



НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

СПУЕФАШ



ПРАВДА ИГРЫ

В новой версии международного хита «Находка для шпиона» вы примете участие в противостоянии супергероев и самого Джокера. К вашим услугам целая Вселенная, с её уникальной географией, героями и злодеями!

СОСТАВ ИГРЫ

- 196 карт:
 - 20 наборов по 8 карт в каждом
 - 1 набор из 8 карт Джокера
 - 2 набора для режима «Вселенское безумие» (по 8 карт в каждом)
 - 12 карт суперспособностей
- 24 пакета под карты
- Правила игры



Также вам потребуется засекаать время, поэтому подготовьте таймер. Наверняка он имеется на мобильном телефоне одного из участников.

ОБЗОР ИГРЫ

Игровая партия состоит из последовательности коротких раундов. В каждом раунде игроки оказываются в какой-то локации. Один из них — Джокер, который не знает, где находится. Его задача — разговорить игроков, определить локацию и не выдать себя. Остальные участники (в этой версии игры являющиеся супергероями) пытаются обтекаемо дать понять «своим», что знают, где находятся, и поэтому не являются Джокером. Наблюдательность, собранность, выдержка, хитрость — в этой игре пригодится всё. Будьте начеку!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель Джокера: не раскрыть себя до окончания раунда или определить локацию, в которой все находятся.

Цель супергероев: единогласно указать Джокера и, следовательно, разоблачить его.



ПЕРЕД ПЕРВЫМ РАУНДОМ

Перед первым раундом в «Находку для шпиона» отсортируйте карты локаций по наборам — в каждом наборе должны быть 7 карт с одинаковыми иллюстрациями и 1 карта Джокера. Положите каждый набор карт в отдельный пакет: все карты набора должны лежать стопкой лицевой стороной вниз, причём так, чтобы нижней картой была карта Джокера. На одной из 7 карт локаций изображён символ Харли Квинн. Эта карта замешивается в набор вместе с другими.

Карты с символом Харли Квинн пригодятся вам для дополнительного режима игры «Харли Квинн: услуга Джокеру» (см. стр. 9). Если вы хотите сыграть в базовый вариант игры, не обращайте внимания на символ Харли — в таком случае он никак не будет влиять на ход игры. Тем не менее, перед тем как начинать партию в новом составе, убедитесь, что все участники знают, как выглядит такой символ.

В игру «Находка для шпиона: DC» входят 8 карт Джокера и 12 карт суперспособностей. Поместите наборы, состоящие из этих карт, в отдельные пакеты. Кроме того, 16 локаций из 20 изображены на 8 картах (в стандартный набор входит 7 карт локаций, восьмая карта — карта Джокера). Возьмите из наборов таких локаций по 1 карте без символа Харли Квинн и замешайте в одну колоду. Затем разделите эту колоду на две равные стопки и положите их в отдельные пакеты. Всего у вас получится 4 набора для дополнительных режимов «Шутка Джокера», «Вселенское безумие» и «Супермиссия», описание которых вы можете найти на стр. 8–10.

На развороте в середине буклета правил изображены все локации. Перед началом раунда пусть игроки внимательно их изучат. Это поможет «будущему Джокеру» понять, из каких локаций ему предстоит выбирать во время игры. Не советуем Джокеру подсматривать в этот разворот непосредственно во время игры — так он выдаст себя с головой.

ВАЖНО: перед началом партии определите, сколько времени отводить на один раунд. Наши рекомендации: 3–4 игрока — 6 минут, 5–6 игроков — 7 минут, 7–8 игроков — 8 минут.

НАЧАЛО ИГРОВОГО РАУНДА

Партия состоит из последовательности коротких раундов, количество которых определяется игроками перед началом партии, — в первый раз мы рекомендуем сыграть **5 раундов** (займёт примерно час вашего времени).

