить его.

КИББЕРНЕТИЧЕСКИЙ ПРЕСТУПНИК
Заплатите 2\$, чтобы украсть сейф с любого участка.

ПОЖИЛОЙ БАНКИР
В начале вашего хода используйте, затем сбросьте. Получите 4\$.

ЛЮБЕЗНЫЙ СТАРАТЕЛЬ
Получите 3\$.

СВОЙСТВА НЕГОДЯЕВ

«Не ограничивай себя возможностями человека». — Док Циммер

Негодяи обладают широким спектром свойств. В этом разделе описаны дополнительные правила определения времени использования и сложные свойства, с которыми вы можете столкнуться.

Если карта противоречит правилам, следуйте указаниям карты. Если у вас возник вопрос о конкретной карте, обратитесь к справочнику карт, который находится на с. 14.

ЗНАЧКИ МОДИФИКАТОРОВ

На некоторых картах особенностей есть значки модификаторов. Они обладают особыми эффектами, которые применяются при использовании покерных карт.



Бонусные деньги: получите 1 \$ перед использованием свойства этого негодяя.



Использовать дважды: когда вы используете этого негодяя, используйте его свойство дважды. Уточнения см. в пункте «Ошеломляющий (особенность)» на с. 16.

ОСОБЫЕ МОМЕНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

На некоторых негодяях изображены другие значки, а не значки покерных карт. Эти значки объясняются далее.

РЕАКЦИЯ

У некоторых негодяев вместо значка покерной карты изображены белые стрелки. Такие негодяи используются сразу **после** того, как вы используете соседнего негодяя на вашем планшете, связанного с этой стрелкой.



Стрелка реакции

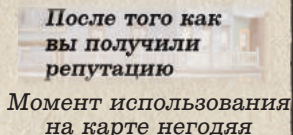


Например, свойство «Любезного старателя» можно использовать сразу после использования свойства негодяя слева от него (в данном случае «Грязный пёс»).

Уточнения см. в пункте «Беспокойный (особенность)» на с. 14.

МОМЕНТ, ОПИСАННЫЙ ТЕКСТОМ

У некоторых негодяев вместо значка покерной карты есть текст, который говорит вам, когда использовать этого негодяя.



Эти карты можно использовать во время хода любого игрока, когда это применимо (и даже вне шага 2 «Использование свойств»).

Например, негодяя, который используется «после того как вы получили репутацию», можно использовать сразу после получения вами репутации в свой ход, в ход соперника или в конце дня. Помните, что каждое свойство можно использовать только один раз во время хода каждого игрока и один раз в конце каждого дня.

В начале вашего хода. На некоторых негодяях текст гласит: «в начале вашего хода». Используйте их свойства непосредственно перед тем, как разыграть карту в свой ход. Как и других негодяев, их можно не использовать.

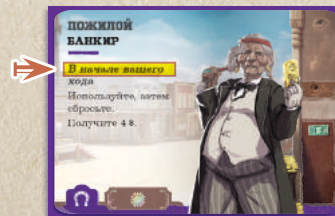
При найме. На некоторых негодяях текст гласит: «при найме». Их свойства используются сразу **после** того, как вы их нанимаете. Этих негодяев никогда не помещают на планшет и всегда сбрасывают после найма (даже если вы решили не использовать их свойство).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДРУГОГО НЕГОДЯЯ

Некоторые негодяи позволяют вам использовать других негодяев с вашего планшета, из салуна или сверху стопки сброса.

Используя другого негодяя таким образом игнорируйте все части карты, в которых говорится, **когда** использовать негодяя, и примените все остальные эффекты (не применяя эффект значков модификаторов). Например, вы всё равно должны применить эффект, гласящий: «Чтобы использовать, отправьте 1 своего подручного в тюрьму».

Если другой негодяй позволяет вам использовать этого, не обращайте внимания на момент использования. Получите 4 \$, затем сбросьте «Пожилого банкира».



