

Правила настольной игры «Предсказание» Divinare

Автор: Бретт Дж. Гилберт

Перевод на русский язык: Наталья Тележкина для ООО «Игровед» ©

**Добро пожаловать на первое международное состязание медиумов!
Главный приз – 1000 фунтов стерлингов.**

Лондон, 17 ноября 1896 года.

Улицы города пусты. Лишь изредка тишину нарушают торопливые шаги прохожих, желающих как можно скорее добраться до своих теплых и уютных домов. Но в уединенной гостиной шикарного отеля Блумсбери собрались люди с совсем иными целями. Пятьдесят величайших медиумов принимают участие в доселе невиданном состязании, чтобы определить сильнейшего. Финальная схватка турнира произойдет уже через несколько минут, и вы увидите все своими глазами. Кто же заберет призовой фонд?

Состав игры

- 4 планшета медиумов
- 36 карт
- 1 карта персонажа и 4 жетона предсказаний для каждого игрока
- 16 голубых жетонов подсчета очков (по 3 очка)
- 44 желтых жетона подсчета очков (по 1 очку)
- 20 красных жетонов (-1 очко)
- 3 карты действий

Цель игры

Игроки выступают в роли медиумов, пытающихся предугадать карты своих оппонентов. Во время раунда карты постепенно открываются, и медиумы могут уточнить свои предсказания. Верное предположение позволяет набрать победные очки. Игрок, набравший после 4 раундов наибольшее количество очков, становится победителем.

Подготовка к игре

(Ниже приведены правила для игры вчетвером.

Правила для игры меньшим составом смотрите на стр.4)

- Поместите планшеты медиумов в центре игрового стола.
- Выдайте каждому игроку карту персонажа и 4 соответствующих ей жетона предсказаний.
- Сложите жетоны подсчета очков в пределах досягаемости игроков.
- Затем старший игрок получает карту действия для 4 игроков и назначается первым игроком. Можно начинать партию.

Ход игры

Игра идет 4 раунда. В конце каждого раунда передавайте карту действия следующему игроку (по часовой стрелке), этот игрок будет ходить первым в следующем раунде. Таким образом, в течение игры каждый по разу будет первым игроком.

Подготовка к раунду

Все игроки размещают по одному своему жетону предсказаний в центральной части каждого планшета. Затем перемешайте колоду и раздайте игрокам по 6 карт. Примечание: до конца раунда отложите оставшиеся 12 карт (лицом вниз), никто не должен видеть эти карты. В начале следующего раунда перед раздачей карт замешайте их обратно в колоду.

Ход игрока

Начинает первый игрок, затем право хода передается по часовой стрелке. В свой ход выполните 2 действия в следующем порядке:

1. Сыграйте карту.

Из карт у вас в руке выберите одну и поместите ее рядом с планшетом соответствующего типа. Выкладывайте карту так, чтобы не перекрывать полностью уже выложенные у этого планшета карты, игроки должны всегда видеть, сколько карт уже сыграно.



2. Передвиньте свой жетон предсказаний.

Теперь передвиньте свой жетон предсказаний на планшете, рядом с которым вы только что выложили карту. Вы обязаны передвинуть жетон, даже если из соображений выгоды вы бы предпочли оставить его на месте. Вы можете поместить жетон на любом свободном пространстве соответствующего планшета или вернуть его обратно в центр, где может находиться любое количество жетонов.

При выполнении этого действия не стоит полагаться на волю случая. Попробуйте предугадать, как много карт, соответствующих этому типу гадания, будет разыграно в этот раунд. Запомните, что колода содержит 36 карт, из них:

- 6 красных карт хиромантии
- 8 голубых карт предсказаний по магическим кристаллам
- 10 зеленых карт гаданий на кофейной гуще
- 12 желтых карт астрологии

Но будьте внимательны, только 24 из этих 36 карт участвуют в каждом раунде.

Запомните: каждый ход вы должны выложить карту и передвинуть соответствующий жетон предсказаний на свободный сектор планшета медиума.

Карта действия

Карта действия отмечает особые события, которые происходят во время игры. Первый игрок должен убедиться, что условия карты действия выполнены, и только после этого игра будет продолжена.

- В начале раунда, когда у всех игроков еще по 6 карт на руках, каждый должен выбрать 3 из них и передать соседу справа (то есть против часовой стрелки). Теперь вы знаете 9 из 24 участвующих в данном раунде карт, это должно помочь вам в игре.
- Когда во время раунда у всех игроков останется по 4 карты на руках, передайте соседу 2 из них.
- Когда у всех останется по 2 карты, передайте тем же способом 1 из них.

Будьте внимательны: передавая и получая карты, вы не только узнаете, какие карты сейчас в игре, но и можете избавиться от карт, которые не хотите выкладывать, поскольку не хотите перемещать соответствующий жетон предсказаний.