В каждом раунде выбирается новый раздающий, который играет наравне со всеми. В первом раунде раздающим становится тот, кто выглядит наиболее подозрительно. Этот игрок достаёт из коробки все пакеты с наборами карт, переворачивает лицевой стороной вниз, тасует и после этого выбирает 1 случайный пакет. Из выбранного пакета он аккуратно достаёт все карты, ни в коем случае не переворачивая. Затем раздающий берёт из-под низа стопки карты по количеству игроков, перемешивает их и раздаёт каждому участнику по карте. Таким образом, если игроков пятеро, раздаётся пять нижних карт стопки. Оставшиеся карты не переворачиваются и аккуратно откладываются в сторону — они вам не понадобятся. Каждый игрок втайне от других смотрит полученную карту и кладёт перед собой лицевой стороной вниз.

В каждом следующем раунде обязанности раздающего передаются игроку, который был Джокером в предыдущем раунде. Новый раздающий выбирает новый набор и раздаёт карты по описанным выше правилам.



ХОД ИГРЫ

Раздающий запускает таймер, после чего начинает игру. Он задаёт вопрос любому другому игроку, обращаясь к нему по имени: «А скажи-ка мне, Иван...» Как правило, вопросы касаются указанной в карточке загадочной локации: это желательно, но необязательно. Вопрос задаётся один раз и без уточнений. Ответ также может быть любым. Затем ответивший на вопрос задаёт вопрос любому другому игроку, кроме того, кто перед этим задал ему вопрос. Порядок опроса игроки выстроят сами — это будет зависеть от подозрений, основанных на вопросах и ответах.

ЗАДАЧИ И СТРАТЕГИИ ИГРОКОВ

Задача игроков-супергероев — не только вычислить Джокера, но и постараться не выдать локацию. Поэтому, задавая вопросы, супергероям лучше избегать совсем уж конкретных формулировок (по вопросу «Как сегодня поживает Альфред?» Джокер тут же угадает, что локация — «Бэтпещера»). Но и совсем общих или невразумительных вопросов и ответов тоже давать не стоит: так легко попасть под подозрение, и тогда Джокер победит.

Задача Джокера — как можно внимательнее слушать чужие ответы, постараться не выдать себя и одновременно вычислить локацию до истечения времени. Джокер, ждущий конца раунда, рискует: вполне вероятно, что соперники благодаря обсуждению его вычислят. Тем не менее Джокер может постараться убедить остальных игроков, что Джокером является кто-то другой, или присоединиться к проголосовавшим не за того парня!

ПРИМЕР РАУНДА

Анна, Иван, Мария и Дмитрий оказались на спутнике Лиги Справедливости. Впрочем, Анна об этом не знает, так как ей досталась карта Джокера. Иван, Мария и Дмитрий будут пытаться вычислить Джокера, а задача Анны — догадаться, в какой локации она находится, и при этом ничем себя не выдать.

Первой задаёт вопрос Мария: «Скажи-ка, Дима, кого ты отслеживаешь на поверхности?» Дмитрий не медлит с ответом: «Чёрную Манту, кого же ещё».

Джокер Анна берёт его ответ на заметку: Дмитрий упомянул Чёрную Манту, поэтому они могли оказаться в Атлантиде. Однако Мария спросила про «поверхность», что может относиться как к Атлантиде, так и к спутнику Лиги Справедливости. Тем временем Дмитрий не может спрашивать Марию (нельзя возвращать вопрос), так что его вопрос адресован Ивану: «Ваня, а как ты сюда добрался?»

Другие игроки напряглись: такой общий вопрос может означать, что Дмитрий — Джокер. Дмитрий же просто прощупывает соперника, но Иван-то не имеет отношения к преступному миру, поэтому легко отвечает на вопрос: «Сегодня? Да по Бум-Трубе».

Анна, играющая за Джокера в этом раунде, окончательно запутана: уж не занесло ли её на Мир Войны? А следующий вопрос Ивана адресован как раз ей: «Аня, а как тебе температурка снаружи?» Анна пытается уклониться от ответа: «Ну, знаешь, нормально, но могло быть и лучше».

