



3-8



8+



от 20'



ПРАВИЛА ИГРЫ

Один из игроков — монстр, а среди остальных скрываются охотники. Сможете ли вы определить, кто есть кто? Поскольку игроки обмениваются картами, роль монстра может постоянно переходить от одного игрока к другому. Сейчас вы охотник, который пытается поймать монстра, а уже в следующий ход — в шкуре монстра скрываетесь от охотников.

Подготовка к игре

- 1 Перемешайте 5 карт **монстров** лицом вниз, сформируйте из них колоду монстров и отложите ее в сторону.
- 2 Поместите жетоны победных очков (ПО) рядом с колодой монстров.
- 3 Из остальных карт сформируйте основную колоду.

Подготовка к раунду

- 1 Найдите в основной колоде следующие карты и сформируйте из них стартовую колоду: 1 **охотник**, 1 **укрытие** и карту «**Розыск**».
- 2 Перемешайте основную колоду, возьмите из нее столько карт, сколько указано в таблице ниже, и добавьте их в стартовую колоду.

Количество игроков	3	4	5	6	7	8
Количество карт	8	12	16	20	24	28

- 3 Возьмите одну карту из колоды монстров и добавьте ее в стартовую колоду. Теперь стартовая колода полностью сформирована. Игроки не должны знать, какие карты в ней находятся (кроме 3 карт, добавленных в пункте 1).



1 Охотник



+ 1 Укрытие



+ 1 Розыск



+ 1 Случайный монстр



+ остальные карты

- 4 Перемешайте стартовую колоду и раздайте игрокам по 4 карты.
- 5 Оставшиеся карты основной колоды поместите в центр игровой зоны.

Примечание: не смешайте по ошибке колоду монстров с основной колодой.

Ход игры

- 1 Игрок, в руке которого находится карта **«Розыск»**, начинает раунд и должен разыграть ее. Эта карта не имеет особого эффекта помимо определения первого игрока.
- 2 Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Каждый игрок может разыграть в ход только одну карту. Сыгранные игроком карты помещаются перед ним.
- 3 Раунд завершается, когда один из игроков разыгрывает карту **монстра** либо когда он сбрасывает ее по эффекту карты **охотника** или **пса** (подробности см. ниже).
- 4 Подсчет очков.

Примечание: поскольку игроки не берут новые карты в руку, каждый игрок может походить не более четырех раз в раунд.

Общие правила

- Карту **монстра** можно разыграть только в последний ход раунда.
- Нельзя разыгрывать карты **охотников** на первом ходу.
- Если эффект какой-либо карты противоречит правилам, приоритет имеет эффект карты.
- Цветные индикаторы с цифрами на некоторых картах являются напоминанием для следующих ограничений:
 - ☑ Эту карту нельзя разыграть на указанном ходу (в данном случае — на первом).

- 4 Эту карту можно разыграть на указанном ходу (в данном случае — на четвертом), но без применения ее эффекта.
 - 3 Эту карту можно разыграть на указанном ходу (в данном случае — на третьем), если соблюдено особое условие.
 - 4 Эту карту можно разыграть на указанном ходу (в данном случае — на четвертом).
- Сброс карт: место, куда помещается сброшенная карта, зависит от того, по эффекту какой карты она была сброшена.
 - Если карта сбрасывается из-за эффекта карты **друга**, она помещается под низ общей колоды.
 - Если карта сбрасывается из-за эффекта карты **пса**, она помещается лицом вниз рядом с разыгранными картами игрока, разыгравшего **пса**.



Особые карты

Монстр

Если вы разыграли карту **монстра**, вы немедленно побеждаете в раунде! Помните, что карту **монстра** можно разыграть только на последнем ходу раунда либо при выполнении ее особых условий.

Охотник

Если благодаря разыгранной вами карте **охотника** игрок сбрасывает карту **монстра**, вы немедленно побеждаете в раунде! Но будьте осторожны: некоторые карты позволяют игнорировать **охотников**!

Примечание: вы не можете разыграть карту **охотника** на первом ходу.