Дополнительную информацию см. в пункте «Конь (профессия)» на с. 15.

РАЗВЕДКА ДРУГИХ КАРТ

Некоторые свойства позволяют вам разведать покерную карту. Это означает, что вы тайно смотрите на карту, не показывая её другим игрокам, а затем возвращаете её на **прежнее место** лицевой стороной вниз, если не указано иное.

Не помещайте метку на такую карту. Правила разведки и помещения меток на сейфы находятся на с. 10.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Если у вас закончились карты или жетоны, используйте следующие правила:

- ❏ Деньги не ограничены. Если у вас закончились деньги, используйте подходящую замену, например обычные монеты.
- ❏ У каждого игрока есть три жетона подручных. Если все ваши жетоны подручных находятся на картах или в тюрьме, вы не можете использовать подручных, пока не вернёте одного из них.
- ❏ У каждого игрока семь меток. Если у вас не осталось метки с числом, которое вы хотите использовать, чтобы пометить сейф, **вы должны использовать другое число.**
- ❏ Если все ваши метки находятся на сейфах, вы либо не пометаете сейф, либо перемещаете одну из своих меток с другого сейфа. **Нельзя переместить метку с сейфа, который находится у соперника.**
- ❏ Если колода особенностей или профессий закончится, то до конца игры нельзя будет создавать негодяев.
- ❏ Если закончится покерная колода, вы больше не сможете добирать покерные карты. В конце дня будет создана новая колода.
- ❏ Если на участке нет сейфов, то на этом участке нельзя украсть, разведать или пометить сейф.

ОБЩЕНИЕ И ЛОЖЬ

«3000 негодяев» — это игра о блефе и введении в заблуждение других игроков. Поэтому вы вольны говорить или не говорить как правду, так и неправду обо всём, что вы увидели. Например, если вы украли сейф с ценностью 7, вы можете ничего не говорить, можете честно называть его ценность или солгать о ней.

Нельзя раскрывать скрытую информацию, чтобы доказать, что вы говорите правду. Например, нельзя показывать украденные сейфы или свои покерные карты, если, конечно, этого не позволит какое-либо свойство.

Хоть обман и поощряется, вы всё равно должны следовать всем правилам. Например, если на вашей карте есть жетон подручного, вы должны раскрыть её и принять все последствия.

Игроки могут заключать друг с другом сделки, но эти договорённости можно нарушать. Например, если кто-то собирается украсть у вас деньги, вы можете попытаться убедить его не делать этого, пообещав никогда не красть у него, а на следующий ход передумать и нарушить это обещание. Нельзя обмениваться с соперниками физическими компонентами (например, деньгами или картами).

СТОП!

Теперь вы знаете всё, что нужно, чтобы начать первую партию. Остальная часть буклета — это дополнительные правила и уточнения. Если во время игры у вас возникнет вопрос по конкретной карте, обратитесь к справочнику карт, который находится на с. 14.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Опытные игроки могут использовать эти правила, чтобы сделать игру более глубокой и стратегичной.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНАЯ ПАРТИЯ

Этот вариант позволяет вам сыграть в 3-дневную игру, что делает партию более продолжительной и головоломной. Рекомендуем использовать этот вариант после проведения первой партии (особенно при игре вдвоём или втроём).

Чтобы сформировать колоды особенностей и профессий в игре по расширенным правилам, используйте следующую таблицу.

ОСОБЕННОСТИ

ПРОФЕССИИ

2 игрока	• 20 синих I (сверху)	• 6 зелёных ♠ (сверху)
	• все красные II	• 10 фиолетовых ♠
3 игрока	• 30 синих I (сверху)	• 8 зелёных ♠ (сверху)
	• все красные II	• 14 фиолетовых ♠
4 игрока	• все синие I (сверху)	• 12 зелёных ♠ (сверху)
	• все красные II	• 18 фиолетовых ♠

КАРТЫ СТРАТЕГИИ

В этом варианте у каждого главаря будет две уникальные карты стратегии на выбор. Во время шага 5Е подготовки к игре каждый игрок тайно выбирает одну из своих карт стратегии и кладёт её лицевой стороной вниз на планшет главаря.

