

## ПЕРЕВОРОТ

### ПРАВИЛА ИГРЫ

*Вы живете в пронизанном коррупцией городе.*

*Ваша цель — выжить и вытеснить конкурентов, применяя разные инструменты влияния. Вы пытаетесь встать у руля города при помощи манипуляций, блефа и подкупа. Из всех родов должен выжить только один...*

### КОМПЛЕКТ

- 18 карт персонажей (по 3 Губернатора, Убийцы, Полицейского, Следователя, Княжны, Советника).
- 6 карт подсказок
- 50 монет
- Правила игры

### ПЕРЕД НАЧАЛОМ

*Перетасуйте 15 карт персонажей и сдайте по две каждой игроку. (В игре может присутствовать или карта Следователя или карта Советника, но не обе сразу) Игроки могут смотреть на свои карты, но должны держать их перед собой лежащими рубашками вверх — это будет Двор.*

*Сдайте по 2 монеты каждому игроку. Количество денег у каждого игрока должно быть видно всем. Оставшиеся монеты положите в центр игрового поля — это будет Казна города.*

*Раздайте каждому игроку по одной карте с подсказками. Они служат для справочных целей. Перед началом игры игроки должны ознакомиться со всеми ходами и персонажами.*

Начинает игру тот, кто выиграл предыдущий тур.

### ЦЕЛЬ

Уничтожить влияние остальных сил в городе и остаться единственной семьей.

### ВЛИЯНИЕ

Карты, лежащие перед каждым игроком рубашкой вверх, отображают его влияние при дворе.

Персонажи, отображенные на картах, показывают, на кого может влиять данный игрок и в какой степени.

Каждый раз, когда игрок теряет влияние, он должен обнаружить и перевернуть лицом вверх одну из своих карт. «Засвеченные» карты остаются лицом вверх перед игроком, но они видны всем и не могут считаться инструментами влияния данного игрока.

Каждый игрок сам выбирает, какую из карт раскрыть при потере влияния.

Как только все карты влияния «засвечены», семья игрока считается изгнанным из города, игрок выбывает из игры.

### ПОРЯДОК ИГРЫ

Игроки ходят поочередно, по часовой стрелке.

Каждый игрок совершает за один ход одно действие. Пропускать ход нельзя.

После того, как ход сделан, другие игроки имеют возможность атаковать или принять меры противодействия.

Если ход не встречает атаки или мер противодействия со стороны других игроков, он вступает в силу.

Атаки имеют приоритет в разрешении над ходами и мерами противодействия.

Когда игрок потерял все возможности влияния, и все его карты обращены лицом вверх, он немедленно выбывает из игры. Он оставляет карты лицом вверх и возвращает все монеты в Казну.

Игра завершается, когда остается только один из игроков.

## ХОДЫ

Игрок может предпринять любое действие в свой ход, которое хочет и имеет возможность совершить.

Некоторые из действий (действия с персонажами) требуют влияния на соответствующего персонажа. Если игрок выбирает такое действие, он должен заявить, что нужный персонаж имеется среди его «незасвеченных» карт. При этом игрок может говорить правду, но может и блефовать. Показывать «незасвеченные» карты при этом необязательно, если на это действие не последует атака. Если атаки не последовало, ход считается удачным.

Если на момент хода у игрока имеется 10 монет, он совершает переворот. Это единственный вариант действия.

Общие действия возможны всегда.

- **Доход:**  
Взять одну монету из Казны
- **Помощь извне:**  
Взять 2 монеты из Казны. (Губернатор имеет право вето)
- **Переворот:**  
Отдать в Казну 7 монет и совершить переворот в отношении другого игрока. После этого жертва переворота теряет влияние. Переворот всегда кончается удачей. Если у вас есть 10 монет, вы обязаны совершить переворот.

Действия с персонажами.

Если в ответ на ход одного из игроков следует атака, игроку следует предъявить наличие того персонажа, которым он делает ход.