Вот тут-то супергерои и заподозрили, что Анна — Джокер: всем отлично известно, температура в открытом космосе близка к абсолютному нулю...

КОНЕЦ ИГРОВОГО РАУНДА

Раунд заканчивается в одном из трёх случаев.

1. По истечении времени

После этого игроки могут открыто обсудить свои подозрения. При этом, однако, они не могут называть локацию, в которой находятся, или задавать вопросы по информации, указанной на карте этой локации. После этого игроки должны объявить, кто, по их мнению, является Джокером. На счёт «три» все игроки одновременно указывают на того, кого подозревают. Менять решение нельзя!

Игрок, за которого проголосовало большинство участников, открывает свою карту. Если это Джокер — он проиграл, если нет — Джокер победил. Дальнейших голосований не проводится. Если за нескольких игроков проголосовало

одинаковое количество человек, считается, что супергероям не удалось вычислить Джокера.

2. По подозрению игрока

Любой игрок один раз за раунд в любое время может остановить игру, озвучить свои подозрения и назначить голосование.

Если все, кроме обвинённого, единогласно проголосовали за этого подозреваемого, раунд заканчивается (даже если подозреваемый окажется супергероем). Игрокам выгодно останавливать игру, ведь если Джокера таким способом вычислят, супергерои победят. Но и Джокеру тоже выгодно обвинить кого-то: во-первых, если ему удастся убедить остальных, что тот, кого он обвинил, и есть настоящий Джокер, он побеждает, а во-вторых, чтобы просто отвести подозрения от себя.

Один и тот же игрок может стать подозреваемым несколько раз за раунд.

Если же не все игроки поддержали инициатора голосования, то раунд продолжается по обычным правилам с того места, где игра была прервана.

ВАЖНО: не советуем во время голосования обсуждать кандидатуру Джокера. Своими аргументами игроки могут ненароком выдать Джокеру локацию.

3. По желанию Джокера

Джокер может остановить игру в любой момент, открыв свою карту Джокера. После этого он может проконсультироваться со списком локаций в середине буклета правил и затем обязан назвать текущую локацию. Если локация угадана — Джокер выиграл, если нет — выиграли супергерои.

ВАЖНО: когда кто-то из игроков остановил игру и попытался разоблачить Джокера, тот уже не может пытаться угадать локацию. Его шанс упущен — если все проголосуют за него, Джокер проигрывает раунд.

По окончании раунда карты возвращаются раздающему и в этой партии больше не участвуют — уберите пакет с ними в коробку.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

Базовый вариант игры (без дополнительных режимов)

В зависимости от исхода раунда подсчитайте победные очки игроков.

Победа Джокера

- 2 очка Джокеру, если он не был раскрыт на голосовании в конце раунда;
- 4 очка Джокеру, если на любом голосовании был единогласно обвинён супергерой;
- 4 очка Джокеру, если он остановил игру и верно назвал локацию.

Победа супергероев

- 1 очко каждому игроку-супергерою, если:
 - а) Джокер раскрыт на голосовании в конце раунда;
 - б) Джокер обвинён на досрочном голосовании;
 - в) Джокер остановил игру, но правильную локацию не назвал.
- В случае успешного досрочного голосования: +1 очко игроку, который обвинил Джокера (при успешном голосовании в конце раунда: +1 очко тому игроку, который первым обвинил его на голосовании в ходе игры).

Обратите внимание, что дополнительное очко получает тот игрок, который первым обвинил Джокера, даже если его голосование провалилось, а впоследствии этот Джокер был раскрыт по голосованию другого игрока.

ПРИМЕРЫ НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ

Супергерой останавливает игру и назначает досрочное голосование: Иван подозревает, что Анна — Джокер, и назначает голосование. Игроки единогласно обвиняют Анну. Она открывает свою карту и действительно оказывается Джокером. Каждый игрок-супергерой получает 1 очко за успешное досрочное голосование. Иван получает 1 дополнительное очко, так как именно он первым обвинил Джокера.