Когда все игроки сделают выбор, переверните все карты стратегии лицевой стороной вверх и уберите невыбранные карты в коробку.



Поместите карту стратегии на свой планшет.

Игроки могут использовать свою карту стратегии так, как указано на карте. Использование этих свойств необязательно, и они не могут прерывать другие свойства. Каждую карту стратегии можно использовать только один раз за ход каждого игрока.

Карты стратегии **не считаются** негодьями, и на них не действуют свойства, которые относятся к негодьям. Например, использование карты стратегии не позволяет вам использовать реакции связанных с ней негодяев.

Другие свойства можно использовать после использования свойства карты стратегии, если это применимо. Например, если карта стратегии позволяет вам разведать сейф, вы можете использовать негодяя, который используется «после того как вы разведали сейф».



СПРАВОЧНИК КАРТ

Поскольку в игре возможны 3000 разных негодяев, некоторые из них могут привести к странным ситуациям. Если у вас возник вопрос о каком-либо негодяе или карте стратегии, обратитесь к этому разделу.

Здесь в алфавитном порядке расположены профессии, особенности и карты стратегии, так что вы легко найдёте нужную.

• Автоматон (профессия)

- » Количество карт у вас на руке не ограничено.
- » Если у вас в колоде нет карт, вы не можете добирать карты.
- » Если в конце дня у вас на руке останутся карты, вы добираете их только до тех пор, пока на руке не станет 4 карты.

• Аферист (профессия)

- » Если ваш жетон репутации находится на делении «-2», вы не можете использовать это свойство.

• Безрассудный (особенность): см. «Обаятельный» и «Ошеломляющий»

• Беспокойный (особенность)

- » Вы не можете использовать этого негодяя, если решите не использовать негодяя, связанного с ним.
- » Вы можете использовать этого негодяя, только если используете свойство связанного с ним негодяя. Например, если свойство другого негодяя гласит: «Заплатите 3 \$, чтобы украсть сейф», а у вас нет денег, вы **не можете** использовать это свойство и не можете использовать реакции связанных с ним негодяев.

* Если часть свойства негодяя необязательна (со словом «можете»), вы можете использовать связанного негодяя, даже если решили не использовать необязательную часть.

- » Если свойство негодяя позволяет нанять другого негодяя со стрелкой реакции и вы помещаете его на свой планшет так, чтобы он оказался связан стрелкой с нанявшим его негодяем, вы можете немедленно использовать нанятого негодяя.
- » См. также раздел «Реакция» на с. 12.

• Бесстрашный (особенность)

- » Вы можете использовать любое свойство только один раз во время хода каждого игрока и один раз в конце каждого дня, даже если теряете репутацию более одного раза.

• Болтливый (особенность)

- » Если вы получаете репутацию, а ваш жетон репутации уже находится на делении «6», вы не можете получить больше репутации и не можете использовать этого негодяя.
- » Вы можете использовать любое свойство только один раз во время хода каждого игрока и один раз в конце каждого дня, даже если получаете репутацию более одного раза.

• Врач (профессия)

- » Вы должны оплатить полную стоимость нанимаемого негодяя.
- » Если вы нанимаете негодяя со стрелкой реакции и размещаете его так, чтобы он оказался связан с этим негодяем, вы можете использовать его после использования врача. Это не относится к особенности «Жадный», потому что вы получили деньги до того, как этот негодяй оказался на вашем планшете.
- » Если вы нанимаете негодяя, а ваш планшет главаря заполнен, можете заменить негодяя, который позволил вам нанять нового.
 - * Реакции у негодяев, которые были связаны со сброшенным негодяем, не активируются.
- » Если вы используете врача, находящегося в сбросе (например, за счёт могильщика), он может нанять сам себя.
- » Если на верхней карте сброса находится свойство «При найме», вы можете его использовать (оставьте негодяя сверху стопки сброса).
 - * Если врач используется дважды, вы не можете дважды использовать одну и ту же карту из стопки сброса.
- » См. также «Могильщик».

