

ЧЕГЕВАРА™

Viva la revolucion! И не забывай писать родным!

Вы и ваши друзья (до 5 игроков) станете патлатыми партизанами, которые прячутся от властей в сырых джунглях и постепенно выводят друг друга из себя. Только окончательно расхлябанный боец сможет вернуться в цивилизованный мир и сдать опостылевших товарищей. Но сперва нужно развалить дисциплину, не привлекая внимания вождей революции.

Состав игры

- ★ 8 карт рангов
- ★ 104 карты жизни
- ★ 30 жетонов развала
- ★ 15 жетонов ран
- ★ 1 кубик
- ★ Правила игры



Цель игры

Чтобы победить в игре, вам надо набрать в своей палатке 20 или больше единиц развала дисциплины (18 или больше единиц, если вы играете впятером).

Подготовка к игре

Разделите карты на две колоды: *жизни* и *рангов* — и перетасуйте их. Перед каждым игроком оставьте место под его «палатку» — тут будут лежать его карты дел, вещей и товарищей.

Сдайте каждому игроку по одной карте ранга. Ваша карта ранга всегда лежит на столе перед вами лицом вверх и не считается картой на руке. *Исключение:* при игре вдвоём просто выдайте каждому по карте Рядового.

Остальные карты рангов выложите в открытую посередине стола: это возможности повешения.

Теперь в закрытую сдайте каждому игроку по 5 карт из колоды жизни. Игроки берут полученные карты на руку. Оставшуюся колоду жизни положите посередине стола рубашкой вверх. Оставьте рядом место для стопки сброса, куда будут уходить сброшенные карты (в открытую). Если колода жизни закончится, перетасуйте сброс и сделайте из него новую колоду.

Жетоны и кубик также положите посередине стола.

Карты рангов

В игре три ранга: **Сержант** (самый старший), **Капрал** и **Рядовой** (самый младший). Карты рангов фиолетового цвета. На каждой из них указаны три параметра: жалованье, передышка и развал, — а также особое свойство ранга. У старших рангов (Капрала и Сержанта) также есть *штрафы*.

★ **Жалованье:** количество денег, которые в каждой ход можно потратить на дела или мародёрство. Вы получаете жалованье в начале своего хода. Копить деньги нельзя: жалованье, не потраченное на вещи или дела, «сгорает» в конце хода.

★ **Передышка:** число действий, доступных игроку в фазе передышки.

★ **Развал:** число единиц развала, которые даёт этот ранг.

★ **Штрафы** есть у всех, кроме Рядовых: это число, которое вычитается из сброса кубика при разоблачении.

Карты жизни

Карты жизни делятся на четыре вида: зелёные карты *товарищей*, синие карты *вещей*, красные карты *дел* и оранжевые карты *событий*.

Примечание: вы не можете отдавать свои карты другим игрокам или обмениваться с ними картами. Однако вы вправе показывать соперникам карты на руке. Вы даже можете обещать другим игрокам, что разыграете свои карты полезным для них способом (разумеется, в обмен на услуги с их стороны). Но ни одна подобная сделка не связывает вас по рукам и ногам. Хотите мошенничать? Вперёд! Жизнь в джунглях нелегка, товарищи революционеры!

Ход игры

Игрок слева от того, кто сдавал карты, ходит первым. Право действия передаётся по часовой стрелке. Ход игрока состоит из шести фаз: набор, броски, призыв, передышка, сброс, лечение.

Примечание: указания некоторых карт могут противоречить правилам. В таких случаях карта всегда главнее правил. Эффект карты (в том числе изменения жалования и передышки) вступает в силу сразу после того, как она разыграна. Внимательно читайте карты, когда получаете их!

1. Набор

Тяните карты из колоды жизни, пока у вас на руке не будет шесть карт. Если у вас на руке уже шесть или больше карт, пропустите эту фазу.

2. Броски

Вы можете бросить кубик, чтобы выставить из палатки ненужных товарищей. Также в этой фазе вы делаете броски, предписанные картами в вашей палатке (такими, как **Взрывник**). Подробности — в разделе «Как избавиться от товарища» (см. стр. 8).

3. Призыв

Карты товарищей олицетворяют бойцов партизанского отряда, которых заносит в вашу палатку. Эти карты разыгрываются только в фазе призыва. Если у вас на руке есть карты товарищей, можете позвать этих революционеров к себе в палатку. В игре есть две категории товарищей: братья и хвосты. **Братья** — это товарищи с одним или больше очками развала, которые помогают вам пережить трудности герильи. **Хвосты** — это незваные товарищи из командования или совсем левые революционеры, которые наводят дисциплину и навевают скуку (у них ноль очков развала или даже меньше). Все товарищи входят в игру в фазе призыва, но братьев надо звать в палатку, а хвосты не ждут приглашения. В конце концов, это всегда так: клёвых людей приходится зазывать, а зануды и халявчики приходят сами.