Джокер раскрыт на голосовании в конце раунда: все игроки обсуждают свои подозрения. Затем на счёт «три»

все игроки одновременно указывают на того, кого подозревают. Двое игроков обвинили Анну, по одному — Ивана и Марию. Так как большинство игроков проголосовало за Анну, она открывает свою карту Джокера. Каждый игрок-супергерой получает 1 очко.

Досрочное голосование провалилось, но Джокер раскрыт на голосовании в конце раунда: Иван останавливает игру и обвиняет Анну на досрочном голосовании. Мария не поддержала инициатора голосования, и раунд продолжился по обычным правилам. В конце раунда большинство игроков (в данном случае трое) посчитали, что именно Анна является Джокером, и указали на неё... И оказались правы. Каждый игрок-супергерой получает 1 очко. Иван получает 1 дополнительное очко, так как именно он первым обвинил Джокера в ходе раунда.

Джокер не был раскрыт на голосовании в конце раунда: во время голосования в конце раунда на Дмитрия и Анну указало по два игрока, т. е. одинаковое количество игроков. Анна открывает свою карту Джокера и получает 2 очка.

На голосовании в конце раунда был единогласно обвинён супергерой: лишь 1 игрок посчитал Джокером Анну, остальные 3 игрока обвинили Дмитрия. Дмитрий открывает свою карту — на ней изображена локация. Дмитрий оказался супергероем! Анна открывает свою карту Джокера и получает 4 очка.

Джокер правильно называет локацию: Анна предполагает, что находится либо на Море Войны, либо на спутнике Лиги Справедливости, и решает рискнуть. Она открывает карту Джокера и говорит: «Мы на спутнике Лиги Справедливости!» — и оказывается права. Анна получает 4 очка.

Джокер неправильно называет локацию: Анна открывает свою карту Джокера и высказывает свою догадку: «Мы на Море Войны!» Супергерои открывают свои карты и доказывают, что Анна ошибается. Игроки-супергерои получают по 1 очку.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Победителем объявляется тот игрок, кто за оговорённое количество раундов наберёт больше всего очков.

Атлантида



«Айсберг Лаунж»



Башня «ЛексКорп»



Бэтпещера



Горилла-Сити



Кандор в бутылке



Департамент полиции Централ-Сити



Зал Справедливости



Крепость Одиночества



Мого



Спутник Лиги Справедливости



Лаборатории «S.T.A.R.»