• Гений (профессия)

- » Не разведывайте сейф перед тем, как его пометить.
- » Если у вас уже есть метка на сейфе, можете осмотреть его перед тем, как использовать это свойство.
- » Вы можете пометить сейф, который уже поместили.

• Жадный (особенность)

- » Этого негодяя можно использовать, когда вы получаете или крадёте деньги за счёт другого негодяя. Его нельзя использовать, когда вы получаете деньги за счёт свойства с планшета главаря или офиса шерифа.

• Жестокий (особенность)

- » Нельзя использовать это свойство, если все ваши подручные находятся на картах и/или в тюрьме.

• Журналист (профессия)

- » Нельзя разведывать собственные карты.
- » Если вы используете его в конце дня, то не можете разведать покерную карту, но всё равно получаете 3 \$.

• Заключённый (профессия)

- » Каждый соперник делает свой выбор по очереди, начиная с игрока слева от вас и далее по часовой стрелке.
 - * Если все подручные соперника уже находятся в тюрьме или на картах, он не может отправить подручного в тюрьму и теряет 1 очко репутации.
- » См. также «Помощник шерифа».

• Изобретатель (профессия)

- » Свойство позволяет вам украсть сейф, который не был размещён на игровом поле в начале игры. «Неиспользуемые сейфы» — это сейфы, которые не находятся на игровом поле или планшетах главарей.
- » Вы выбираете цвет сейфа, а затем крадёте его.
- » Не разведывайте неиспользуемый сейф; вы сможете осмотреть его после того, как украдёте.
- » Если в результате вы превысите свой лимит сейфов, то должны бросить один из своих сейфов. Поместите этот сейф на соответствующий участок, даже если вам придётся бросить сейф, который вы только что украли.
 - * Если вы бросили сейф, а на его участке нет свободной ячейки, положите брошенный сейф рядом с другими неиспользуемыми сейфами (замешайте его вместе с ними).

• Инвестор (профессия)

- » Подсчитайте все карты, которые вы сыграли за этот день, включая карту, которую только что разыграли на этом ходу.
- » Если вы используете свойство в конце дня, то получите 4 \$, даже если уже поместили свои карты под низ колоды.

• Картёжник (профессия)

- » Замешайте карту обратно в свою колоду, даже если это не «5» или «6».

• Конь (профессия)

- » Если вы используете другого негодяя с текстом «Сбросьте эту карту», то сбрасывайте негодяя, на котором есть этот текст,

а не того, который позволил вам использовать другого негодяя. Например, если конь использует телёнка, то после использования сбрасывается телёнок.

- » Если у коня есть особенность «Ошеломляющий» или «Безрассудный», это позволяет вам использовать двух разных негодяев, а не одного и того же дважды.
- » Если вы используете другого негодяя, то можете использовать свойство, которое позволяет ему использовать третьего негодяя (при условии, что этого негодяя ещё не использовали в этот ход). Например, вы можете использовать коня, чтобы использовать хозяина гостиницы, чтобы использовать негодяя из салуна.
- » См. также раздел «Использование другого негодяя» на с. 12.
- **Лживый (особенность)**
 - » Этого негодяя можно использовать после того, как вы пометите сейф числом, которого **не может быть ни на одном сейфе** этого участка (то есть любым числом, не указанным среди возможных значений для этого участка на игровом поле).
- **Любезный (особенность): см. «Беспокойный»**
- **Могильщик (профессия)**
 - » Вы можете использовать негодяя из стопки сброса, свойство которого подразумевает его собственный сброс. После использования такого свойства положите его под низ стопки сброса, как обычно. Это также относится к свойству «При найме», при котором карта обычно сбрасывается из салуна.
 - » Если верхнего негодяя из стопки сброса уже использовали в этот ход, вы **не можете** использовать его снова. Например, если вы только что использовали телёнка и сбросили его карту, то не можете использовать его снова.
 - » Если верхняя карта стопки сброса — могильщик и вы можете использовать его свойство, то его свойство не имеет никакого эффекта.
- **Мозгоправ (профессия)**
 - » Вы можете поместить подручного на любую **лежащую лицевой стороной вниз** покерную карту, которую сыграл соперник, даже на ту, которую он сыграл в предыдущие ходы.
 - » Если вы не освободили подручного, то не сможете использовать остальную часть свойства.
 - » Вы можете освободить подручного соперника и поместить его на карту (но не на его собственную).

