



# ЗЛОЧИННІСТЬ ПРОНИКЛА НА ВУЛИЦІ Подолаєте її чи очолите?

АВТОР ГРИ:

**D. BRAD TALTON JR.**

ІЛЮСТРАТОР:

**FÁBIO FONTES**

ДОДАТКОВИЙ ДИЗАЙН ПРОДУКТУ:

**CHRISTOPHER SMITH**

**JOSHUA VAN LANINGHAM**

**Тестувальники:**

Benjamin May-Day, Michael Robles,  
Christopher Smith, Joshua Van Laningham,  
Samuel Tapper, Ty Arnold, Kier Arnold,  
Jesse Rexroad, Reagan McClellan, Matthew  
Fournier, Matthew Locklin, Aaron Gresham,  
John Kirk, Ben Klein, та чимало інших на  
конвентах й онлайн...

## ЗМІСТ ГРИ

«Нуар» - настільна гра із серією детективних режимів, що використовують одну колоду карт й обмежений набір жетонів. Більшість режимів мають схожі основи, тож ми радимо почати з режиму «Вбивця проти слідчого», після чого можна сміливо переходити до інших.

### Вбивця проти слідчого (с. 3)

2 гравці, 15 хв

Станьте суперниками в грі в кицьки-мишки. Або ви знайдете вбивцю першим, або він вас.

### Крадій проти очільника

поліції (с. 13) 2 гравці, 60 хв

Крадій вийшов на полювання. Він краде все, до чого дотягуються його руки, а за ним женеться очільник поліції.

### Кілер проти детектива (с. 9)

2 гравці, 20 хв

Кілер по черзі вбиває людей за списком, поки детектив намагається його заарештувати.

### ДБР проти мафії (с. 15)

6 чи 8 гравців, 45 хв

Командний режим, де ДБР намагається ув'язнити мафію, поки та не взяла контроль над містом.

### Шпигунський квач (с. 11)

Від 3 до 9 гравців, 30 хв

Знайдіть і спіймайте інших шпигунів, поки вони не спіймали вас.

### Пограбування (с. 20)

5, 6 чи 7 гравців, 45 хв

Команда грабіжників старається обчистити сейфи казино, а голова охорони намагається їм завадити.

# КОМПОНЕНТИ ГРИ

## 50 карт підозрюваних



Живий

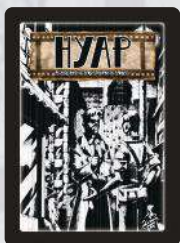


Мертвий

## 50 карт доказів



Лице



Зворот

## 35 карт-підказок



Лице



Зворот

У грі є 50 різних підозрюваних.\* Кожному підозрюваному відповідає певна карта доказів.

Кarti підозрюваних і карти доказів мають число в лівому нижньому куті. Як правило, ви будете вилучати карти, які не відповідають необхідному режиму.

Наприклад, якщо ви формуєте поле 5x5, вилучить із гри всі карти з числами 6 і 7 у куті. Для поля 6x6 не знадобляться лише карти із 7 у куті.

Кarti-підказки відображають ролі, які гравці беруть на себе в конкретних режимах. На карті коротко описаний сам режим, а також можливі дії гравця.

\*50-й персонаж, Яків, не бере участі, коли формуєте поле 6x6 чи 7x7. Натомість він потрібен, якщо хочете провести паралельно кілька партій полем 5x5.

## 30 ЖЕТОНІВ



Погроза



Бомба



Пограбування



Захист



Гаманець

# Режим І. Вбивця проти слідчого

2 гравці

15 хвилин чи менше

Складність: низька

Станьте суперниками в грі в кицьки-мишки. Або ви знайдете вбивцю першим, або він вас. Вбивця мусить бути готовим до будь-якого розвитку подій, тоді як інспектор має зважено робити кожен свій крок – вони полюють одне на одного.

## Приготування поля

Розкладіть 25 із 50 карт підозрюваних сіткою 5x5 на ігровому полі. Візьміть 25 відповідних карт доказів, перетасуйте їх і сформуєте стос доказів. Радимо використовувати 25 базових підозрюваних (без числа у лівому нижньому куті). Покладіть у коробку всі карти з числами 6 і 7 у куті, а також карту Якова.

Переконайтеся, що стос доказів містить копії всіх підозрюваних на ігровому полі.