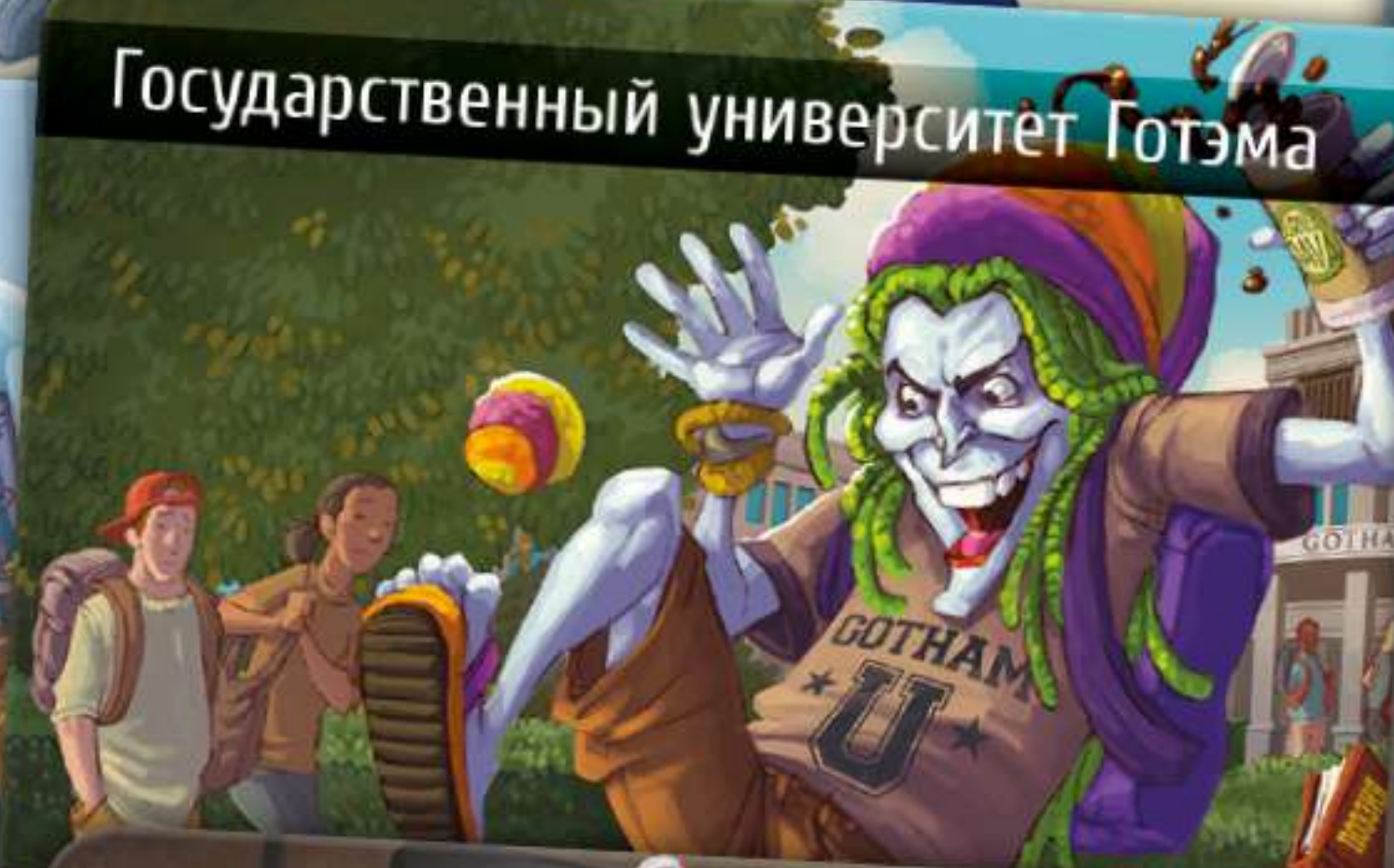
Башня Титанов



Белль Рив



Государственный университет Готэма



«Дейли Плэнет»



Лечебница Аркхем



Мир Войны



Фемискира



«Феррис Эйркрафт»



В «Находке для шпиона: DC» предусмотрено несколько дополнительных режимов игры для продвинутых игроков. Советуем сначала сыграть несколько раундов с базовыми правилами, чтобы лучше познакомиться с игрой, и только потом переходить к дополнительным режимам.

Всего в игре доступно 4 дополнительных режима. Лучше условиться об их добавлении в игру заранее (до первого раунда). При этом убедитесь, что все игроки знакомы с правилами добавляемых режимов.

«СУПЕРМИССИЯ»



Для этого режима игры вам понадобится набор карт суперспособностей. В начале раунда раздающий перемешивает карты этого набора и раздаёт всем игрокам по одной карте. Остальные карты он убирает в пакет и откладывает в сторону. Получив карту, каждый игрок внимательно изучает информацию на ней и кладёт её лицевой стороной вниз рядом со своей картой локации или Джокера.

Некоторые из суперспособностей никак не влияют на ход игры, а другие могут оказаться как преимуществом, так и препятствием на пути к цели.

Суперспособности бывают постоянными и одноразовыми. Если в этом раунде вам досталась одноразовая суперспособность, вы должны открыть карту этой суперспособности при применении. Если же ваша суперспособность является постоянной, ваша карта остаётся лежать перед вами закрытую до конца раунда.

В конце каждого раунда все игроки открывают свои карты суперспособностей и путём голосования определяют, кто лучше других справился с доставшейся ему силой. Такой

игрок не получает дополнительных очков, но получает приятный бонус — признание друзьями его актёрского таланта.