» Вы не можете поместить подручного игрока на карту, на которой уже есть его подручный.

- **Молниеносный (особенность): см. «Обаятельный»**
- **Мутант (профессия)**
 - » Прежде чем решить, хотите ли вы перемещать колоду, положите разведанную карту обратно на верх колоды.
- **Наёмник (профессия): см. «Помощник шерифа»**
- **Назойливый (особенность)**
 - » Если вы нанимаете негодяя со стрелкой реакции и помещаете его рядом с назойливым негодяем, чтобы они оказались связаны, вы можете использовать нанятого негодяя после использования назойливого негодяя.
- **Налётчик (профессия)**
 - » Нельзя использовать это свойство, если все ваши подручные находятся на картах и/или в тюрьме.
- **Неутомимый (особенность): см. «Беспокойный»**
- **Обаятельный (особенность)**
 - » Негодяев со свойством «При найме» никогда не помещают на планшет главаря, поэтому вам не придётся сбрасывать негодяя со своего планшета, чтобы нанять одного из них.
 - » См. также раздел «Момент, описанный текстом» на с. 12.
- **Ошеломляющий (особенность)**
 - » Эта особенность позволяет вам использовать негодяя дважды, что противоречит обычному правилу, гласящему, что негодяя можно использовать только один раз за ход.
 - * Если негодяя нужно сбросить после использования, **сначала** используйте его дважды, а потом сбрасывайте.
 - * Если хотите, вы можете использовать его только один раз.
 - * При использовании негодяя дважды сначала полностью используйте его один раз, а затем используйте его снова, основываясь на новой ситуации в игре.
 - Например, если при первом использовании вы меняли профессию этого негодяя с помощью подражателя, то при втором используйте его новую профессию.
 - » Если профессия позволяет вам использовать другого негодяя (конь, хозяин гостиницы или могильщик), вы **не можете** использовать одного и того же другого негодяя дважды.