Карта товарища разыгрывается следующим образом:

1. Заявите, что хотите позвать товарища, и выложите его карту с руки. Затем скажите, куда придёт этот товарищ: в вашу палатку или к кому-то ещё. Если товарищ не даёт единиц развала, сразу переложите его карту туда, куда намеревались. Не забываяте, что у части товарищей есть особые требования: в некоторые палатки они просто не пойдут. Игровые эффекты товарища, если такие есть, сразу срабатывают.

2. Если товарищ даёт единицы развала (1 или больше), сделайте бросок призыва. Если выпало 1 или 2, этот товарищ не приходит: он где-то на задании. Сбросьте его карту.

3. Если выпало от 3 до 6, товарищ приходит в вашу палатку (или в чужую, если вы почему-то захотели отправить его к сопернику). Затем срабатывают все его игровые эффекты, в том числе за него выдаются единицы развала.

4. Если вы убедили хвоста уйти (см. «Как избавиться от товарища»), направьте его в палатку соперника (по вашему выбору).

5. Коты тоже товарищи, их карты разыгрываются в этой же фазе. Кот не требует броска призыва — только объявите, и он уже в вашей палатке! Мяу!

4. Передышка

В этой фазе вы тратите своё свободное время. Каждая единица передышки позволяет вам заняться одним делом или мародёрством. Также вы можете сыграть карты, добавляющие вам единиц передышки. Объясните, каким образом вы собираетесь потратить каждую единицу передышки. Если вы хотите приобрести вещи или заняться делом, у вас на руке должны быть соответствующие карты.

Мародёрство

Мародёрство для революционера — это способ приобретения полезных вещей. Заявите, что пошли мародёрствовать, и сыграйте с руки одну или несколько карт вещей. Сколько бы вещей вы ни выложили, это считается одним мародёрством. Если кто-то отменяет ваше мародёрство, верните все сыгранные карты вещей на руку (см. «Отмена», стр. 7). Если у вас остаются единицы передышки, можете повторить попытку мародёрства.

Если никто вашему мародёрству не мешает, можете приобрести столько вещей, сколько позволяет жалование. Есть и бесплатные вещи, на которые не надо расходовать жалование, но и в этом случае придётся потратить единицу передышки за сам факт мародёрства.

Пример: Капрал Хуанита с жалованием 3 и передышкой 2 играет карту «Счастливая 7», поднимая своё жалование до 4 на этот ход. Затем она тратит единицу передышки на мародёрство. Она покупает **Мыло** (цена 1) и книгу «**Искусство войны**» (цена 3), получая 4 единицы развала. Оба приобретения Хуанита кладёт себе в палатку. За вторую единицу передышки она разыграет карту дела.

Дела

У некоторых дел есть стоимость (как у вещей). Если оставшегося у вас жалования не хватает на такое дело, вы не можете за него взяться. Но большинство дел не требуют иных затрат, кроме единиц передышки.

Заявите, за какое дело берётесь, и выложите карту этого дела. Если никто не мешает вам, положите карту дела к себе в палатку и получите за него единицы развала. Некоторые дела приносят единицы развала по броску кубика. Если в результате карта не принесла единиц развала, она сбрасывается — дело вам не удалось. Но единица передышки уже потрачена.

Пример: Эстебан тратит передышку на секс. Он выкладывает карту «**Секс с агентом капитализма**» (Развал = кубик - 1). Ему никто не мешает, и Эстебан бросает кубик, но выпадает единица. Секс не принёс Эстебану желанного развала. Проклятая система, которая угнетает пролетариат, Эстебан сбрасывает карту.

Налёты

Налёты — это особая категория дел. Если никто из соперников не обладает более высоким рангом, чем ваш, вы можете повести отряд в налёт. Как и обычное дело, налёт обойдётся вам в единицу передышки (а другим игрокам не будет стоить ничего, хотя они и примут участие в этом деле). Подробнее о налётах — на стр. 5.



5. Сброс

Если у вас на руке больше 5 карт, сбросьте карты до пяти. Даже если у вас меньше 5 карт, можете сбросить в этой фазе ненужные карты с руки, но хотя бы одна карта должна остаться на руке. Это правило работает только в фазе сброса: если *разыграете* все карты до сброса, флаг вам в руки!

