

Под прицелом

Crossfire (2017) Emerson Matsuuchi

Правила игры для 5-10 игроков

Игра для вечеринок на вычисление скрытых ролей. В каждом из двух вариантов игры (перестрелка и снайпер) часть игроков стремится убить шефа, часть – защитить его, а у остальных игроков есть своя собственная цель ...

Состав игры

- 19 карт персонажей
- 3 жетона выстрелов снайпера
- 1 песочные часы
- правила

Перестрелка

В игре есть 2 варианта: "перестрелка" и "снайпер". В варианте игры "перестрелка" игроки в основном разделены на две команды – красные и синие. Красная команда стремится вычислить и убить шефа. Задача синей команды – защитить шефа.

Подготовка к игре

Определите первого игрока. Он подбирает карты персонажей в зависимости от числа игроков, в соответствии с таблицей:

# игроков	5	6	7	8	9	10
шеф	1	1	1	1	1	1
агенты	1	1	2	2	3	3
убийцы	1	2	2	2	3	3
ловушка			1	1	1	
кр. ловушка	1			1		1
син. ловушка		1				1
прохожий	1	1	1	1	1	1

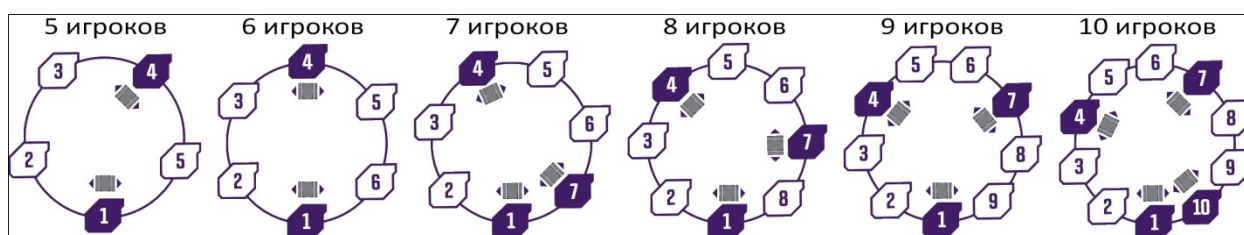
Первый игрок перемешивает отобранные карты персонажей и раздаёт каждому игроку по одной карте, рубашкой вверх.

Каждый игрок смотрит свою карту, не показывая её другим игрокам.

Затем все игроки одновременно передают свою карту соседу слева, после чего смотрят полученную карту.

Первый игрок берёт свою карту и карты обоих своих соседей, перемешивает эти 3 карты и раздаёт по одной карте себе и обоим своим соседям. Эти игроки смотрят свои полученные карты.

Затем каждый третий игрок, считая от первого игрока, повторяет эти действия со своей картой и картами обоих своих соседей до тех пор, пока карты каждого игрока не будут перемешаны с картами соседей. В зависимости от числа игроков количество перемешиваний будет разным:



Карта персонажа: 1 – название, 2 – оружие, 3 – обычный или особый, 4 – условие победы, 5 – дополнительный текст

Ход игры

Игроки в последний раз смотрят на карты своих персонажей, после чего по команде первого игрока одновременно кладут свою карту на стол, перед собой, рубашкой вверх, поворачивая её таким образом, чтобы сверху был указан тот тип персонажа, который они о себе заявляют. Например, на картинке справа игрок заявляет, что он агент.



Первый игрок переворачивает песочные часы и игра начинается. У игроков есть 3 минуты, чтобы вычислить персонажей других игроков и решить, какое действие они должны предпринять, чтобы достичь своей цели, которая указана на их карте.

По ходу обсуждения игроки могут изменять ориентацию рубашки своей карты в любое время, любое число раз.

Игроки могут лгать и вообще говорить что угодно, но не имеют права показывать свою карту другим игрокам.

Когда 3 минуты заканчиваются, первый игрок считает **"3-2-1!"**, после чего каждый игрок одновременно со всеми показывает пальцем на одного другого игрока.

Первый игрок произносит **"У кого нет оружия"**, и каждый игрок, на карте персонажа которого нет оружия, опускает руку.

Первый игрок произносит **"Агенты"**, и каждый агент открывают свою карту.

Первый игрок произносит **"Убиты агентами"**, и каждый персонаж, убитый агентом, открывают свою карту.

Первый игрок произносит **"Шеф"**, и шеф открывает свою карту.

Если **шеф убит, победила красная команда**, если **шеф жив, победила синяя команда**.

У некоторых персонажей есть свои условия победы, которые тоже проверяются.

Снайпер

В варианте игры "снайпер" один из игроков является снайпером, и его цель – убийцы.

Подготовка к игре

Определите игрока, который будет снайпером, и первого игрока. Первый игрок подбирает карты персонажей и жетоны выстрелов снайпера в зависимости от числа игроков, в соответствии с таблицей:

# игроков	6	7	8	9	10
снайпер	1	1	1	1	1
шеф	1	1	1	1	1
агенты	1	1	1	2	2
убийцы	2	2	2	3	3
ловушка				1	
кр. ловушка			1		1
син. ловушка		1	1		1
прохожий	1	1	1	1	1
выстрелы	2	2	2	3	3

Снайпер кладёт на стол перед собой свою карту и жетоны выстрелов.

