

Правила настольной игры «Интриго» (Intrigo)

Авторы: Charles Chevallier, Catherine Dumas, Pascal Pelemans

Игра для 3-4 игроков

Перевод на русский язык: LanaDove для ООО "Игровед" ©

Вы – глава одной из величайших семей Венеции. Вы должны приложить все усилия, чтобы заручиться поддержкой различных организаций Венецианской республики. В ночь на праздник Святой Варвары, под сводами графского дворца, наступит время для создания союзов, которые помогут вам стать новым герцогом города.

Ваше оружие: интриги, влияние и предательство!

Цель игры

Игрок, который первым соберёт 4 одинаковые печати или по одной печати каждого из 5 видов, становится победителем!

Состав игры

– карта первого игрока



– 16 карт зданий: 8 карт с дукатами и 8 карт с печатями, одна из которых – дверь во дворец



– 4 карты знатных венецианских семей: Контарини (Contarini), Дандоло (Dandolo), Градениго (Gradenigo), Морозини (Morosini).

– 16 карт интриг:

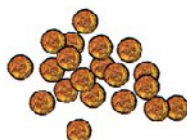
3 – Контарини (Contarini), 3 – Градениго (Gradenigo), 3 – Морозини (Morosini), 3 – Дандоло (Dandolo), 4 – Тьеполо (Tiepolo).

– 20 карт организаций (по 4 в каждой из 5 организаций)



– 1 тряпочный мешочек

– 32 жетона дукатов



– 18 карт влияния: 3 куртизанки, 3 продавца, 3 убийцы, 3 дворцовых стражника, 3 гондольера и 3 вора.

– 15 жетонов печатей организаций: 3 жетона купечества, 3 жетона военных, 3 жетона духовенства, 3 жетона фермерства и 3 жетона рабочих.



– книга с правилами

Подготовка к игре



При игре втроём: Перед расстановкой верните в коробку 1 взятую наугад карту венецианской семьи. Также верните в коробку 4 карты интриг Тьеполо, 4 карты зданий (2 с печатями и 2 с дукатами) и по одной карте организаций каждого из 5 видов.

Самый честолюбивый игрок берёт карту первого игрока. Он становится первым игроком в течение первого хода.

Каждый игрок получает:

- 1 карту семьи: определяет цвет карт интриг, которые игрок будет использовать в течение игры. Карты семей должны быть видны всем игрокам,
- 1 монету дуката,
- по 1 карте организаций с печатью каждой организации (т.е. по 5 карт организаций для каждого игрока). Карты организаций используются для подсчета собранных печатей. В начале игры они размещаются перед игроком стороной с изображением «0».

Первый игрок кладёт дукаты в середине стола, а жетоны печатей организаций – в мешочек.

Постройте на столе дворец – разложите все карты зданий квадратом (по 5 карт с каждой стороны, при игре втроем – по 4 карты с каждой стороны). Карта со входом во дворец должна располагаться в одном из четырёх углов дворца. Карты зданий с дукатами и печатями должны чередоваться. Между картами зданий должно оставаться достаточно места, чтобы класть туда карты интриг (смотрите рисунок выше).

Наконец, первый игрок раскладывает жетоны на карты зданий, начиная с карты со входом во дворец, и продолжая по часовой стрелке. Символ на каждой карте указывает, что следует положить – дукат (берётся из кучки в центре стола) или жетон печати (берётся из мешочка). На каждую карту зданий кладётся только один жетон.

Карты влияния делятся на 6 стопок (каждый вид – в отдельной стопке) и кладутся в центре стола. На верх стопки кладутся наименее ценные карты (с изображением меньшего количества дукатов), а вниз – с большим количеством дукатов.

Ход игры

Игра длится несколько ходов.

Каждый ход делится на 3 этапа:

- 1 этап:** Получение карт интриг
- 2 этап:** Выкладывание карт интриг или влияния
- 3 этап:** Награждение дукатами и печатями

1 этап. Получение карт интриг

Первый игрок берёт все карты интриг, перемешивает и раздаёт каждому игроку по 4 карты рубашкой вверх.

Игроки смотрят свои полученные карты. Одновременно каждый игрок тайно выбирает одну карту, которую хочет оставить себе, и кладёт её перед собой рубашкой вверх. Затем каждый игрок передаёт свои оставшиеся карты игроку слева. Так продолжается, пока перед каждым игроком не будут лежать 4 карты. Эти карты – рука игрока на текущий ход.

2 этап. Выкладывание карт интриг или влияния

Начиная с первого игрока, каждый игрок в свою очередь должен выбрать:

Сыграть карту интриг

или

Купить и сыграть карту влияния

Игроки в свою очередь продолжают играть карты интриг или влияния до тех пор, пока не заполнят все пустые места в дворцовой стене.

Сыграть карту интриг

Игрок выбирает одну карту из своей руки и кладёт её лицом вверх на пустое место между двумя картами зданий. На каждое пустое место можно положить только одну карту. На третьем этапе игры карта интриг будет влиять на обе соседние с ней карты зданий.

Купить и сыграть карту влияния

Игрок выбирает одну из карт влияния в центре дворца. Он может взять только верхнюю в стопке карту. Игрок должен заплатить цену, указанную на карте (в дукатах), положив дукаты в центр стола. Затем он кладёт эту карту лицом вверх на пустое место между двумя картами зданий. У каждой карты влияния есть особое свойство, которое можно применить к любой из двух соседних карт зданий. Каждый раз, когда играет карта влияния, можно выбрать только одну карту зданий.