Затем все игроки возвращают свои карты суперспособностей раздающему. Он берёт отложенные в начале раунда карты суперспособностей, добавляет к ним карты, полученные от игроков, и тщательно перемешивает, подготавливая набор к новому раунду.

ВАЖНО: данный режим совместим со всеми другими версиями «Находки для шпиона».

Пояснение к карте «Комплекс бога»: эту суперспособность вы можете применить только во время досрочного голосования. При этом если за двух подозреваемых проголосовало равное количество игроков, эта способность неприменима.

Например: вы думаете, что догадались, кто из игроков Джокер, и решаете остановить игру и назначить голосование. Всего голосует 5 человек (подозреваемый не имеет права голоса): вы и 3 других игрока голосуете за подозреваемого, в то время как оставшийся участник не готов вас поддержать. Так как вы оказались в большинстве (4 против 1), вы решаете применить доставшуюся вам в этом раунде суперспособность «Комплекс бога» и открываете эту карту. Теперь считается, что игроки единогласно обвинили этого игрока, и он должен открыть свою карту. От того, что это за карта зависит, кто победил в этом раунде (для определения победителя воспользуйтесь базовыми правилами). На этом раунд заканчивается.



«ХАРЛИ КВИНН: УСЛУГА ДЖОКЕРУ» (режим для 5 и более игроков)

В каждый из основных наборов карт локаций входит карта с символом Харли Квинн на лицевой стороне. Если вы играете в базовый вариант игры, не обращайтесь на него внимания. Если же вы решите сыграть с дополнительным режимом «Харли Квинн: услуга Джокеру», игрок, которому досталась такая карта, становится помощницей Джокера — Харли Квинн — и старается всеми силами подсказать ему, в какой локации находятся игроки... даже не зная, кто из них Джокер!



ВАЖНО: если вы играете компанией меньше 8 человек, карта с символом Харли Квинн может не достаться ни одному из игроков!

Во время игры Харли Квинн пытается намекнуть Джокеру, где находятся игроки, задавая вопросы и отвечая на них как обычно. Подсказки не должны быть слишком очевидными: если в ответ на один из вопросов Харли выдаст слишком много информации, это, конечно, поможет Джокеру правильно назвать локацию, но и супергерои с лёгкостью раскроют личность Харли Квинн, и она не получит очков.

В конце раунда, если Джокер верно назвал локацию, остальные игроки (включая Харли Квинн) обсуждают, кто мог оказаться его помощницей. На обсуждение отводится 30 секунд, и по истечении этого времени каждый игрок (кроме Джокера) одновременно с другими указывает на того, кого считает Харли Квинн. Тот игрок, на которого укажет большинство участников, должен открыть свою карту.

Начисление очков

В зависимости от исхода раунда подсчитайте победные очки игроков.

Победа Джокера и Харли Квинн

- 4 очка Джокеру и 3 очка Харли Квинн, если Джокер верно назвал локацию и Харли Квинн не была раскрыта;

- по 2 очка Джокеру и Харли Квинн, если Джокер не был раскрыт на голосовании в конце раунда;
- 4 очка Джокеру и 2 очка Харли Квинн, если на голосовании в конце раунда был единогласно обвинён супергерой.

Победа супергероев

- 1 очко каждому игроку-супергерою, если Джокер раскрыт на досрочном голосовании или на голосовании в конце раунда;
- 1 очко каждому игроку-супергерою, если Харли Квинн раскрыта на голосовании в конце раунда;
- в случае успешного досрочного голосования: +1 очко игроку, который обвинил Джокера.

Обратите внимание, что дополнительное очко получает тот игрок, который первым обвинил Джокера, даже если его голосование провалилось, а впоследствии этот Джокер был раскрыт по голосованию другого игрока.

ВАЖНО: если супергерои во время любого голосования единогласно обвинили Харли Квинн в том, что она является Джокером, Харли Квинн проигрывает и не получает очков. В свою очередь, и Джокер, и супергерои считаются победителями, и каждый из таких игроков получает 1 очко.