Подсчет очков

Раунд завершается, когда у всех игроков заканчиваются карты. Теперь мы видим, сколько карт находится рядом с каждым из планшетов. Подсчитайте очки на каждом планшете медиума, чтобы определить лучшего предсказателя. Все полученные вами жетоны подсчета очков положите перед собой лицевой стороной вниз.

«Идеальным предсказанием» на каждом планшете является сектор, соответствующий точному числу сыгранных рядом с этим планшетом карт. Если ваш жетон предсказания находится в этом секторе, возьмите голубой жетон подсчета очков (3 очка).

«Неполное предсказание» - это два смежных с «идеальным предсказанием» сектора. Если ваше предсказание находится на этом поле, возьмите желтый жетон подсчета очков (1 очко).

Все остальные части магического планшета, кроме центра, - это неправильные предсказания. Если ваш жетон находится на одном из этих полей, получите красный жетон (-1 очко). Будьте внимательны: красные жетоны – штрафные! Старайтесь их не набирать.

Центральная часть планшета не является ни идеальным, ни неполным, ни неправильным предсказанием, если ваш жетон предсказания находится в этом секторе, вы не получаете очков.

В редких случаях, когда количество выложенных карт не соответствует ни одному пронумерованному полю этого планшета медиума, никто из игроков не получает победных очков за этот тип предсказания.

Бонусные сектора

У каждого магического планшета есть некоторое количество дающих бонусные очки секторов. Сектор с простым бонусом отмечен маленькой окружностью, сектор с двойным бонусом - полностью закрашенным кругом. Если ваши предсказания находятся в одной из таких зон, вы получаете 1 или 2 дополнительных жетона подсчета очков.



Простая бонусная зона в «идеальном» или «неполном» предсказании приносит 1 дополнительный желтый жетон подсчета очков, двойная – 2 дополнительных желтых жетона.

Простая бонусная зона при «неправильном» предсказании принесет игроку 1 дополнительный красный жетон, двойная – 2 дополнительных красных жетона. Помните: красные жетоны подсчета очков – штрафные!

Если запас желтых или красных жетонов подходит к концу, игроки могут «сложить» и взаимно уничтожить 1 желтый и 1 красный жетоны из уже полученных ими и вернуть их в игру.

Следующий раунд

Если игра не завершена, передайте по часовой стрелке карту действия, чтобы сменить первого игрока, и начните новый раунд.

Конец игры

Когда все 4 раунда будут сыграны, игроки переворачивают все полученные ими жетоны и считают победные очки. Игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем.

Правила для 3 игроков:

Просто используйте карту действия, рассчитанную на 3 игроков. Игра будет длиться 3 раунда.

Правила для 2 игроков:

Используйте карту действия, рассчитанную на игру вдвоем. Игра будет длиться 2 раунда. При игре вдвоем обратите внимание на следующие изменения в правилах:

- В начале раунда, когда у игроков по 12 карт на руках, каждый должен сбросить 2 из них (перемещать после этого жетон предсказания не нужно). Поместите 4 сброшенные карты лицом вниз в центре игрового стола и не трогайте их до момента выполнения специального действия в конце раунда.
- В конце раунда, когда оба игрока разыграли все свои карты, откройте 4 сброшенные ранее карты и разместите их возле соответствующих планшетов. Двигать жетоны предсказаний при этом не надо. После этого подсчитайте полученные в этом раунде победные очки.

Персонажи:

Рами Сакар

Старый друг Эдмунда, Рами никогда раньше не покидал свою родную деревню в Индии, и Эдмунду пришлось использовать все свои навыки дипломатии, чтобы убедить друга приплыть в Лондон. Состязание забавляет Рами, но борьба для него не главное, победа или поражение - для него все едино. Но полученные при рождении сверхъестественные способности позволили ему высоко подняться в турнирной таблице и дойти до финала.

Чиска Парович

Когда-то эта юная цыганка из далекой Молдавии бродила по улицам Лондона, прося подаяние. Но ее талант хироманта быстро помог ей получить репутацию одного из лучших медиумов в оккультных кругах столицы. Для нее победа в состязании – вопрос жизни и смерти, ведь призовых денег хватит, чтобы начать новую жизнь.

Жан-Поль Крамер

Многие удивляются, как этот печально известный мошенник из Бостона вообще умудрился дойти до финала. Для самого Жан-Поля это лишь вопрос статистики, ведь настоящая причина его присутствия на турнире иная: он журналист газеты «Бостон Геральд» и работает под прикрытием, готовя разгромную статью о прорицателях и практикующих медиумах.

Лорд Эдмунд Фишнер III

С детства очарованным сверхъестественным, Эдмунд много путешествовал, знакомясь с различными оккультными ритуалами. Он предпочитает астрологию, но всестороннее знание всех возможных и просто невообразимых практик делает его серьезным противником для остальных. Эдмунд является основным спонсором состязания и в случае победы намерен потратить выигрыш на благотворительность.