

GOODCRITTERS

Вступление

Эй, Босс! Отличную добычу мы получили на последнем деле! Что это? Это не похоже на долю, которую я заслужил! Возможно пришло время немного поиграть мускулами и револьверами. Посмотрим, что на это скажут остальные в нашей банде!

Самый волнующий момент после любого ограбления — это дележка добычи. Конечно все доверяют Боссу, уж он то сможет поделить добычу так, как все заслуживают. Но будет ли Босс беспристрастным и можно ли быть уверенным, что все будут удовлетворены?! Но в этой банде собрались опытные бандитос и они знают, как оставить за собой последнее слово. Если им не понравилось, как поделили добычу, они могут послать Босса куда подальше и поделить её заново.

В игре GoodCritters вы являетесь членами банды, которая занимается дележкой добычи после удачного ограбления. Каждый хочет предложить свой вариант дележки, уж точно более выгодный для всех и для себя. Ведь в конце победит игрок, собравший самый ценный куш.

Компоненты



- A) 140 карт добычи (Loot). Состоят из карт денег, драгоценных камней, скульптур и других ценностей. Карты добычи имеют четыре значения: 2000 долларов, 3000 долларов, 4000 долларов и 5000 долларов.
- B) 40 карт действий (Action). По 5 на каждого игрока. Включают в себя карты – Защита, Грабеж, Стащить, Да, Нет.
- C) 1 карта Облавы (Fuzz). Обозначает конец игры
- D) 8 маркеров игроков на пластиковых подставках. Маркеры угрозы.
- E) Маркер Босса на пластиковой подставке.
- F) 16 жетонов подкупа. По два на каждого игрока, используются опционально для режима игры Подкуп.
- G) 40 карт подкупа. Используются для дачи взятки в режиме игры Подкуп.

Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает бандита, за которого будет играть. Получает соответствующий маркер угрозы и 5 карт действий. (Если вы играете в режиме Подкуп, то возьмите 2 жетона подкупа своего цвета и 5 карточек подкупа)



Раздайте, каждому игроку 4 карты добычи по одной каждого номинала, тип добычи не имеет значения (2000\$, 3000\$, 4000\$ и 5000\$). Это ваш стартовый капитал в тайнике. Ваш тайник может состоять только из карт добычи и никогда в нем не могут оказаться карты действия или карты подкупа. **ВАЖНО:** Всегда держите карты добычи в своем тайнике в секрете от остальных игроков!

Теперь вам нужно создать колоду добычи.

NUMBER OF PLAYERS	DIVIDE THE DECK INTO THIS MANY PARTS:	RANDOMLY SHUFFLE THE FUZZ! CARD INTO THIS PART:
4	6	4
5	7	5
6	5	4
7	7	6
8	5	5

- 1) Перемешайте оставшиеся после выдачи игрокам карты добычи и положите их лицом вниз.
- 2) Разделите колоду на несколько примерно равных частей в соответствии с таблицей, указанной выше.
- 3) Замешайте карту облавы в одну из новых колод. В какую именно можно увидеть в табличке выше.
- 4) Начиная с левой стопки соберите все карты вновь в одну колоду. В результате карта облавы должна находиться примерно в нижней середине колоды.

Пример: В игре на 5 игроков колода делится на 7 примерно равных частей. Не нужно высчитывать их равенство с точностью до карты! Карта облавы (The Fuzz) замешивается в пятую колоду если считать слева, затем карты собираются в единую колоду. 1, 2, 3, 4, колоды находятся сверху. 5 с картой облавы идет после них и 6, 7 колода в самом низу.



- 5) Положите получившуюся колоду в центр стола.
- 6) Владелец игры берет маркер Босса.

Игровой процесс

Игра продолжается до того момента, пока из колоды добычи не выйдет карта облавы (Fuzz). После этого каждый берет карты добычи из своего тайника и подсчитывает их общую ценность.

Каждый раунд несколько карт добычи будет браться из общей колоды добычи. Босс решает, как распределить эту добычу между участниками банды. После этого участники проводят голосование. Если большинство сказал: “Да”, то раздается добыча и Боссом на следующий раунд остается тот же игрок. Если голосование показало, что “Нет”, то текущий Босс сдает свое кольцо и в следующем раунде Боссом становится другой игрок.