Пес

Если вы разыграли карту **пса** и заставили игрока сбросить карту **монстра**, вы немедленно побеждаете в раунде! Но обратите внимание, что выбранный игрок может выбрать карту, которую он сбросит. Поэтому победить данным способом вы скорее всего сможете, только если карта **монстра** будет единственной в его руке.

Друг

Если вы сыграли карту **друга**, вы переходите на сторону **монстра** и побеждаете или проигрываете в раунде вместе с ним! Если игрок вынужден сбросить карту **монстра** из-за эффекта сыгранной **другом** карты, это считается предательством и оба игрока проигрывают в раунде!

Примечание: неразыгранные карты **друзей** в руке игрока не обладают эффектом.

Укрытие

Пока карта *укрытия* находится в руке игрока, он игнорирует эффект карт *охотников*. Пользуясь эффектом *укрытия*, игрок не должен показывать его карту другим игрокам.

Примечание: карты *укрытия* не защищают от эффекта карты *пса*!

Подсчет ПО (в конце каждого раунда)

- 1 Если карта *монстра* была сыграна: *монстр* и *друзья* получают по 2 ПО.
- 2 Если карта *монстра* была сброшена из-за эффекта разыгранной игроком карты, этот игрок получает 2 ПО. Остальные игроки, кроме *монстра* и *друзей*, получают по 1 ПО.
- 3 Если карта *монстра* была сброшена из-за эффекта сыгранной *другом* карты, все игроки, кроме *монстра* и *друзей*, получают по 1 ПО.
- 4 Возьмите соответствующее количество жетонов ПО.

Новый раунд

Используемая в предыдущем раунде карта *монстра* убирается из игры. Остальные задействованные в предыдущем раунде карты замешиваются в общую колоду. Следующий раунд играется с новой картой *монстра*.

Конец игры

Игра завершается после подсчета ПО по окончании 5 раундов. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество ПО. Если несколько лидирующих игроков набрали одинаковое количество ПО, все они считаются победителями. Если вы все же хотите, чтобы победитель был только один, сыграйте необходимое количество дополнительных раундов, используя при этом случайные карты **монстров**.

Уточнения

- 1 **Что происходит, если в начале раунда в моей руке 4 карты *охотников* или 3 карты *охотников* и карта *монстра*?**

Вам нужно сбросить одну карту **охотника** лицом вниз перед собой или разыграть ее без эффекта, тем самым пропустив свой ход. Эта карта не учитывается при розыгрыше особого эффекта карт **«Оборотень»** или **«Русалка»**.

- 2 **Что происходит, если я сыграл карту *тумана*, *сплетен*, *слухов* или *сделки* и она была последней в моей руке?**

Поскольку эффекты этих карт требуют наличия другой карты в руке, в данном случае эти карты считаются разыгранными без эффекта.

- 3 **Если первая карта *охотника* сбрасывается (например, от эффекта карты *друга* или *пса*), карта **«Русалка»** теряет свой эффект?**

Нет, **«Русалка»** по-прежнему игнорирует эффект первой разыгранной карты **охотника**, а сброшенная карта не считается разыгранной.

- 4 Учитывает ли эффект карты «**Оборотень**» сброшенные карты **охотников**?

Нет, эффект карты «**Оборотень**» учитывает только разыгранные карты **охотников**, а не сброшенные.

- 5 Если разыграли карту **сделки**, кто из игроков выбирает количество обмениваемых карт?

Количество обмениваемых карт выбирает игрок, разыгравший **сделку**.

- 6 Разыграв карту **кражи**, могу ли я отдать ту же карту, которую только что украл?

Да!

- 7 Что происходит, если игрок разыграл карту **друга** и выбрал игрока, у которого нет карты **охотника**?

Ничего не происходит, но игрок, разыгравший карту **друга**, по-прежнему считается находящимся на стороне монстра.

- 8 Если победивший игрок разыграл карту **монстра** и карту **друга**, он получает победные очки за обе карты или только за карту **монстра**?

Только за карту **монстра** (2 ПО).

Автор игры: Песу Набено

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Антон Усачёв

Руководитель проекта: Артём Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.