Первый игрок перемешивает остальные отобранные карты персонажей и раздаёт каждому игроку по одной карте, рубашкой вверх.

Каждый игрок смотрит свою карту, не показывая её другим игрокам.

Затем все игроки одновременно передают свою карту соседу слева, после чего смотрят полученную карту.

Первый игрок берёт свою карту и карты обоих своих соседей, перемешивает эти 3 карты и раздаёт по одной карте себе и обоим своим соседям. Эти игроки смотрят свои полученные карты.

Затем каждый третий игрок, считая от первого игрока, повторяет эти действия со своей картой и картами обоих своих соседей до тех пор, пока карты каждого игрока не будут перемешаны с картами соседей. В зависимости от числа игроков количество перемешиваний будет разным.

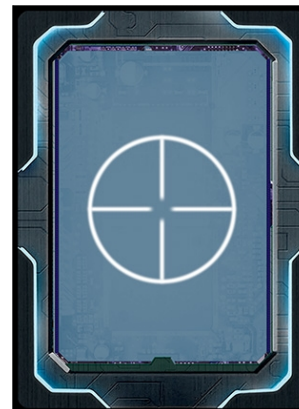
Снайпер не участвует ни в одном из этих передач карт.

Игра начинается. У снайпера есть 3 минуты, чтобы положить жетоны выстрелов перед теми игроками, которых он считает убийцами.

Когда время на песочных часах закончилось, игроки, перед которыми лежат жетоны выстрелов снайпера, считаются убитыми, и открывают свои карты. Если **все убийцы убиты, синяя команда выиграла.**

Если снайпер **убил прохожего или шефа, красная команда выиграла.**

Если ни одна из команд ещё не выиграла, оставшиеся в живых убийцы открывают свои карты. Снайпер считает "3-2-1!", после чего каждый убийца одновременно с другими убийцами показывает пальцем на одного другого игрока. Все игроки открывают свои карты. Если **шеф убит, а прохожий жив, красная команда выиграла. В противном случае синяя команда выиграла.**



Игра на очки

После каждой игры все игроки, оказавшиеся победителями, получают по 1 очку. Игрок, набравший наибольшее количество очков после завершения оговоренного числа игр, считается **победителем.**

Стратегия

Для успешной игры нужно принимать во внимание всю получаемую информацию. Первым ключом к разгадке персонажей являются данные о том, кто каким персонажем притворяется. Если слишком много игроков объявляют себя одним и тем же персонажем, значит, кто-то из них лжёт.

Второй ключ – карты, которые вы видели во время подготовки к игре. Представляются ли соседи теми же персонажами, которых вы видели? Если это так, возможно, вы нашли союзников. Если же нет, то это повод для того, чтобы направить своё оружие на одного из них.

Каждый игрок владеет частью информации, и ваша задача – сложить эти части в одну общую картину. В своей первой игре попросите игроков рассказать о тех картах, которые они видели при подготовке к игре – это должно помочь.

Также анализируйте поведение игроков. Кто из них говорит честно, а кто врёт? Когда нужно солгать вам? Одни персонажам приходится скрываться, а другие могут говорить честно. Спрашивайте, глядя игрокам в глаза, и вы поймёте, когда вас обманывают.

Особые персонажи

Освоившись с обычными персонажами, можно вводить в игру и особых персонажей:

Демонстрант – условие победы – он сам жив и победила красная команда; если демонстрант убит, то игрок, стрелявший в него, проигрывает, даже если его команда выиграла; если у вас синяя команда выигрывает слишком часто, добавьте в игру демонстранта; считается прохожим; варианты "перестрелка" или "снайпер"; 5-10 игроков; 1 прохожего заменить 1 демонстрантом.

Миротворец – условие победы – все прохожие живы; защищает одного персонажа, на которого указал, от 1 выстрела; вариант "перестрелка"; 7-10 игроков; 1 агента и 1 убийцу заменить 1 миротворцем и 1 прохожим.

Наёмник – условие победы – шеф не убит; считается агентом; указывает и стреляет сразу в двоих; вариант "перестрелка"; 5-8 игроков; 1 агента и 1 прохожего заменить 1 наёмником и 1 убийцей.

Патриот – условие победы – он сам жив и победила синяя команда; если патриот убит, то игрок, стрелявший в него, проигрывает, даже если его команда выиграла; если у вас красная команда выигрывает слишком часто, добавьте в игру патриота; считается прохожим; варианты "перестрелка" или "снайпер"; 5-10 игроков; 1 прохожего заменить 1 патриотом.

Телохранитель – условие победы – шеф не убит; считается агентом; защищает одного персонажа, на которого указал, от 1 выстрела; вариант "перестрелка"; 5-10 игроков; 1 агента заменить 1 телохранителем.

Террорист – условие победы – если террорист жив, он выигрывает, а все остальные проигрывают; варианты "перестрелка" и "снайпер"; 5-10 игроков; 1 прохожего заменить 1 террористом.