

Правила настольной игры



Вступление

Далеко в Индийском океане находится архипелаг Карайя – он такой маленький, что его даже не рисуют на картах. Каждый из нескольких десятков его островков – отдельная крошечная страна с горсткой граждан, во главе которых стоит султан.

Султану живётся хорошо: рабы исполняют все его желания, он ест свежие фрукты, его окружают невероятные богатства и прекрасные танцовщицы. Поэтому нет ничего удивительного в том, что многие жители страны сами хотят сесть на трон...

Состав игры

- 16 карт персонажей
- 14 карт состояний
- правила игры

Цели

Термины

Для ясности и простоты в дальнейшем в этих правилах мы будем использовать следующие термины:

- **Скрыт:** Игрок скрыт, когда его карта лежит лицевой стороной вниз.
- **Открыт:** Игрок открыт, когда его карта лежит лицевой стороной вверх.
- **Раскрываться:** Игрок раскрывается, когда по какой-то причине вынужден открыть свою карту.
- **Скрыться:** Игрок скрывается, когда переворачивает свою карту лицевой стороной вниз.
- **Действующий:** Действующий игрок – игрок, который получает право хода.
- **Соседний:** Соседними считаются игроки, которые сидят рядом друг с другом за игровым столом *или если между ними сидит игрок, выбывший из игры.*
- **Свободный:** Свободный игрок – игрок, который не был пойман Надсмотрщиком и не был арестован Стражником.
- **Запасная карта:** Карта, лежащая в центре стола лицевой стороной вниз, которая не принадлежит ни одному из игроков.

Подготовка к игре

Игроки	Султан	Стражники	Убийцы	Рабы	Нейтральные
5	1	1	1	3	0
6	1	1	1	3	1
7	1	1	1	3	2
8	1	2	2	3	1
9	1	2	2	3	2
10	1	2	2	3	3
11	1	2	2	4	3
12	1	3	3	4	2
13	1	3	3	4	3
14	1	3	3	4	4
15	1	3	3	5	4

Игровой процесс

Если это первый раунд, случайным образом определите первого игрока, от которого игра затем пойдёт по ходу движения часовой стрелки. В каждом новом раунде первым игроком становится игрок, сидящий слева от игрока, последним делавшего ход в предыдущем раунде.

Базовые действия в игре очень просты. В свой ход каждый игрок должен предпринять одно и только одно из следующих действий:

- **Подсмотреть**
- **Поменяться / Скрыться / Скрыться и поменяться**
- **Использовать Способность персонажа**

Каждое из этих действий подробно описано ниже:

Подсмотреть: Игрок выбирает одного скрытого игрока и смотрит на лицевую сторону его карты, не показывая её остальным участникам игры. Подсмотреть Запасную карту нельзя.

Поменяться / Скрыться / Скрыться и поменяться: Игрок выбирает одного скрытого игрока и меняется с ним картами, не открывая их и не видя карту другого игрока до обмена. После обмена оба игрока могут посмотреть на персонажа только что полученной карты. Игрок **может** произвести обмен с Запасной картой – это единственная возможность для этой карты оказаться в игре. Игрок **не может** меняться картами с игроком, который уже менялся с ним в свой предыдущий ход или с игроком, арестованным Стражником (смотрите описание роли Стражника).

Если действующий игрок скрыт, обмен производится на глазах других игроков, но при этом обе карты остаются лежать лицевой стороной вниз. Если действующий игрок открыт, он не может совершить обмен, пока не Скроется.

Когда игрок Скрывается, он переворачивает свою карту лицевой стороной вниз, после чего все остальные участники игры должны закрыть глаза. Действующий игрок теперь может обменяться картами с любым другим скрытым игроком или с Запасной картой; также он может вообще не совершать обмен. После совершения обмена действующий игрок должен сказать остальным игрокам, что обмен закончен и разрешить им открыть глаза. Затем каждый участник игры может проверить свою карту, чтобы узнать, не с ним ли поменялся действующий игрок.

Совет: При тайном обмене постарайтесь действовать тихо или шумите специально, чтобы другие игроки не могли по звуку определить, с кем вы обменялись.

Использовать Способность персонажа: У каждого персонажа есть одна или несколько уникальных способностей, вкратце описанных на карте и подробно в конце этих правил. Эти способности делятся на два вида: Действие и Реакция.

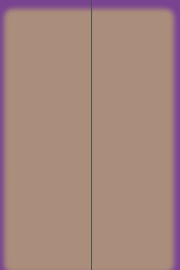
Действие может быть использовано только во время хода игрока и игрок тратит на его совершение свой ход. Чтобы использовать



способность своего персонажа, игрок должен быть открыт. Если он был скрыт, игрок должен открыться, перевернув свою карту лицевой стороной вверх. Она остаётся лежать на столе лицевой стороной вверх до тех пор, пока её владделец не скроется или не закончится раунд.