- » Сначала используйте негодя дважды, а затем используйте других негодьяев (включая реакции).
- » Если с этим негодьяем связан другой негодьяй, то связанный негодьяй используется только один раз.
- **Повар (профессия)**
 - » Нельзя использовать это свойство, если у вас нет денег (повару же нужно купить продукты!).
- **Поджигатель (профессия)**
 - » Все подручные на покерной карте уничтожаются. Уберите их в коробку. Их нельзя вернуть, освободить или как-то иначе использовать до конца игры.
- **Подопытный (профессия)**
 - » «Неиспользуемые сейфы» — это сейфы, которые не находятся на игровом поле или планшетах главарей.
 - » См. также «Изобретатель».
- **Подражатель (профессия)**
 - » После смены профессии не используйте новую профессию (если только негодьяй не используется во второй раз — см. «Ошеломляющий»).
 - » См. также «Портной».
- **Пожилой (особенность)**
 - » Если свойство негодя подразумевает его сброс, полностью используйте свойство перед тем, как сбросить негодя.
 - » Если у вас есть несколько свойств «В начале вашего хода», вы выбираете, в каком порядке их использовать, и перед их использованием должны удовлетворять их требованиям. Например, если особенность «Пожилой» приносит вам деньги, вы уже не можете использовать особенность «Щедрый» (которая требует, чтобы у вас было 0 \$).
- **Помощник шерифа (профессия)**
 - » Прежде чем вы отправите подручного соперника в тюрьму, у него есть возможность поместить подручного на покерную карту текущего игрока.
- **Портной (профессия)**
 - » Если свойство позволяет поменяться профессией или особенностью с другим негодьяем:
 - * «Поменяйте» означает, что вы меняете две особенности/профессии между двумя негодьями.
 - * Если часть свойства негодя уже была использована в этот ход, то всё свойство нельзя использовать снова (только если вам не разрешено использовать его дважды).
 - * Если в этот ход вы не использовали ни профессию, ни особенность нового негодя, то можете его использовать, если это применимо. Например, если вы разыграли карту «5», чтобы использовать портного, можете дать другому своему негодьяю с особенностью «5» новую профессию и немедленно его использовать.
 - * Обмен профессиями или особенностями **не является** наймом негодя и не позволяет вам перераспределить негодьяев на планшете.
 - * После обмена разыгрывайте реакции связанных с портным негодьяев, как обычно (с учётом новых свойств).
 - » Портной не может поменять свою собственную профессию.
- **Посыльный (профессия): см. «Врач»**
- **Преобразить союзников (карта стратегии)**
 - » Если вы меняете особенность своего негодя на особенность со свойством «При найме», то не сможете его использовать (поскольку нельзя нанять негодя со своего планшета).
 - » См. также «Портной».
- **Пристав (профессия)**
 - » Если вы использовали свойство офиса шерифа за счёт этого негодя, это не мешает вам воспользоваться офисом шерифа снова, во время шага 3 вашего хода. Вы даже можете использовать то же свойство, которое уже использовали в этот ход.
- **Ренегат (профессия)**
 - » Если нет ни одного соперника, у которого украдено больше сейфов, чем у вас, вы не можете использовать этого негодя.
- **Самовлюблённый (особенность)**
 - » Используйте свойство сразу после шага 3 вашего хода («Нанять негодя или воспользоваться офисом шерифа»).
 - » После использования этого негодя у соперников есть последняя возможность поместить подручных на вашу покерную карту, прежде чем начнётся ход следующего игрока.
- **Хозяин гостиницы (профессия)**
 - » Если негодя из салуна нужно сбросить после использования, сбросьте его как обычно. Затем немедленно пополните салун.
 - » См. также «Конь».

• **Честный (особенность)**

- » Во время шага 1 «Составьте план» поместите карту «0» не в ячейку, а лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом главаря.
- * В конце дня замешайте её вместе с картами, которые нужно положить под низ колоды.
- » Нельзя размещать подручных на картах, лежащих лицевой стороной вверх.
- » Вы не обязаны использовать честного негодяя. Вы можете сыграть карту «0» лицевой стороной вниз в любую ячейку (как блеф).
- » Карта «0» считается сыгранной с точки зрения использования любых свойств (например, для свойства инвестора).

• **Чуткий (особенность): см. «Беспокойный»**

• **Щедрый (особенность)**

- » Если вы решили использовать любого негодяя, то должны использовать его свойство полностью (за исключением части со словом «можете»). Нельзя отказаться от получения денег за счёт негодяя или офиса шерифа, чтобы в следующий ход использовать щедрого негодяя.
- » См. также «Пожилой».

• **Энергичный (особенность): см. «Беспокойный»**

3000 НЕГОДЯЕВ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ

ВВЕДЕНИЕ

Этот раздел включает в себя три необязательных правила, которые вы можете использовать, чтобы придать партиям в «3000 негодяев» больше разнообразия, интриги и стратегии.

Все три правила разработаны и протестированы для одновременного использования, но при желании их можно добавлять и по отдельности.