Можете розкласти всіх підозрюваних на ігровому полі за алфавітом, аби було простіше їх шукати на початку гри.

## Приготування гравців

Будь-яким способом оберіть, хто буде вбивцею, а хто — слідчим. Кожен гравець отримує відповідну карту-підказку. Вбивця бере навмання карту з стосу доказів, дивиться та кладе долілиць перед собою — це його таємна особистість.

# Ігролад

Гравці ходитимуть по черзі, виконуючи по 1 дії. Перший хід в обох буде дещо відрізнятися від подальших, але зрештою ходи будуть подібними. Першим завжди ходить вбивця.

**Мета вбивці** – або вбити слідчого, або 14 підозрюваних у місті. Коли виконана будь-яка з цих умов, вбивця перемагає.

**Мета слідчого** — спіймати вбивцю. Лише так він може перемогти.

## Перший хід убивці

Своїм першим ходом убивця обов'язково має виконати дію «Вбити». Вбивця вибирає дотичну до свого персонажа карту підозрюваного на ігровому полі, перевертає її горілиць «мертвою» стороною (див. «Вбити» на наступній сторінці).



Елізавета

Таємна особистість убивці – Елізавета.

Ця карта лежить перед ним долілиць.

Першим ходом убивця мусить вбити підозрюваного, що детальніше описано на наступній сторінці.

Після першого ходу гравці можуть виконувати будь-які дії з доступних.

## Перший хід слідчого

Слідчий бере 4 карти зі стосу доказів, що стають його рукою доказів. Він вибирає 1 карту з руки як свою таємну особистість. Якщо цей персонаж помре, слідчий програє. Він кладе цю карту долілиць перед собою. Інші карти залишаються в нього в руці.



Анастасія



Богдан



Віктор



Данило

Слідчий узяв зі стосу доказів Анастасію, Богдана, Віктора та Данила.

Він вирішує грати за Данила та кладе цю карту долілиць перед собою.

### Дії вбивці

Щоходу вбивця вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.

**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ** ігрове поле.

**ВБИТИ** сусіднього підозрюваного.  
**ЗАМАСКУВАТИСЯ** (або спробувати це зробити).



### Дії слідчого

Щоходу слідчий вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.

**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ** ігрове поле.

**ЗВИНУВАТИТИ** сусіднього підозрюваного (або фальшиво звинуватити себе).  
**ВИПРАВДАТИ** підозрюваного.



## Вбити (вбивця)

Вбивця вибирає дотичну до свого персонажа карту підозрюваного на ігровому полі, перевертає її горілиць «мертвою» стороною. Він не розкриває більше ніякої інформації, коли виконує цю дію.

Після першого ходу слідчого на ігровому полі з'являється його таємна особистість. Якщо ця таємна особистість помре, слідчий мусить показати свою карту, а вбивця перемагає!

Якщо ви вбиваєте виправданого підозрюваного, ви можете провести «Допит» (див. с. 8). Подібне зазвичай трапляється не на перших ходах.



«Я можу звинуватити будь-кого поруч зі мною, – повідомив офіцер Данило журналістам, – але й вбивця може вбивати так само. Я нині загнаний у куток, тож можу звинуватити лише трьох сусідніх підозрюваних».



## Звинуватити (слідчий)

Слідчий може звинуватити будь-якого сусіднього підозрюваного на ігровому полі так само, як і вбивця обирає свої цілі для вбивств. На відміну від убивці слідчий навіть може звинуватити себе. Для виконання дії він просто вказує на підозрюваного та запитує: «Ти [ім'я]?» Якщо це персонаж убивці, слідчий перемагає. Інакше гра триває.

**ВАЖЛИВО!** Дальність «Вбивства» та «Звинувачення» обмежується лише сусідніми персонажами та не переноситься на інший край ігрового поля. Так, якщо ви в кутку, то маєте менше доступних цілей.

## Змістити / Зсунути (обидва)

Обидва гравці можуть виконувати дію «Змістити / Зсунути». Це основний спосіб переміщення персонажів і наближення до цілі.

Для зміщення виберіть ряд чи колонку на ігровому полі (ваше розташування не має значення). Далі рухайте всі карти в колонці вниз чи вгору, а в ряду — ліворуч чи праворуч. Внаслідок цього 1 карта «випаде» з ігрового поля. Покладіть її на звільнене місце з іншого боку ігрового поля.