- **Губернатор — Налог:**  
Взять из казны 3 монеты
- **Убийца — Убийство**  
Отдать в казну 3 монеты и совершить убийство персонажа из вражеского лагеря. В случае успеха атакованный игрок теряет один из персонажей. (Княжна имеет право вето)
- **Полицейский — Воровство**  
Изъять 2 монеты у другого игрока. Если у него есть только одна, возьмите только одну. (Капитан или Посол имеют право вето)
- **Советник — Обмен**  
Обмен картами с Двором (прикупом). Вначале возьмите 2 карты наугад из колоды Двора. Далее выберите, какие карты хотите оставить. Верните 2 карты во Двор.
- **Следователь — Допрос**  
Уберите все карты Посла из колоды и замените их на карты Следователя

Обмен картами с Двором (прикупом). Вначале возьмите 1 карту наугад из колоды Двора. Далее выберите, какие карты хотите оставить. Верните 1 карту во Двор.

*Или (но не оба сразу)*

Принудить оппонента показать вам одну из его карт (на его выбор). Если вы выбираете этот вариант, игрок берет одну карту взамен «засвеченной» из Двора.

Затем старая карта замешивается в колоду Двора.



## ПРОТИВОДЕЙСТВИЕ

Меры противодействия принимаются другими игроками в ответ на ход с целью заблокировать действие или предотвратить последствия.

Если действие успешно предотвращено, то оно теряет силу, но монеты, уплаченные игроком за него, не возвращаются.

Противодействия представляют собой действия персонажей. Игроки могут утверждать, что имеют в распоряжении тех персонажей, которые им необходимы для противодействия другим игрокам. Это может быть как правдой, так и блефом. Показывать карты не нужно, если действие не подвергается атаке. Противодействие может быть атаковано, но если атака не состоялась, противодействие считается успешным.

### • Губернатор: вето на Помощь извне

Игрок, утверждающий, что у него в распоряжении Губернатор, может наложить вето на попытку другого игрока получить Помощь извне. В этом случае игрок, пытавшийся получить Помощь извне, не может взять монеты в этом ходе.

### • Княжка: вето на Убийство

Игрок, на Убийство которого покушается другой, может заявить, что у него в распоряжении есть Княжна, и наложить вето на Убийство. В этом случае Убийство не происходит, но плата, внесенная за него, покушавшемуся не возвращается.

### • Советник/Полицейский/Следователь — вето на Воровство

Игрок, в отношении которого пытаются провести Воровство, может заявить, что в его распоряжении есть Полицейский, Следователь или Советник, и наложить таким образом вето на воровство. В этом случае игрок, попытавшийся совершить это действие, не получает монет в этом ходе.

## АТАКИ

Любые действия или меры противодействия при помощи персонажей могут быть подвергнуты атаке

Любой игрок может атаковать другого игрока, вне зависимости от того, в отношении кого совершается действие в данный ход. Совершение действия или противодействия подразумевает, что остальным игрокам дается возможность атаковать. Если игра перешла на следующий ход, атака не может быть обращена на предыдущие ходы.

Если игрок атакован, это означает, что он обязан доказать наличие у него требуемого для действия персонажа среди карт, лежащих рубашкой вверх. Если доказать это нельзя, атака успешна, действие отменяется; если персонаж предъявлен, атака проиграна.

Успешная атака влечет за собой потерю одного персонажа.

Если игрок предъявляет требуемого персонажа и таким образом отражает атаку, соответствующая карта возвращается в колоду Двора, колода тасуется, и вместо «засвеченного» игрок выбирает любую карту. (Таким образом, «засветка» персонажа не влечет потерю влияния, а другие игроки не знают, какие карты есть в арсенале игрока). Затем действие или противодействие, прерванное безуспешной атакой, вступает в силу.

Если действие успешно атаковано, оно отменяется, а монеты, уплаченные за него игроком, возвращаются.

## ПРИМЕР ИГРЫ

Трое игроков. Каждый начинает с двумя картами персонажей и двумя монетами. Оставшиеся 9 карт персонажей составляют Двор.