Важно: эти правила можно использовать только в 3-дневной игре (см. раздел «Продолжительная партия» на с. 13).

ЕЩЁ БОЛЬШЕ НЕГОДЯЕВ

Чтобы создать больше комбинаций негодяев, на планшете главаря теперь можно держать до **шести негодяев** (вместо пяти). Шестой негодяй помещается поверх рисунка в левом верхнем углу планшета (там, где обычно располагается карта стратегии).

Этот негодяй может активировать реакции связанных негодяев и все прочие эффекты, как обычно.

Если вы играете с дополнительным правилом «Карты стратегии», кладите карту стратегии слева от планшета главаря.



Пример расположения шести негодяев и карты стратегии.

ДИКИЙ-ДИКИЙ САЛУН

Это дополнительное правило привносит больше разнообразия в типы негодяев, встречающихся в начале партии. Во время подготовки к партии сделайте не одну, а **две колоды профессий**. В одной колоде будут находиться все фиолетовые карты профессий, а в другой — все чёрные, поверх которых будет лежать несколько зелёных карт профессий (в зависимости от количества игроков):

	Особенности	Профессии
2 игрока	• 20 синих I (сверху) • все красные II	• 7 зелёных (сверху) • все чёрные
3 игрока	• 30 синих I (сверху) • все красные II	• 9 зелёных (сверху) • все чёрные
4 игрока	• 40 синих I (сверху) • все красные II	• 12 зелёных (сверху) • все чёрные

Во время заселения салуна (при подготовке к партии) создайте двух зелёных негодяев и поместите их в крайние правые ячейки. Затем создайте одного фиолетового негодяя и поместите его в крайнюю левую ячейку.

Во время игры в салуне всегда должен находиться фиолетовый (♠) негодяй и два негодяя из другой колоды. Каждый раз, когда вам потребуется создать негодяя, проверяйте цвета негодяев в салуне. Если там нет фиолетового негодяя, создайте его. В противном случае создайте негодяя с помощью верхней карты зелёной/чёрной колоды профессий.



В этом примере в салуне нет фиолетовых (♠) негодяев, поэтому нужно создать нового фиолетового негодяя с помощью верхней карты фиолетовой колоды профессий и верхней карты колоды особенностей.

В некоторых редких случаях в салуне может оказаться второй фиолетовый негодяй. Если это произойдёт, не добавляйте фиолетовых негодяев в салун, пока они там не закончатся.

ДИКИЙ-ДИКИЙ САЛУН: ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Использование правила «дикий-дикий салун» увеличивает разнообразие негодяев, что сильно влияет на игру. Чтобы сбалансировать это, в игру вносятся следующие изменения:

- ▣ **Лимит сейфов.** Вместо ограничения на один сейф в день вводится ограничение на три сейфа на планшете главаря в любое время, независимо от дня. Если игрок превышает это количество, он должен бросить сейф, как обычно.
- ▣ **Закончились профессии.** В маловероятной ситуации, когда в одной из колод профессий закончатся карты, создавайте всех новых негодяев с помощью другой колоды профессий.

НАЧАТЬ С НУЛЯ

Чтобы добавить в игру больше интриги, все участники начинают партию с покерной картой «0» на руке (плюс 3 случайные карты).

Этот вариант заставляет игроков блефовать в первый день игры, а также создаёт более равные стартовые условия.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Кори Коничка