Свойства карт влияния

Продавец разгуливает по Венеции и предлагает свои товары первым встречным.

Карта продавца позволяет игроку поменять местами 2 жетона (печатей или дукатов). Возьмите жетон с соседней карты зданий и поменяйте местами с любым другим жетоном во дворце. Символы на картах зданий не имеют значения.



Убийца скрывается под маской и плащом, следит за своей жертвой, ожидая удачного момента, чтобы нанести смертельный удар. Благодаря ему интриганы исчезают с лица земли.

Карта убийцы позволяет игроку перевернуть лицом вниз одну карту интриг, которая находится рядом с той же картой зданий, что и убийца. Перевернутая карта интриг ничего не даст, когда на третьем этапе игры будет производиться награждение.

Куртизанка, используя притягательную силу обольщения, всегда добивается своей цели и заставляет противников раскрыться.

Карта куртизанки позволяет игроку назвать (вслух) одну любую карту интриг, которой ещё нет во дворце (карта может даже быть в руке этого игрока). Игрок указывает на пустое место рядом с картой зданий, возле которой находится куртизанка. Игрок, в руке у которого есть названная карта, должен положить её на указанное место. Далее ход продолжается как обычно.

У игрока могут закончиться карты интриг из-за того, что он был целью куртизанки. В этом случае он может либо купить карту влияния, либо пропустить свой ход.



Гондольер гордо стоит на корме своей гондолы, и молча перевозит интриганов на тайные встречи.

Карта гондольера позволяет игроку поменять местами 2 карты интриг. Возьмите карту интриг, которая находится рядом с той же картой зданий, что и гондольер, и поменяйте местами с любой другой картой интриг во дворце.

Дворцовый стражник с алебардой в руках всегда готов вышвырнуть из дворца посторонних.

Карта дворцового стражника позволяет игроку передвинуть карту интриг. Возьмите карту интриг, которая находится рядом с той же картой зданий, что и дворцовый стражник, и переместите её в любое другое пустое место во дворце.



Вор находится в постоянных поисках лёгкой наживы, а лезвие его ножа может в любой момент надрезать чужой кошелек.

Карта вора позволяет игроку перевернуть (лицом вниз) жетон на карте зданий, находящейся рядом с вором. Никто из игроков не может выиграть перевернутый жетон. В конце хода все перевернутые жетоны поворачиваются лицом вверх.

3 этап. Награждение дукатами и печатями

Когда все пустые места между картами зданий заполнятся, наступает третий этап. Первый игрок награждает игроков жетонами, начиная с жетона на карте входа во дворец и далее по часовой стрелке. Возможно, что у игроков, которые покупали карты влияния, в это время на руках ещё остаются карты интриг.

Награждение игроков жетонами происходит следующим образом:

Если жетон находится между двумя картами интриг различного значения, то он уходит игроку, чья карта имеет большее значение. Если это дукат, то он кладётся перед игроком. Если это печать, то игрок поворачивает свою соответствующую печати карту организации (она регулирует количество полученных печатей), а печать кладёт обратно в мешочек.

Карты интриг, перевёрнутые с помощью убийцы, не дают жетонов. Жетоны, перевёрнутые с помощью вора, никому не достаются. Если жетон окружён двумя картами интриг одинакового значения, окружен двумя картами влияния или его выигрывает карта интриг семьи, которая не принадлежит никому из игроков, то жетон не достается никому – он остаётся на следующий ход. Если жетон должна получить семья Тьеполо (Tierolo), то жетон также остается на игровом поле для следующего хода.

Может случиться так, что жетон дукатов, передвинутый с помощью продавца в предыдущий ход, останется на карте зданий с изображением печати или наоборот. В этом случае жетон остаётся на месте до следующего хода.

Карты организаций

У каждого игрока есть набор из 5 карт организаций, которые соответствуют 5 различным печатям организаций. Карты организаций используются для указания количества печатей каждого типа, собранных игроком во время игры.

В начале игры все карты организаций лежат стороной, на которой изображён «0». Когда игрок получает первую печать какой-либо организации, то соответствующая карта организации переворачивается и кладётся таким образом, чтобы наверху карты было «1». Это показывает, что игрок заработал одну печать данной организации. Всякий раз, когда игрок получает ещё одну печать этой организации, карта поворачивается на 90⁰ и количество таких печатей у игрока увеличивается на 1.

Если в любой момент игры игрок собрал 4 одинаковые печати или по одной каждой из пяти организаций (они должны быть отмечены на его картах организаций), он объявляется победителем игры!

Окончание хода

Когда с карт зданий собраны все жетоны, а все жетоны печатей возвращены в мешочек, ход заканчивается. Карта первого игрока передаётся следующему по часовой стрелке игроку. Этот игрок на время следующего хода становится первым игроком.

Новый первый игрок собирает все карты интриг, в том числе из дворца (не забудьте также собрать карты интриг, которые не были сыграны и остаются в руках игроков), и кладёт их в стопку перед собой. Затем первый игрок возвращает в коробку все сыгранные карты влияния (они больше не используются) и, если требуется, переворачивает жетоны, которые лежат лицом вниз после действия вора.

Наконец, первый игрок раскладывает жетоны на карты зданий по тому же принципу, как и в начале игры (смотрите «Подготовка к игре»).

Начинается новый ход (смотрите «Ход игры»).

Конец игры

На третьем этапе игры («Награждение дукатами и печатями»), если один из игроков в любое время собрал 4 одинаковые печати или по одной печати каждой из пяти организаций (они должны быть отмечены на его картах организаций), он выигрывает игру и немедленно провозглашается новым герцогом!