«ШУТКА ДЖОКЕРА»

В игру «Находка для шпиона: DC» входят дополнительные 8 карт Джокера. Если вы решили добавить в игру режим «Шутка Джокера», при подготовке к игре положите их в отдельный пакет и замешайте его с другими наборами, чтобы раздающий мог его выбрать в начале раунда.

ВАЖНО: убедитесь, что все игроки знают, что вы добавляете в игру набор из 8 карт Джокера. Он может быть выбран раздающим в любой момент игры. Раздающий не может специально взять его из коробки: выбор набора для раунда должен быть сделан как обычно (случайным образом).

Если в игру добавлен режим «Шутка Джокера», любой игрок может в любой момент раунда открыть свою карту, но вместо того, чтобы назвать одну из 20 локаций, он должен объявить: «Это шутка Джокера!» Однако не теряйте бдительности: если Джокер раскроет себя и объявит, что этот раунд — шутка Джокера, но окажется неправ, он проиграет!

Начисление очков

- 3 очка тому Джокеру, который остановил игру и верно угадал режим «Шутка Джокера»;
- 1 очко каждому игроку-супергерою, если Джокер раскрывает себя, но находится в одной из локаций;

Если никто из игроков не угадал режим «Шутка Джокера», ни один игрок не получает очков.

«ВСЕЛЕНСКОЕ БЕЗУМИЕ»

В игру входит по 1 дополнительной карте каждой из 16 локаций, перечисленных в таблице ниже.

Лечебница Аркхем	Департамент полиции Централ-Сити	Государственный университет Готэма	Спутник Лиги Справедливости
Атлантида	«Дейли Плэнет»	Зал Справедливости	Фемискира
Бэтпещера	«Феррис Эйкрафт»	«Айсберг Лаунж»	Башня Титанов
Белль Рив	Крепость одиночества	Башня «ЛексКорп»	Лаборатории «S.T.A.R.»

Перед первой игрой соберите все 16 карт в одну колоду и тщательно перемешайте. Затем разделите их на 2 набора по 8 карт в каждом и разложите в разные пакеты. В эти наборы не должны входить карты Джокера и карты с символом Харли Квинн. Вы можете менять состав этих наборов, перемешивая их друг с другом и заново разделяя на 2 набора перед каждой игрой.

ВАЖНО: убедитесь, что все игроки знают, что вы добавляете в игру режим «Вселенское безумие». Смешанные наборы могут быть выбраны в любой момент игры. Раздающий не может специально взять один из них из коробки: выбор набора для раунда должен быть сделан как обычно (случайным образом).

Любой игрок может в любой момент раунда остановить игру, объявить, что игроки поддались «Вселенскому безумию» — т. е. находятся в разных локациях, — и назначить голосование. На счёт «три» все игроки, согласные с его предположением, должны поднять руки. Если большинство игроков поддержало инициатора голосования, раунд заканчивается. Если же большинство игроков проголосовало «против» предположения о «Вселенском безумии» или «за» и «против» проголосовало одинаковое количество игроков, то раунд продолжается по обычным правилам с того места, где игра была прервана.

Джокеру выгодно останавливать игру, ведь если он убедит супергероев, что они поддались «Вселенскому безумию», он таким способом сможет одержать победу — такой игрок точно знает, что все участники находятся в одной локации. Но Джокеру следует быть осторожным: если супергерои успели дать друг другу понять, что они находятся в одной локации, они не поддадутся на провокацию и сразу же назначат новое голосование — и под подозрением окажется именно он.

Начисление очков

Если игроки действительно играют с одним из смешанных наборов карт режима «Вселенское безумие»:

- 3 очка участнику, остановившему игру и назначившему голосование;
- 1 очко каждому игроку, поддержавшему инициатора голосования;

- игроки, проголосовавшие «против», не получают очков. Если игроки находятся в одной локации:
- 3 очка Джокеру вне зависимости от того, как он проголосовал;
- 1 очко каждому игроку, проголосовавшему «против»;
- игроки, поддержавшие инициатора голосования, не получают очков.