Графический дизайн, логотип и иллюстрации негодяев: Дэвид Ардила из InkVoltage

Дизайн обложки: Сэмюэл Шимота

Основные иллюстрации, комикс и обложка книги правил: Матиос Гебреселассие

Редактирование и корректура: Тимоти Мейер

Творческое консультирование и дополнительное редактирование: Стивен Кимболл

Производственная группа: Джастин Энджер, Ли Хуф, Остин Литцлер и Кевин Шлютер

Тестировщики: Кайл Алвишер, Кори Андерсон, Джеймс Андерсон, Адам Бейкер, Дэйн Белтрами, Тони Бексли, Кэти Бишоп, Нил Бонстил, Гарет Бушилл, Томас Кауэт, Ю Чен Чан, Джеймс Коннор, Эшли Крафт, Катерина Д'Агостини, Андреа Делл'Анзезе, Уэс Дивин, Эй Джей «Buenos Notches» Крессман, Ричард Эй Эдвардс, Уилл Эдвардс, Джулия Фаэта, Айра Фэй, Джени Фельдман, Фил Фельдман, Майкл Фельдман, Ричард Гарфилд, Джейми Хакерби, Джейкоб Халлетт, Брайан Якубак, Джеффри Джойс, Джеймс Кидди, Стивен Кимболл, Дэн Коничка, Шеннон Коничка, Стив Кунц, Джеймс Книффен, Петер Кюстерс, Джош Льюис, Кортни Льюис, Скотт Льюис, Вольфганг Лейерер, Коди Мартин, Скотт Макфолл, Дэвид Мейер, Габриэль Мейер, Тимоти Мейер, Стефан Михельман, Дэвид Момменс, Трэвис Мур, Джастин Мур, Дэйл Нолан-мл., Трой Паркер, Ник Пелтон, Ли Перри, Тодд Пресслер, Силь «I Won This Time So It's Definitely Broken» Пульизи, Питер Рамвелл, Джошуа Рейфстек, Зап Риккен, Хейли Робертсон, Адам Робертсон, Крис Рольф, Адам Сэдлер, Брэди Сэдлер, Пол Шефер, Эндрю Шафф, Натаниэль Беренд Шайдлер, Крис Синк, Говард Смит, Ян Смит, Кайл «3K Scoundrels Any% Speedrun» Старк, Кимберли Траверс, Джеймс Фелькер, Бриттани Уолден, Джейсон Уолден, Феликс Йе, Мэтт Янг.



unexpected®
games

TM/® & © 2023 Unexpected Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента:
Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова
Переводчик: Джей
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик: Антон Русин
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
www.hobbyworld.ru



КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после разоблачения всех блефов в последний день. Подсчитайте количество очков технологий следующим образом:

- 1. Откройте сейфы:** раскройте свои карты сейфов и подсчитайте их ценность в очках технологий.
- 2. Бонус за метки:** получите 1 очко технологий за **каждую метку** на ваших картах сейфов, число на которой **совпадает** с ценностью сейфа. Учитываются метки, принадлежащие **любому** игроку.
- 3. Бонус репутации:** в зависимости от текущего положения вашего жетона на шкале репутации, получите или потеряйте соответствующее количество очков технологий.
- 4. Негодяи:** получите 1 очко технологий за каждый значок технологий (👮) на ваших негодях.

Игрок, набравший больше всего очков технологий, побеждает!

Важно: В случае ничьей побеждает претендент с **наибольшим количеством денег**. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, ходивший позже в последнем раунде.

См. полные правила окончания игры на с. 11.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Каждого негодяя можно использовать только **один раз** за ход каждого игрока.
- Во время шага 2 конца дня **не замешивайте** сыгранные покерные карты в колоду. Перемешайте эти карты между собой и положите их **под низ** колоды.
- Если у вас больше сейфов, чем номер текущего дня, вы должны бросить один из своих сейфов (вернуть его на его участок). Вы можете бросить сейф, который только что украли.
- Свойство «При найме» используется сразу после того, как вы нанимаете негодяя. После этого сбросьте этого негодяя из салуна. Этим негодяев никогда не помещают на планшет главаря.
- Вы можете в любое время осмотреть свои помеченные или украденные сейфы.
- Перед тем как воспользоваться офисом шерифа (до выбора варианта), сбросьте негодяя из крайней правой ячейки салуна.
- Если у вас возник вопрос о свойстве карты, обратитесь к справочнику карт на с. 14.