

Карманные интриги

Четыре равно уважаемых семьи ведут великое противостояние за власть и влияние в Империи. В такой борьбе все средства хороши. Вы же, как серый кардинал, всегда остаетесь в тени и только дергаете за ниточки – так, чтобы нужный вам дом пришел к власти, а другие остались ни с чем.

«Карманные интриги» – карточная игра о дворянах, жаждущих власти. Их карты раскладываются в ряды. Чем выше ряд, в котором находится дворянин, тем большей властью он обладает. Игроки – тайные личности с секретными целями, которые хотят возвыситься один из домов и лишить власти другой.

Компоненты

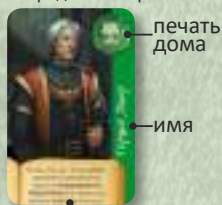
10 карт персонажей



Символы и обозначения

Карта персонажа

сторона с невредимым персонажем



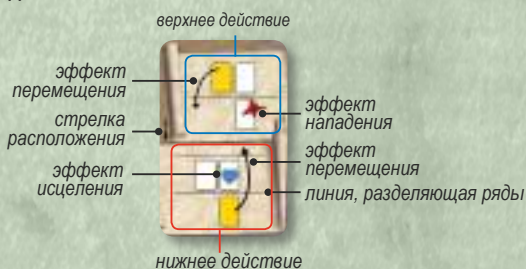
способность (неактивная)

сторона с раненым персонажем



способность (активная)

Карта действий



Разложите карты персонажей в три ряда. В первый и третий ряды положите по одному дворянину из каждого дома (выбирайте случайно). Во второй положите две карты горожан. Эти ряды – начальные уровни власти.

Перемешайте карты тайных целей (в том числе перевернув их вверх ногами) и выдайте по одной каждому игроку. Игроки не показывают свои карты целей друг другу – посмотрев, они выкладывают карту перед собой лицевой стороной вниз. Не переверачивайте ее, чтобы не перепутать верхний и нижний свитки на карте. В верхнем свитке карты печатью обозначен дом, который игрок хочет поднять на вершину власти. В нижнем – дом, который должен оказаться как можно ниже на иерархической лестнице. Смотреть свою карту тайной цели можно в любой момент. Чужие карты тайных целей нельзя смотреть до конца игры.

Перемешайте карты действий и выдайте по одной каждому игроку. Игроки не показывают эти карты друг другу.

Оставшиеся карты действий поместите одной стопкой лицевой стороной вниз рядом с картами персонажей – это колода действий. Вскройте одну карту из этой колоды и поместите ее рядом с картами персонажей. Убедитесь, что стрелка на вскрытой карте направлена вверх.

Ход игры

Игра проходит в несколько раундов. Первым ходит самый старший игрок, а за ним остальные по часовой стрелке.

В свой ход игрок выполняет одно из двух действий, изображенных на карте у него в руке, или одно из двух действий на вскрытой карте рядом с персонажами (игрок выбирает любое из этих четырех действий).

После выполнения действия игрок сбрасывает карту. Если игрок использовал карту с руки, то он берет новую карту из колоды действий, а сыгранную кладет в стопку сброса. Если игрок использовал карту, лежащую на столе, то он кладет ее в стопку сброса и на ее место выкладывает новую из колоды. После этого ходит игрок, сидящий слева от него.

Если вы должны взять новую карту из колоды, а в ней закончились карты, перемешайте стопку сброса и положите ее лицевой стороной вниз – это новая колода действий. Если колода действий заканчивается во второй раз, игра завершена (см. «Конец игры»).

Действия

Каждое действие состоит из одного или нескольких эффектов: перемещения, нападения и исцеления. Перед тем, как начать выполнять действие, убедитесь, что стрелка на карте действия направлена вверх, после чего примените все соответствующие эффекты.

Перемещение: переместите карту персонажа в ряд, указанный стрелкой.

Нападение: нанесите ранение персонажу. Если персонаж до этого был невредим, переверните его карту на раненую сторону. Если персонаж уже был ранен, сейчас он убит. Поверните его карту на 90 градусов (набок), чтобы обозначить, что персонаж мертв.

Исцеление: переверните карту раненого персонажа невредимой стороной вверх.

Если действие предусматривает несколько эффектов, они всегда выполняются в следующей последовательности: **исцеление – перемещение – нападение.**

Если действие предусматривает несколько эффектов перемещения, они выполняются в любом порядке на усмотрение игрока. Каждое действие также имеет некоторые требования, без которых оно не может быть выполнено.

Желтые и белые символы карт обозначают персонажей. Если они изображены в ряд, значит, для этого действия необходимо, чтобы в одном ряду было столько (или больше) персонажей, сколько изображено на карте. Если ряд изображен пустым, в нем может быть любое количество персонажей или вообще ни одного.

Если в действии указаны две желтых карты, персонажи должны быть из одного дома. Горожане относятся к нейтральному дому, который не борется за власть.

Если в действии указаны желтая и белая карты, персонажи должны быть из разных домов.

Если в действии указаны две или более белых карты, персонажи могут быть из любых домов (из одного или из разных).

Порядок персонажей в одном ряду значения не имеет, как и расположение символов на картах. Например, если на карте действия изображены две желтые карты, и одна из них должна переместиться, вы можете выбрать любого из подходящих персонажей. Чтобы выполнить действие, вы должны соответствовать всем его требованиям и иметь возможность разыграть все его

эффекты. Если хотя бы одно требование не выполнено или один эффект не может быть разыгран, вы не можете выбрать это действие. Если вы не можете выбрать ни одно действие по этим причинам, игра завершается (см. «Конец игры»).