У некоторых персонажей есть особый навык, называющийся Реакцией. Реакция может быть использована в любой момент игры в ответ на способность другого персонажа (конкретный момент указан на самой карте) и на её применение не тратится ход. Использование Реакции раскрывает игрока.

Быть



Стражники

Стражники знают, что Султан на самом деле неплохой человек, и что он щедро награждает своих верных сторонников. Всё, что им нужно делать — следить, чтобы до Султана не добрались Убийцы, и тогда в конце каждого дня они смогут наслаждаться всеми прелестями двора Султана.

Команда: Сторонники

Действие — Арест: Стражник может выбрать одного любого игрока, не зависимо от того, скрыт он или открыт, и поместить карту Тюрьма на его карту. Этот игрок пропускает свой следующий ход. Уберите карту Тюрьма сразу после этого пропуска хода; свой следующий ход бывший арестованный проведёт по обычным правилам.

Обратите внимание, что если Стражник пытается арестовать другого Стражника или Султана, такой игрок может раскрыться, чтобы избежать ареста.

Реакция — Убить Убийцу: Если Убийца пытается совершить убийство, а Стражник является соседом или Убийцы или его потенциальной жертвы, он может предотвратить убийство и убить Убийцу во время совершения преступления.

Реакция — Избежать Ареста: Стражник может раскрыться, чтобы избежать ареста другим Стражником. Тот Стражник после этого не может предпринять другое действие.

Убийца

Убийцы работают на разных приближённых Султана, которые хотят захватить власть — чтобы этого добиться, им нужно устранить Султана. Восстание рабов тоже их устроит, но убийство Султана — это План А.

Команда: Мятёжники

Действие — Убийство: Убийца может выбрать одного любого игрока, не зависимо от того, скрыт он или открыт, и убить его. Заметьте, что если соседом Убийцы или его жертвы оказывается Стражник, он может предотвратить убийство и убить вместо этого самого Убийцу.

Раба

Рабам на Карайе живётся хуже всех. Они родились в неволе и их единственная надежда на свободу — собраться вместе и свергнуть Султана. Или надеяться на то, что Султана убьёт убийца.

Команда: Мятёжники

Действие — Призыв к восстанию: Эта способность не имеет прямого эффекта кроме раскрытия самого Раба, но она позволяет другим Рабам присоединиться к восстанию, используя Реакцию. То есть Раб, призывающий других Рабов к восстанию, делает это в том случае, когда надеется на успешно организованное восстание и победу Мятёжников.

Реакция — Присоединиться к восстанию: Вы можете немедленно открыться, когда другой Раб призывает к восстанию.

Специальные Правила: Открытые, свободные Рабы всегда считаются участниками восстания, не зависимо от того, почему они были открыты. Если в любой момент игры за столом оказываются три открытых, свободных Раба, сидящих рядом друг с другом, раунд немедленно завершается победой Мятёжников.

Надсмотрщик

Надсмотрщик — хитрый персонаж. В скрытом виде он торгуется на чёрном рынке, стараясь нажиться на смене власти. Но если ему кажется, что текущий политический режим для него более выгоден, он может начать выискивать и ловить готовящихся к восстанию Рабов, чтобы сохранить закон и порядок.

Победа: С Мятёжниками, если скрыт в конце раунда. Со Сторонниками, если открыт.

Действие — Поимка: Надсмотрщик может поместить карту Кандалы на одного любого открытого Раба. После этого его ход заканчивается, так как за поимку Раба таким способом он не получает дополнительный ход.

Действие — Охота: Надсмотрщик может выбрать одного скрытого игрока. Если этот игрок оказывается Рабом, он должен раскрыться. Надсмотрщик в этом случае кладёт карту Кандалы на его карту и совершает ещё одно действие. Если этот игрок — не Раб, он не открывается; в этом случае действие Надсмотрщика не имеет последствий и его ход на этом завершается.

Специальные Правила: Пойманные Рабы больше не совершают действий и не могут принимать участие в восстании. Карта Кандалы убирается, если Надсмотрщик скрывается или оказывается убит; в некоторых случаях это может привести к немедленному успеху восстания. Сторонники побеждают, если все Убийцы убиты, а Надсмотрщик смог поймать достаточное количество Рабов, чтобы они не смогли поднять восстание.