Когда выходит карта облавы — это сигнал к концу игры. Нераспределенная добыча будет конфискована, а игроки подсчитывают свою добычу в тайниках.

Каждый раунд делится на 4 шага, которые воспроизводятся по порядку.

- 1) Показать добычу
- 2) Поделить добычу
- 3) Выбрать карту действия
- 4) Отыграть выбранную карту действия

1. Показать добычу.

Босс берет из колоды добычи кол-во карт равное кол-ву игроков +2. Например при игре пятером, берется 7 карт. После этого он выкладывает их в открытую в центре стола. Все игроки должны видеть ценность карт.



2. Поделиться добычу

Босс распределяет выложенные карты добычи по своему усмотрению. Может отдать все карты одному игроку, включая себя. Может дать всем по одной, а кому-то по две. Как распределить эти карты решает только он сам, главное, что он должен использовать всю выложенную добычу. После он должен заявить, что дележка закончена и происходит переход к 3 шагу. Никто не забирает карты добычи пока не будет отыгран шаг 3 и 4.

3. Выбрать карту действия

На этом этапе все игроки играют одновременно – ходов по очереди нет! Игроки могут пытаться заключать сделки, выдвигать угрозы или блефовать.

В какой-то момент каждый игрок должен выбрать ровно одну из своих карт действий, чтобы положить ее лицом вниз перед собой. Вы можете передумать после того, как выбрали карту и положить вместо неё другую, вплоть до того момента, когда все игроки выложат карты перед собой, и никто не захочет вносить какие-либо изменения.

Если вы играете с дополнительными правилами Подкупа, игроки могут также предлагать взятки другим игрокам, чтобы повлиять на их голос.

Маркер угрозы. На третьем шаге игроки могут заключать любые сделки, которые они хотят заключить, чтобы заставить других голосовать так, как они хотят. Но иногда лучший способ повлиять на другого игрока, - это угроза.

У каждого игрока есть один маркер угрозы, который он может использовать, чтобы угрожать другому игроку. Под угрозой понимается, что игрок может попытаться украсть добычу у другого игрока, разыгрывая карту Грабежа. Карта Грабежа может быть нацелена только на игрока, перед которым стоит маркер угрозы грабителя.

Маркеры угроз могут быть использованы в качестве блефа: игроку не обязательно разыгрывать карту Грабежа, даже если он поместил свой маркер угрозы перед другим игроком. Если игрок угрожает другому игроку, но не разыгрывает карту Грабежа, маркер угрозы не действует. Да, блефовать игра не запрещает.

4. Отыграть выбранную карту действия

Теперь пришло время посмотреть, как будут разворачиваться замыслы предыдущего хода, и останется ли Босс у власти или же кольцо наденет другой игрок. На этом шаге каждый игрок, начиная с Босса и двигаясь по часовой стрелке вокруг стола, показывает свою карту действий, которую он сыграл во время шага 3.

Когда карта раскрывается, игрок, который ее открыл, выполняет указанное действие.

Внимание: Если игрок сыграл карту защиты он может открыть её вне очереди, если выяснится, что другой игрок пытается его ограбить.



“Да” – эта карта голосование в пользу текущего Босса и его распределения добычи в текущем раунде.



“Нет” – эта карта голосование против текущего Босса и его распределения добычи в текущем раунде. Это прозвучит странно, но Босс может голосовать против себя.



“Стащить” – эта карта позволяет взять верхнюю карту из колоды добычи и положить её в свой тайник. Нельзя брать вскрытые карты добычи, только верхнюю карту из общей колоды.

Выполнить это действие может только один игрок, первый сыгравший карту в этом раунде, остальные игроки сыгравшие эту карту ничего не получают.



“Грабёж” – эта карта позволяет попробовать забрать добычу у игрока, перед которым стоит маркер игрока сыгравшего карту Грабежа. Если игрок не поставил маркер угрозы, грабежа не происходит.

В случае успеха, игрок получает случайную карту из тайника жертвы.



“Защита” – эта карта используется игроком, чтобы защитить себя от ограбления. Если игрок разыграл эту карту, он раскрывает ее, когда другой игрок открывает карту Грабежа и, если перед ним стоит маркер угрозы грабителя.

Вместо того, чтобы быть ограбленным, защищающийся игрок может украсть одну случайную карту добычи из тайника грабителя!