6. Лечение

Если в свой ход вы не сделали *ничего*, кроме сброса, — не звали товарищей, ничем не занимались во время передышки, — вы вправе излечить одну рану.

Что ещё делать в свой ход?

В любой момент своего хода вы можете сыграть любое событие на любого игрока, если текст карты не ограничивает её применение.

Что можно делать в чужой ход?

1. Играть карты событий, если их текст не ограничивает условия применения.
2. Злоупотреблять положением, чтобы изменить чужие планы на передышку (см. «Злоупотребление», стр. 7).

Учёт развала

Если развал карты не фиксирован (как у секса) или увеличивается по какой-либо причине, положите на карту нужное количество жетонов развала, чтобы не забыть, сколько развала она вам приносит. Игроки не вправе скрывать от соперников, какие карты и жетоны лежат у них в палатке и сколько единиц развала они дают.



Учёт ран

Получив рану, положите перед собой жетон раны. Каждый такой жетон уменьшает ваш суммарный развал на единицу. Таким образом, если у вас 20 единиц развала и 2 раны, вам надо получить ещё 2 развала, чтобы победить (но если вы играете впятером, то уже выиграли!).



Ранг и повышение

Каждый игрок начинает партию с картой ранга. Больше одного ранга одновременно иметь нельзя. Старшие ранги обладает особыми привилегиями и возможностью злоупотреблять положением (см. стр. 7), но чем выше ваш ранг, тем вы уязвимее к разоблачению!

Повышение

Чтобы получить повышение, сыграйте карту «Повышение». За счет неё вы сможете поменять ваш ранг на следующий по старшинству (если подходящая карта этого ранга лежит посередине стола). Если свободных карт следующего ранга нет, повышения не будет, так что придержите карту. Также повышение можно получить в результате налёта или разжалования соперника.

Чем старше ранг, тем больше единиц развала он даёт. Поэтому вы можете победить сразу после повышения.

Разжалование

Разжалование может произойти либо вследствие разоблачения, либо из-за того, что соперник применил на вас карту «Разжалование». Когда вы разжалованы, сразу опускаетесь в ранге на одну ступеньку. Если карта нужного ранга лежит посередине стола, возьмите её вместо своего текущего ранга. Если нет, выберите игрока с нужным рангом и обменяйтесь картами рангов с ним!

Синхронизация

Карты повышения и разжалования — это карты событий, так что их можно разыграть в любой момент, но они не могут оказать влияние на уже сделанные броски кубика. Карты разжалования и повышения вступают в силу в том порядке, в котором они разыграны.

Налёты

Налёт — это способ освобождения материальных ценностей для нужд революции войсками Славного Вождя из лап капиталистических шакалов и их буржуазных марионеток. Иными словами, вооруженные до зубов партизаны грабят первых встречных. За революцию!

Чтобы начать налёт, вам нужно сыграть соответствующую карту дела (потратив на это единицу передышки, как обычно). При этом действуют два особых правила:

★ Вы должны быть одним из игроков с самым старшим рангом. Например, Капрал может повести людей в налёт, только если за столом нет Сержантов. Присутствие других Капралов роли не играет. Если за столом одни Рядовые, любой может начать налёт!

★ Если у вас нет карты налёта, можете попросить её у других игроков, и любой, кто хочет помочь, вправе отдать вам одну такую карту с руки. Получив карту налёта от другого игрока, вы обязаны тут же её разыграть!

Раны и повышение

В налёт идут все игроки, и каждый может словить пулю. Славный Вождь остаётся на базе, так как он слишком важен для дела революции. Он и хотел бы возглавить налёт, но не может рисковать собой!

Каждый игрок бросает кубик. Тот, кто у кого выпадет наибольшее число (споры решаются повторными бросками), получает повышение, если карта следующего по старшинству ранга доступна.

Однако каждый, кому выпадает 6 (на первом броске, а не на тех, которые разрешают споры), получает рану в ходе налёта. Да, в результате налёта можно получить и повышение, и рану.

Напомним, что каждый жетон раны отнимает у вас единицу развала.

Некоторые карты позволяют избавиться от ран. Также жетон раны можно сбросить, если в свой ход не делать ничего, кроме сброса карт (см. «Лечение», стр. 4).

Трофеи

На каждой карте налёта указано, сколько карт выкладывается из колоды на стол в открытую в качестве трофеев. Если налёт возглавил Сержант, выложите одну добавочную карту. Затем разделите трофеи. Игрок, возглавлявший налёт, первым выбирает одну карту. Если это вещь, он кладёт её в палатку и ничего за это не платит. Если это не вещь, он берёт карту на руку.