Танцовщица

Никто не подозревает, что Танцовщица симпатизирует Мятёжникам и поэтому крайне опасна. В скрытом виде она — просто ещё одна девушка при дворе Султана. Но если в нужный момент она начнёт танцевать свой обольстительный танец, она сможет отвлечь Стражника и тем самым помешать ему заметить Убийцу.

Победа: Со Сторонниками, если скрыта в конце раунда. С Мятёжниками, если открыта.

Действие — Танец: В открытом виде Танцовщица начинает танцевать. Пока она остаётся открытой и свободной, все являющиеся для неё соседними Стражники не могут использовать действие Ареста и не могут убить Убийцу в качестве Реакции.

Специальные Правила: Эффект танца Танцовщицы заканчивается, как только её убивают, либо она скрывается, либо её арестовывает Стражник (но не соседний Стражник). В этом последнем случае эффект танца начинается снова, как только в её следующий ход убирается карта Тюрьма.

Визирь

Визирь — интриган до мозга костей: хитрый и крайне ненадёжный. Он знает обо всём, что происходит при дворе и старается оставаться нейтральным до тех пор, пока не поймёт, к какой стороне ему выгоднее примкнуть.

Победа: В скрытом виде побеждает, если соседствует с любым игроком, который во время раунда заработал 2 очка, не зависимо от того, какая команда выиграла. Когда открыт, выигрывает вместе с той командой, к которой примкнул.

Действие — Манипулирование: Сначала Визирь объявляет, какую команду он хочет поддержать и обозначает это красной (Мятёжники) или синей (Сторонники) картой Выбор. Затем он открывает одного любого скрытого игрока и заставляет его немедленно использовать его способность, как если бы это был его ход. Поместите карту Усталости на карту этого игрока; в свой ход он всё ещё получает возможность совершить действие (и сразу же убирает карту Усталости), но может только Подсмотреть или Скрыться, то есть не имеет права использовать свою способность.

Специальные Правила: Выбранный Визирем игрок (а не Визирь) принимает все решения, связанные с применением его способности. Поддержка Визирем той или иной выбранной им команды не может измениться до тех пор, пока он не скроется; он не может поменять приоритеты, даже если снова использует свою способность. Но после того, как он скрывается, он получает право заново выбрать сторону.

Гадалка

Она не является экстрасенсом, но умеет видеть других насквозь и своими предсказаниями влияет на поведение людей. Если она сможет успешно предсказать исход борьбы, она разделит победу с победителями, а если нет — ну что ж, память людей коротка и она всегда сможет на время уйти в тень, чтобы потом попробовать снова.

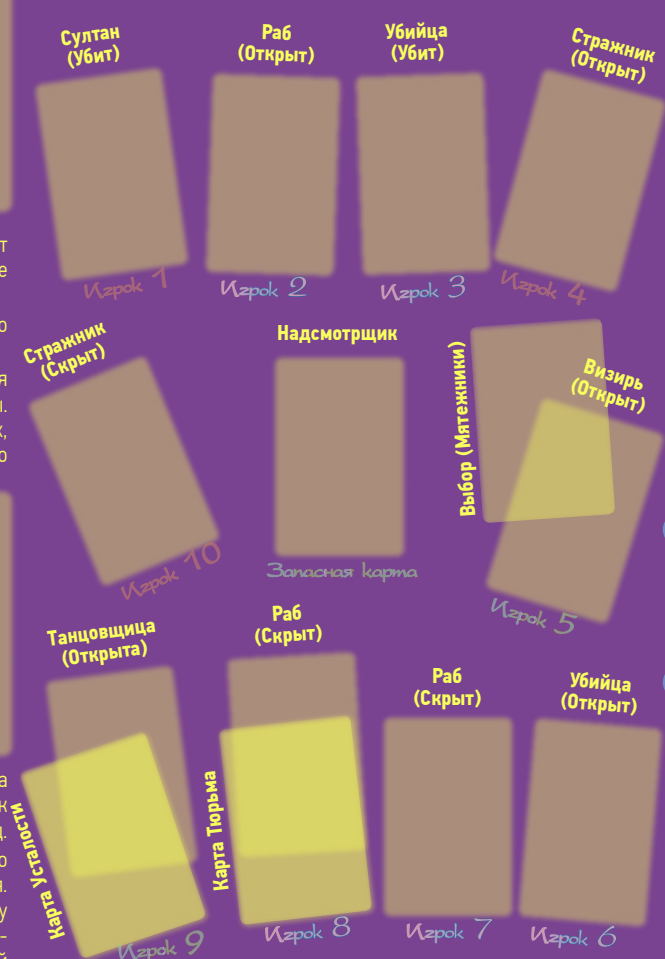
Победа: Не может победить, пока скрыта. Когда раскрыта побеждает, если её предсказание оказывается верным.

