

MARVEL ВЕЛИКИЙ ЧЕЛОВЕК-ПАУК

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

Состав игры:

44 карты злодеев, а именно:

- 2 карты Зелёного Гоблина;
- 3 карты Стервятника;
- 4 карты Венома;
- 5 карт Скорпиона;
- 6 карт Доктора Осьминога;
- 7 карт Ящера;
- 8 карт Электро;
- 9 карт Песочного человека.

5 карт Человека-Паука.



Скорпион

Число 5 показывает, сколько таких карт в колоде

Человек-Паук

Каждая карта Человека-Паука обладает уникальным свойством.



Заберите эту карту и всю стопку на руку. Теперь вы первый игрок.

Обзор игры

Прямо на ваших глазах Человек-Паук вершит свои подвиги. Расскажите другим участникам игры, сколько раз Человек-Паук побеждал злодеев. А в качестве доказательства предъявите карты-фотографии. Вам могут поверить на слово – а могут и проверить ваши доказательства. Чем больше вам верят, чем больше проверок вы успешно проходите, тем быстрее вы **избавитесь от карт и приблизитесь к победе.**

Подготовка к игре

В зависимости от числа игроков уберите из колоды карты определённых злодеев и добавьте несколько случайных карт Человека-Паука (см. таблицу). После этого перетасуйте оставшиеся в колоде карты и раздайте их поровну всем участникам.

Если вы не хотите откладывать часть карт злодеев, можете перемешать все карты и раздать их игрокам примерно поровну. Можете поступить точно так же, если за столом собралось больше 7 игроков. В этом случае у кого-то окажется на одну карту больше или меньше, но в этой игре количество карт не играет решающей роли.

Игроки смотрят свои карты, но не показывают соперникам. Ваши карты – ваш самый главный секрет!

Участник, который последним видел паука (на картинке, в кино или живьём), становится первым игроком.

Начало раунда

Первый игрок выбирает от 1 до 4 любых карт со своей руки, кладёт их на стол рубашкой вверх и говорит: «Сегодня я видел, как Человек-Паук победил...» После этого игрок уточняет, какого злодея и сколько раз. Например: «Ящера три раза». Нельзя говорить: «Дважды Венома и один раз Скорпиона», – в каждом раунде можно называть только одного злодея. Нельзя называть Человека-Паука, ведь он не злодей.

Игрок не обязан класть на стол именно три карты Ящера. Среди выложенных может вообще не оказаться карт названного злодея! Игрок может тайно положить, допустим, по одной карте Венома, Человека-Паука и Электро, но сообщить, что Человек-Паук трижды победил Ящера.

Карты, выложенные первым игроком, образуют игровую стопку.

Следующие игроки

Следующий по часовой стрелке игрок оценивает честность того, кто ходил перед ним. Действительно ли в стопке лежат фотографии названного злодея? Игрок может либо проверить карту в игровой стопке, либо уточнить, что на самом деле Человек-Паук победил названного злодея даже больше раз.



Сколько игроков?	Какие карты злодеев убрать из колоды?	Сколько добавить карт Человека-Паука?	Сколько карт в колоде?	Сколько раздать каждому игроку?
2	Все карты Ящера, Песочного человека, Электро	4 любых	24	12
3	Все карты Электро и Песочного человека	3 любых	30	10
4	Все карты Песочного человека	5 любых	40	10
5	Все карты Песочного человека	5 любых	40	8
6	Никакие	4 любых	48	8
7	Никакие	5 любых	49	7

«Ты не прав!»

Если игрок желает проверить карту в игровой стопке, он заявляет своему предшественнику: «Ты не прав!» После этого он может открыть по своему выбору одну карту из тех, которые выложил предыдущий игрок.

Если открыта карта того злодея, которого назвал первый игрок, то открывший карту забирает всю игровую стопку себе на руку: он не поверил, а предыдущий игрок был прав!

Если открыта карта другого злодея, то всю стопку забирает на руку предыдущий игрок: он не прошёл проверку.

Если открыта карта Человека-Паука, то действуют свойства этой карты.

Обратите внимание, что забрать нужно всю стопку, а не только те карты, которые выложил предыдущий игрок.

«И даже больше!»

Если игрок не желает проверять, какие карты лежат в игровой стопке, он обязан сообщить, что сегодня Человек-Паук победил названного злодея даже больше раз, чем сказали другие игроки. Для этого игрок выбирает от 1 до 4 любых карт со своей руки и в закрытую кладёт их сверху на стопку (они становятся частью стопки). Игрок не обязан класть карты именно того злодея, который был назван. Например, если назван Ящер, игрок может выложить Песочного человека и Скорпиона, сказав: «И ещё два раза!»

После этого настает черёд следующего по кругу игрока. Он проделывает то же самое.

Новый раунд

Когда игрок забирает стопку на руку, то следующий участник по часовой стрелке становится первым игроком и начинает новую стопку (см. «Начало раунда»).

Если у игрока на руке скопились все карты одного злодея, которые есть в игре (допустим, 4 карты Венома или 7 карт Ящера), он обязан немедленно сбросить их — эти карты выходят из игры. Игрок должен сообщить всем участникам о том, что этот злодей надолго сел в тюрьму. Например: «Веном попал за решётку!».

Для удобства игроков на картах злодеев числами обозначено, сколько всего таких карт в колоде.

Карты Человека-Паука сбросить нельзя, даже если они все скопились на одной руке. Конечно же, никто не посадит в тюрьму знаменитого супергероя.

Конец игры

Если игрок выложил с руки свои последние карты, то следующий за ним игрок обязан сказать «Ты не прав!» и открыть одну из его карт. Если после такой проверки игрок, выложивший последние карты, не получает карт на руку, то он избавился от всех своих карт и побеждает. В противном случае игра продолжается, а проверявший начинает новый раунд.

В редких случаях может случиться, что все злодеи на руке игрока попадут за решётку. Если после сброса таких злодеев на руке игрока не останется карт, то он побеждает.

Карты Человека-Паука

Все карты Человека-Паука обладают двумя свойствами. Эти свойства вступают в силу, когда игрок говорит: «Ты не прав!» и открывает карту Человека-Паука.

Участник забирает карту Человека-Паука на руку и становится первым игроком. Это свойство одинаково для всех карт Человека-Паука.

С остальными картами в стопке что-то происходит. Что именно — зависит от открытой карты. Тексты карт адресованы тому игроку, который открыл карту Человека-Паука.



Издатель: ООО «Мир Хобби»

Автор игры: Николай Пегасов

Развитие игры: Петр Тюленев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

© Marvel

marvel.com.ru