Затем командир налёта решает, кто выбирает трофеи вторым. Этот игрок обязан выбрать вещь.

Затем по одной карте из трофеев выбирают все



остальные революционеры в порядке убывания рангов (споры решаются по уровню развала). При этом они выбирают *только* вещи! Когда все вещи в трофеях заканчиваются, оставшиеся карты сбрасывается (если вещей на всех не хватило, кто-то из игроков не получает трофеев за этот налёт). Также в сброс уходят те вещи, которые остались в трофеях после того, как все взяли по карте.

Вещи, взятые в качестве трофеев, входят в игру немедленно, независимо от того, сколько они стоят и чей сейчас ход. Если благодаря трофею ваш развал переваливает за 20 единиц, вы сразу же побеждаете!

Разоблачение!

Славный Вождь всегда начеку, он во все глаза высматривает предателей революционных идеалов. Если вы думаете, что один из игроков может быть контрреволюционером, разоблачите его!

Чтобы разоблачить соперника, сыграйте карту события «**Разоблачение**». Когда кто-то пытается вас разоблачить, вы должны кинуть кубик и добавить к результату бонусы (или вычесть штрафы) от вещей в вашей палатке. Так, «**Цитатник председателя Мао**» под подушкой выдаёт в вас настоящего социалиста: +1 к броску.

Если итоговый результат 3 и выше, Вождь сочтёт вас оклеветанной жертвой зависти и отпустит с миром. Ничего не происходит.

Если же после всех модификаторов вы получаете результат 2 и ниже, вы разжалованы (см. стр. 4). Тот, кто вас разоблачил, теперь может сделать одно из двух действий:

- Выбрать любого товарища в вашей палатке (кроме Славного Вождя или кота) и перевести его в любую другую палатку, подальше от вашего тлетворного влияния!
- Привести Славного Вождя в вашу палатку, чтобы он с вас глаз не спускал!

Сладкая месть

Если вас пытались разоблачить, но Вождь счёл вас невиновным в предательстве идей революции, вы можете тут же ответить разоблачением тому, кто вас обвинял, если сыграете карту «**Разоблачение**» или если в вашей палатке гостит **Денщик**. Такое разоблачение срабатывает автоматически, без броска.

Победа

Первый, кто соберёт в своей палатке 20 единиц развала дисциплины (18 единиц при игре впятером) или больше, тут же становится победителем! Он набрал достаточно острых ощущений, полезных шмоток и авторитета других революционеров, чтобы наконец вернуться домой, сдать Славного Вождя за бесстыдно большую награду и открыть интернет-кафе.

Пример: Рядовой Карлос с 19 единицами развала купил «**Новый берет**». Даже если Сержант Мария сыграет карту «**Реквизиция**» и заберёт берет, Карлос победит, так как в какой-то момент игры у него было 20 единиц развала («**Реквизиция**» не отменяет приобретение вещи).



Остальные правила

Отмена

Картой отмены можно отменить только что разыгранную карту. Отменённая карта не считается сыгранной и сразу уходит в сброс. Если вам отменили дело, потраченная на него единица передышки не возвращается. Если вам отменили мародёрство, заберите на руку все карты вещей, которые пытались затащить в палатку. Карта отмены не имеет никакой власти над картами, которые уже находятся в игре.

Разыгрываемой считается карта, которую вы заявили (не забываяте делать это во время призыва и передышки) и положили в палатку. Карта отмены должна быть сыграна против разыгрываемой карты до того, как вы:

- а) выложите другую карту,
- б) сделаете бросок на приход товарища в палатку или на определение развала,
- в) закончите свой ход.

Пример: карта «Тренировка взрывников» отменяет карты сна. Если Томазо сыграл карту «Сон» и завершит свой ход, а потом Хайме вытянет карту «Тренировка взрывников», Хайме не сможет отменить «Сон», сыгранный Томазо. Ему придётся ждать, пока кто-то другой не заявит, что идёт спать, и выложит свою карту сна. Тут-то Хайме и нарушит сладкий сон товарища.

Злоупотребление

Вы можете злоупотреблять своим положением: Капралы гнобят Рядовых, Сержанты строят и тех, и других.

Злоупотребление положением происходит в ход соперника, когда он пытается заняться делом. Как только он заявит, что собирается делать со своей передышкой (дело или мародёрство), скажите ему, что злоупотребляете положением, и выдайте карту дела со своей руки. Тогда он будет вынужден потратить свою единицу передышки на то дело, которое вы ему навязали. Та карта дела, которую ваша жертва пыталась сыграть изначально, идёт в сброс. Если товарищ шёл заниматься мародёрством, карты вещей вернутся ему на руку.