Действие — Предсказание: Сначала Гадалка смотрит на лицевую сторону карт любых трёх скрытых игроков. Затем она может сделать предсказание о том, какая команда победит. Её выбор следует обозначить красной (Мятёжники) или синей (Сторонники) картой Предсказание. Если раунд к моменту наступления её следующего хода ещё не подошёл к концу, она должна Скрыться, убрав выбранную до этого карту Предсказания.

Специальные Правила: Если на момент применения способности Гадалки за столом оказывается менее трёх скрытых игроков, ей приходится подсмотреть меньшее количество карт, чем обычно. Гадалка не может подсмотреть Запасную карту. Если её арестовал Стражник, и она по этой причине не может скрыться, её карта предсказания остаётся лежать на столе до тех пор, пока Гадалка остаётся открыта. Она всё ещё должна скрываться в свой следующий ход, даже если она сделала предсказание из-за способности Визиря.

Пример конца раунда

Этот раунд только что закончился, когда Игрок 6 убил Султана (Игрок 1). Стражник, сидящий рядом с Султаном (Игрок 10), не смог предотвратить убийство, потому что его отвлекла Танцовщица (Игрок 9). Визирь (Игрок 5) решил помочь Мятёжникам, заставив Танцовщицу использовать её способность.



Мятёжники выиграла, игроки получают победные очки:

Игрок 1 (Мёртвый Султан): 0 очков (мёртв).

Игрок 2 (Открытый Раб): 2 очка (открыт, в победившей команде).

Игрок 3 (Мёртвый Убийца): 0 очков (мёртв).

Игрок 4 (Открытый Стражник): 0 очков (в проигравшей команде).

Игрок 5 (Открытый Визирь, помогающий Мятёжникам): 2 очка, так как помогал победившей команде. Заметьте, что если бы он был скрыт, то всё равно получил бы 1 очко за то, является соседом Игрока 6, который получил за этот раунд 2 очка.

Игрок 6 (Открытый Убийца): 2 очка (открыт, в победившей команде).

Игрок 7 и 8 (Скрытые Рабы): по 1 очку каждый (в победившей команде, но скрыты). Заметьте, что Игрок 8 был арестован Стражником (Игрок 4), но это не влияет на очки, которые он получил в этом раунде.

Игрок 9 (Открытая Танцовщица): 2 очка, так как она открыта, поэтому поддерживает Мятёжников.

Игрок 10 (Скрытый Стражник): 0 очков (в проигравшей команде).

Так как действующим игроком в конце раунда был Игрок 6, Игрок 7 будет в следующем раунде ходить первым. Заметьте, что среди трёх нейтральных персонажей в следующем раунде не обязательно снова окажутся Визирь, Танцовщица и Надсмотрщик, так как нейтральные персонажи выбираются для каждого раунда заново.

Советы по выбору стратегии

Когда вы Подсматриваете чью-то карту — только вы получаете о ней информацию, а когда вы с кем-то Меняетесь — игрок, чью карту вы получаете, будет знать, кто вы теперь такой. Если вам нужно Поменяться картами, то, совершив обмен с Запасной картой, вы можете обеспечить себе гарантию, что ваша личность не будет раскрыта, если вы первым совершите такой обмен.

Не стесняйтесь Меняться, если вы считаете, что оказались в заведомо проигравшей команде или если вы чувствуете, что не сможете эффективно сыграть за своего персонажа с того места, где находитесь.

Говорить с другими игроками и делиться друг с другом информацией крайне важно! Но не забывайте, что вы можете и должны лгать о своей карте (или о картах, которые подсмотрели) если считаете, что сможете обмануть другую команду и заставить её совершить ошибку.

Будьте осторожны, если хотите открыться на ранней стадии игры. Если вы — Нейтральный персонаж, это ещё может сойти вам с рук, но если нет — вы ставите себя под удар команды противников. Тем не менее, слишком долго собирать информацию тоже не стоит — начинайте действовать!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни** www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

Автор: Алекс Велдон (Alex Weldon), художник: Терри Мичо (Terry Michaux), оформление русской версии: Святослав Юдин и Елена Замцова.
Эксклюзивные права на издание игры «Султан на миг» (оригинальное название — «Sultans of Karaya») на русском языке принадлежат ООО «Стиль Жизни», 127206, г. Москва, пр-д Соломенной Строчки, д. 5, корп. 1. Тел./факс: (495) 510-0539; e-mail: mail@lifestyle.ru; www.lifestyle.ru.
Издано по лицензии MJ Games. Все права защищены. ©2012.