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vorpos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Александр Ушан

Авторы дополнительных режимов игры: Мэтт Гира и Декан Уилер

Художник: Робб Моммаертс

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Учредитель: Джон Ни

Генеральный директор и учредитель: Джон Сепенюк

Вице-президент по разработке: Адам Сблендорио

Вице-президент по маркетингу и разработке:
Джейми Кискис

Вице-президент по продажам: Майк Лаутер

Дизайнер: Ларри Ринак

Редактор и корректор английской версии правил:
Шариар Фулади

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор и переводчик: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Редакция благодарит Дмитрия Злотницкого за помощь в подготовке игры к изданию.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

© 2019 and Cryptozoic logo and name is a TM of Cryptozoic Entertainment, 25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All Rights Reserved.

JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements © & ™ DC Comics. (s19)

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics. WB SHIELD: © & ™ WBEI. (s19)

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно



НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ

БАЗОВЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ (без дополнительных режимов)

Победа Джокера

- 2 очка Джокеру, если он не был раскрыт;
- 4 очка Джокеру, если на любом голосовании был единогласно обвинён супергерой;
- 4 очка Джокеру, если он остановил игру и верно назвал локацию.

Победа супергероев

- 1 очко каждому игроку-супергерою;
- в случае успешного досрочного голосования: +1 очко игроку, который обвинил Джокера (при успешном голосовании в конце раунда: +1 очко тому игроку, который первым обвинил его на голосовании в ходе игры).

ХАРЛИ КВИНН: УСЛУГА ДЖОКЕРУ

ВАЖНО: если Джокер верно назвал локацию в конце раунда, остальные игроки (включая Харли Квинн) обсуждают, кто мог оказаться его помощницей, и проводят голосование.



Победа Джокера и Харли Квинн

- 4 очка Джокеру и 3 очка Харли Квинн, если Джокер верно назвал локацию и Харли не была раскрыта;
- по 2 очка Джокеру и Харли Квинн, если Джокер не был раскрыт на голосовании в конце раунда;
- 4 очка Джокеру и 2 очка Харли Квинн, если на голосовании был единогласно обвинён супергерой.

Победа супергероев

- 1 очко каждому игроку-супергерою, если Джокер раскрыт на досрочном голосовании или на голосовании в конце раунда;
- 1 очко каждому игроку-супергерою, если Харли Квинн раскрыта на голосовании в конце раунда, и +1 очко игроку, который обвинил Джокера.

Если супергерои единогласно обвинили Харли Квинн в том, что она является Джокером, Харли Квинн проигрывает и не получает очков; и Джокер, и супергерои считаются победителями, и каждый из таких игроков получает 1 очко.

ШУТКА ДЖОКЕРА

Если до конца раунда ни один из игроков не догадался, что этот раунд — шутка Джокера, ни один из них не получает очков. Любой игрок может в любой момент раунда открыть свою карту и объявить: «Это шутка Джокера!»

- 3 очка тому Джокеру, который остановил игру и верно угадал режим «Шутка Джокера».
- 1 очко каждому игроку-супергерою, если Джокер раскрывает себя, но находится в одной из локаций.

ВСЕЛЕНСКОЕ БЕЗУМИЕ

Если до конца раунда ни один из игроков не догадался, что все игроки находятся в разных локациях, ни один игрок не получает очков. Любой игрок может в любой момент раунда остановить игру и назначить голосование.

Если все игроки находятся в разных локациях

- 3 очка участнику, остановившему игру и назначившему голосование;
- 1 очко каждому игроку, поддержавшему инициатора голосования;
- игроки, проголосовавшие «против», не получают очков.

Если игроки находятся в одной локации

- 3 очка Джокеру вне зависимости от того, как он проголосовал;
- 1 очко каждому игроку, проголосовавшему «против»;
- игроки, поддержавшие инициатора голосования, не получают очков.