Наташе достались карты: Княжна, Губернатор. Первым ходом она заявляет, что у нее есть персонаж Губернатор, и берет 3 монеты. Никто не атакует ее. У нее 5 монет.

У Саши — Полицейский и Княжна. В свой ход он блефует и заявляет, что у него есть Советник. Никто не атакует его, поэтому он берет из Двора еще две карты. Это Убийца и Губернатор. Он сохраняет Убийцу и Полицейского, скидывает во Двор Губернатора и Княжну. У него 2 монеты.

Коля получил Убийцу и Губернатора. Первым ходом он утверждает, что у него имеется Губернатор, и берет три монеты. Саша, однако, думает, что Коля блефует, атакует его. Коля показывает карту Губернатора и отражает атаку. Коля сохраняет 3 монеты, которые принесла ему карта Губернатора, но возвращает «засвеченную» карту во Двор. Он тасует прикуп и берет из него новую карту, Княжну. Сашина атака оказалась безуспешной, он теряет одного из персонажей. Он выбрал потерять Убийцу, «светит» эту карту и оставляет ее рядом с собой лицом вверх.

После первого хода:

- Наташа имеет в распоряжении двух персонажей (Княжна и Губернатор) и 5 монет
- У Саши 1 персонаж (Полицейский) и 2 монеты
- У Коли два персонажа (Убийца и Княжна) и 2 монеты
- Один Убийца «засвечен» и лежит на столе лицом вверх

*Продолжается игра...*

Наташа продолжает утверждать, что у нее в распоряжении есть Губернатор. Она берет еще три монеты, никто не атакует ее. Теперь у нее 8 монет.

Саша получает Доход в размере 1 монеты. Для этого хода ему не надо утверждать, что имеет ту или иную карту, никто не может заблокировать это действие. Теперь у Саши 3 монеты.

Коля берет Убийцу, платит 3 монеты в Казну и пытается убить Наташу. Никто не атакует Убийцу, но Наташа утверждает, что у нее есть Княжна, что блокирует Убийство. Никто не атакует Наташу, так что Убийство срывается. 3 монеты не возвращаются, у Коли теперь 2 монеты.

После этого Наташа тратит 7 монет и совершает Переворот против Коли. Переворот не может быть заблокирован. Коля теряет персонажа — его выбор потерять Княжну. У Наташи остается 1 монета.

Саша заявляет, что у него есть Полицейский, чтобы забрать 2 монеты у Коли. Никто не атакует Сашиного Полицейского, но Коля утверждает, что у него есть Советник, который блокирует Полицейского. Саша атакует. Коля не может продемонстрировать карту Советника и теряет свой последний персонаж, «светя» своего Убийцу. Саша получает 2 монеты, его воровство прошло успешно, теперь у него 5 монет.

На этом этапе:

- У Наташи остается 2 персонажа (Княжна и Губернатор) и 1 монета
- У Саши остается 1 персонаж (Полицейский) и 5 монет
- Коля выбыл из игры
- Два Убийцы и одна Княжна раскрыты и лежат лицом вверх на столе.

*Игра продолжается...*

## ВНИМАНИЕ: ДВОЙНАЯ ОПАСНОСТЬ УБИЙСТВА

Игрок может за один ход потерять двух персонажей, если неудачно защищается от Убийства. Например, если вы пытаетесь атаковать претендующего на то, чтобы вас убить, и у этого игрока действительно есть карта Убийцы, вы потеряете одного персонажа в результате неудачной атаки и еще одного в результате убийства. Если же вы блефуете, что у вас есть Княжна, а вас атакуют, то вы теряете 1 персонажа в результате убийства и еще одного за неудачное противодействие.

## ПОЛНАЯ УТРАТА ДОВЕРИЯ

В игре разрешены любые переговоры, но нет обязательств держать слово. Не разрешается раскрывать карты партнерам. Давать или одалживать деньги партнерам запрещается. Второе место не разыгрывается и не присуждается.