Важные моменты

Если в конце хода игрока в одном из рядов не остается персонажей, этот ряд пропадает. Сдвиньте другие ряды ближе друг к другу.

В игре может быть сколько угодно рядов. Например, если персонаж находится в самом верхнем ряду, он может переместиться выше и создать новый ряд. Также персонаж в самом нижнем ряду может переместиться вниз и создать новый ряд.

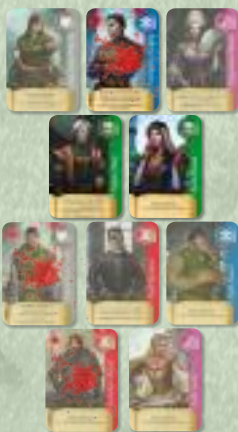
Выполнение действия обязательно. Игрок обязан выбрать одно из четырех возможных действий и разыграть его, даже если ему это не выгодно.

Состояния персонажей

Персонаж может быть невредим, ранен или убит. У невредимых персонажей нет активных способностей. Если на невредимого персонажа нападают, он становится раненым.

Когда персонаж становится раненым, его карта переворачивается раненой стороной вверх. Это также означает, что начинает действовать его способность. Если персонаж исцеляется, он снова становится невредимым.

Если на раненого персонажа нападают, он становится убитым, его карта поворачивается набок. Убитые персонажи остаются в том ряду, где были убиты, — их нельзя перемещать до конца игры. К мертвым персонажам нельзя применять и другие эффекты: на них нельзя нападать и их нельзя исцелить. Кроме того, они не учитываются для требований карт действий. У некоторых персонажей есть способности, которые срабатывают, когда они умирают. Такие способности применяются сразу после того, как персонаж убит, и разыгрываются игроком, убившим персонажа.



Пример. Ход Егора, и он решает выполнить нижнее действие карты со своей руки. Для этого действия необходимо, чтобы два персонажа одного дома находились в одном ряду, а один персонаж другого дома располагался в ряду над ними. Если условия соблюдены, один из нижних персонажей переместится вверх и нападет на находящегося наверху персонажа. Единственные два персонажа одного дома в одном ряду —

Леди Филия и Герцог Ашер. Егор решает переместить Леди и напасть на Господина Люция. Господин Люций уже был ранен, и это нападение убивает его. После того, как Господин Люций умер, срабатывает его способность исцелить раненого персонажа и ранить невредимого. Егор решает исцелить Капитана Жерара и ранить Леди Элейн. После этого он сбрасывает карту и берет новую в руку.



Теперь ходит Настя. Она выполняет верхнее действие с карты, лежащей рядом с персонажами, и выбирает Герцога Ашера целью эффекта. Настя перемещает его на один ряд вниз и нападает на него. Карта Герцога Ашера переворачивается на раненую сторону, а Настя заменяет карту действия, лежащую на столе, на новую.

Конец игры

Игра завершается в следующих случаях:

- убито два персонажа (игра завершается в конце хода текущего игрока);
- колода действий закончилась во второй раз;
- игрок не может выполнить ни одно из действий.

Когда это происходит, все игроки раскрывают свои карты тайных целей и получают очки:

- за каждого персонажа, принадлежащего дому, изображенному в верхнем свитке карты тайной цели (включая убитых), игрок получает количество очков, равное количеству рядов под этим персонажем;
- за каждого персонажа, принадлежащего дому, изображенному в нижнем свитке карты тайной цели (включая убитых), игрок получает количество очков, равное количеству рядов над этим персонажем;
- за каждого раненого или убитого персонажа, принадлежащего любому из домов, изображенных на карте тайной цели, игрок теряет одно очко.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. Если у двух или более игроков одинаковое количество очков, побеждает игрок, получивший наибольшее количество очков за одного персонажа. Если и таких игроков несколько, все они становятся победителями. Мы рекомендуем играть серию игр до двух побед, меняя первого игрока каждую партию. Для удобства подсчета побед можно использовать специальные карты побед.



Пример. Игроки раскрывают карты тайных целей. У Юры зеленая печать сверху, а красная снизу. Он считает количество рядов под каждым зеленым персонажем и количество рядов над каждым красным персонажем. 3 очка за Леди Филию, 1 — за Герцога Ашера, 2 — за Лорда Брутоля, 3 — за Капитана Жерара. Герцог Ашер ранен, поэтому Юра вычитает 1 очко из общей суммы и получает 8 очков (3+1+2+3-1). У Саши такая же верхняя печать, как у Юры, а нижняя печать у него фиолетовая. Он получает 3 очка за Леди Филию, 1 — за Герцога Ашера, 1 — за Графиню Диану и 3 — за Леди Элейн. Также он вычитает 1 очко за ранение Герцога Ашера и еще 1 — за ранение Леди Элейн. В итоге у Саши 6 очков (3+1+1+3-1-1). Юра объявляется победителем.

ФАБРИКА
ИГР

Редакторы: Майя Балабанова, Софья Еркушова.
Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул
(Geek Media — www.vk.com/geekmediaru).

Верстка: Дмитрий Кириносков.
Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

ВНИМАНИЕ!

Мелкие детали! Не предназначено для детей младше 3 лет!