Карта защиты охраняет от всех грабежей в раунде и позволяет украсть карту в ответ у каждого нападавшего.

Результаты голосования

- 1) Если карт “Да” сыграно больше.

Распределение добычи Боссом утверждено, каждый игрок забирает ту добычу, которую ему предложили и добавляет её в свой тайник. Босс оставляет у себя кольцо и начинает новый раунд.



- 2) Если сыгранно равное кол-во карт “Да” и “Нет”

По голосованию объявляется ничья. В этом случае банда принимает распределение добычи, предложенное боссом, но решает, что его пора сменить. Добыча разбирается так, же как в первом пункте, но после этого Босс отдает кольцо следующему игроку по часовой стрелке, и он уже начинает новый раунд.



3) Если карт “Нет” сыграно больше. В случае если сыграно минимум 2 карты “Нет”.

Банда крайне недовольна Боссом. Его распределение добычи отвергнуто и также его лишают кольца. Кольцо передаётся следующему игроку по часовой стрелке после Босса. Он возвращает распределенные прошлым Боссом карты добычи в середину стола и открывает из общей колоды еще 2 карты. Новый раунд начинается сразу с шага распределения добычи.



Если сыграна только одна карта “Нет”.

В этом случае Босс сохраняет свою власть, но распределение добычи не состоялось. Босс возвращает распределенные карты в центр стола и открывает из общей колоды еще 2 карты. Новый раунд начинается сразу с шага распределения добычи.

Начало нового раунда

Каждый игрок забирает сыгранную им карту действия и маркер угрозы, если он выставлял его другому игроку. В начале раунда у вас всегда должны быть все 5 карт действия на руках и маркер угрозы. Раунд начинается с шага 1 или 2 и возможно с новым Боссом. Это зависит от результата голосования в прошлом раунде.

Конец игры

Игра продолжается до того момента, пока из колоды добычи не выйдет карта облавы (Fuzz).

- Игра заканчивается немедленно если вы вытянули карту облавы в шаге 1 или, когда доставали две дополнительные карты добычи из-за результатов голосования.
- Если карта облавы вышла в результате розыгрыша карты Стащить, то достается новая карта добычи и раунд доигрывается до конца. После этого объявляется конец игры.

Игроки подсчитывают добычу в своих тайниках. Игрок или игроки с наибольшим значением объявляются победителями.

Дополнительные правила

В любой момент вы можете начать использовать эти дополнительные правила, чтобы разнообразить свою игру.

Подкуп.

Вы можете добавить в игру карты подкупа и жетоны подкупа. Что бы использовать их для торговли или предложения взяток. Карты подкупа хранятся отдельно от вашего тайника и не могут быть украдены с помощью карт Грабеж или Охрана. В конце игры каждая карта приносит 1000\$ или может иметь другое значение если игроки договорятся об этом в начале игры. Жетоны и карты подкупа являются гарантией того, что игрок выполнит данное им обещание, так как во всех других случаях его слова могут быть всего лишь блефом.

Предложить взятку.

Во время игры игроки могут предлагать взятки другим игрокам за то, что они хотят, чтобы они делали: голосовать «Да», голосовать «Нет», грабить конкретного игрока, охранять свой тайник и.т.д. Можно даже пытаются подкупить Босса, чтобы он дал вам более ценную добычу в будущем раунде.

В качестве взятки они могут предлагать почти все, например, совершить в будущем определенные действия, давать карты добычи из своего тайника или карты подкупа. Карты добычи, используемые таким образом могут передаваться в открытую (так, чтобы все видели это) или в закрытую (разыгрываются лицевой стороной вниз). Если вы играете в карты лицом вниз, вы можете позволить игроку взглянуть на них или нет (я дам вам эту карту добычи лицом вниз. Поверьте, мне, она стоит 4000 долларов!)). Никто же не виноват, что другие члены банды такие простофили.

Ограничение быть Боссом

Иногда особо харизматичный игрок может быть боссом слишком долго. В этом случае вы можете договориться, что максимум можно им быть три раунда. После этого перстень переходит следующему игроку, а в качестве компенсации смещенный Босс получает верхнюю карту из колоды добычи. Если он вытащил карту облавы, то он берет другую карту и игра немедленно заканчивается.



Domovityi