Если вы поручили бойцу дело, приносящее развал, он сохраняет карту и получает все причитающиеся единицы развала. Дело с нулевым развалом, вроде «Рытья ям» и «Наряда на кухню», сбрасывается.

Злоупотреблять положением во время призыва нельзя: это не дело.

Вы можете злоупотребить положением и дать сопернику карту налёта, но только в том случае, если на этот момент ни у кого нет более старшего ранга, чем ваш. В этом случае налёт тут же начинается, и возглавляет его тот игрок, которому вы дали карту!

Но самое лучшее в злоупотреблении — то, что вы получаете единицу развала всякий раз, когда делаете это! Причём это происходит *до того*, как навязанное дело приносит жертве свои единицы развала. Таким образом, если в результате злоупотребления и вы, и ваша жертва набрали 20 единиц развала, победа остаётся за вами!

Отмена приказов

Допустим, кто-то злоупотребляет положением и поручает вам дело. Может ли другой игрок тут же злоупотребить и дать вам другое дело?

Да — но только если его ранг выше, чем у того, кто первым злоупотребил положением. Сержант может дать приказ, отменяющий приказ Капрала.

Славный Вождь, Гордо, Красотка

Этих товарищей-хвостов приходится содержать за счёт резервов вашей палатки. Когда к вам приходят **Славный Вождь**, **Гордо** или **Красотка**, вы обязаны тут же

сбросить из палатки одну карту определённой категории, указанной на карте этого хвоста (еда, выпивка или курево), по вашему выбору. В дальнейшем сбрасывайте по одной такой карте каждый свой ход после фазы бросков, пока хвост остается в палатке и у вас есть, что сбросить. Даже после того, как хвост съел (выпил, скурил) всё, что мог, он не покидает вас.

Как избавиться от товарища

В свою фазу бросков вы можете попытаться выставить из палатки любого товарища, кроме Славного Вождя и, конечно, котов. Чтобы избавиться от товарища, бросьте кубик. Если выпало 3 и меньше, товарищ остаётся в палатке и продолжает оказывать своё пагубное влияние. Если же выпало 4 и больше, вы можете либо сбросить товарища, либо отправить его в другую палатку, куда он вправе войти. Помните, что игровые эффекты хвостов, в том числе необходимость сбросить карту еды, выпивки или курева, вступают в силу только после того, как вы попытались от них избавиться (или отказались от такой попытки).

Пример: Хериберто заталкивает Гордо в палатку к Марии. Ей приходится сразу же сбросить карту «Текила» (выпивка). В следующей фазе бросков она пытается выставить Гордо, но выпадает 3. Гордо остается, и Мария сбрасывает карту «Картошка», чтобы накормить хвоста. На следующий ход у Марии выпадает 6, и — ура! — она избавляется от Гордо. Отольется Хериберте марьиная текила! Мария отправляет Гордо в палатку Хериберто, и теперь он должен сбросить еду или выпивку.



Двойные карты

Некоторые карты относятся одновременно к нескольким категориям. Так, «Козёл» считается и питомцем, и едой. Удобно, правда? Эти карты получают и бонусы, и уязвимости обеих категорий. Гордо может сожрать того же Козла как еду, но Зелёный защищает его как питомца.

Шумный секс

Всякий раз, когда секс приносит вам 5 или больше единиц развала, ваши соседи справа и слева теряют душевный покой и сбрасывают по одной карте сна из палаток (если такие карты у них были). Да, таким образом можно убрать даже давно сыгранную карту сна.



Автор игры Стив Джексон · Иллюстратор Грег Хайленд

Автор оригинальной игры Chez Geek: Джон Дарбо · Развитие: Джэйлз Шильдт

Руководитель проекта: Моника Стивенс · Вёрстка: Джастин Де Витт и Алекс Фернандес

Менеджер производства: Моника Стивенс · Игру тестировали: Уил Апчёрч, Джими Брегдон,

Томас Вейгель, Эль Григо, Ричард Додсон, Бри Застроу и Лорен Уайзмен.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов · Главный редактор: Петр Тюленев · Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Александр Киселев · Вёрстка: Анна Горюнова, Елизавета Винокурова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Сособая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2012 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

Chez Guevara и всевидящая пирамида являются торговыми марками и зарегистрированными торговыми знаками Steve Jackson Games Incorporated.

Chez Guevara © 2006 Steve Jackson Games Incorporated. Версия правил 1.0 (июль 2006).

www.sjgames.com