**ЗВЕРНІТЬ УВАГУ! Не можна використовувати дію «Змістити», аби скасувати щойно виконане переміщення карт.**

Наприклад, якщо гравець змістив ряд праворуч, наступне переміщення карт не може бути зміщенням цього ж ряду, але ліворуч. Це стосується лише останнього зміщення. Коли ваш суперник виконає іншу дію, можна виконувати дію «Змістити» без обмежень.

Замість «Змістити» ви можете виконати дію «Зсунути» (малюнок праворуч). Якщо в кожному ряду чи в кожній колонці є мінімум 1 мертвий персонаж, ви можете вилучити по одному мертвому персонажу, а ігрове поле зсунути, аби не було дірок. Так за один хід можна виконати кілька подібних дій.

## Приклад зміщення

Шерифа посунули вниз. Він випав з ігрового поля, тож його слід перемістити у верхній ряд у тій же колонці на місце, що звільнилося.



## Приклад зсування



## Замаскуватися (Вбивця)

Вбивця може замаскуватися, щоби збити слідчого зі сліду. Для цього вбивця бере верхню карту зі стосу доказів, після чого перевіряє, чи цей персонаж ще живий. Якщо так, то вбивця викладає свою минулу таємну особистість на відповідну карту на ігровому полі, що виправдовує її. Взятя зі стосу доказів карта стає новою таємною особистістю вбивці.

Якщо взятий зі стосу персонаж уже мертвий, вбивця скидає цю карту горілиць і лишає свою стару особистість. Хоч замаскуватися не вдалося, хід передається слідчому.

Убивця виконує дію «Замаскуватися».

Він бере верхню карту зі стосу доказів і потайки дивиться на неї. Оскільки Леонід вже мертвий, замаскуватися не вдалося, а взятую карту вбивця скидає горілиць. Якби він узяв карту Руслан (чи будь-якого іншого живого підозрюваного), то отримав би нову таємну особистість.



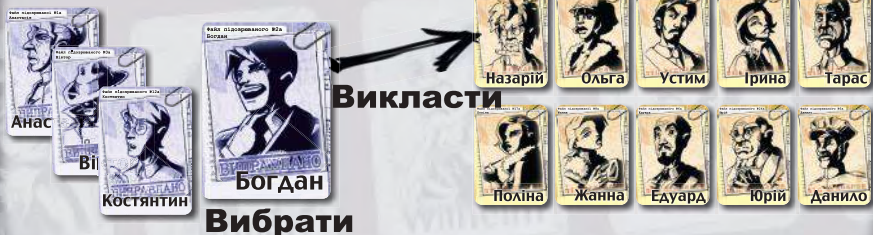
## Виправдати (слідчий)

Слідчий бере 1 карту зі стосу доказів і додає до своєї руки доказів. Опісля він викладає 1 карту з руки на відповідного підозрюваного, якщо той ще живий. Інакше карта просто скидається.

Якщо карту викладено на живого персонажа, слідчий може його **допитати** в пошуках убивці (*детальніше на наступній сторінці*).

Після цього хід слідчого закінчується, а в його руці мусить лишитися 3 карти.

Слідчий бере карту, після чого скидає Богдана в рамках дії «Виправдати». Оскільки Богдан живий, ця карта викладається на відповідну на ігровому полі.



## Допитування

Щоразу, коли слідчий виконує дію «Виправдати», він ще й допитує підозрюваного в пошуках убивці. Якщо вбивця вбиває виправданого підозрюваного (*навіть якщо це його минула таємна особистість*), то теж може його допитати перед смертю в пошуках слідчого.

Під час допитування підозрюваного гравець запитує, чи поруч персонаж суперника, на що той має відповісти «Так» чи «Ні».

**ЗВЕРНІТЬ УВАГУ!** Через зсування карт можуть вилучатися мертві персонажі, яких виправдав слідчий. У цьому випадку вбивця не проводить допиту.

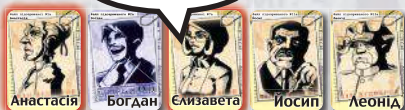
Як і в попередньому прикладі, слідчий виправдовує Богдана та кладе на ігрове поле його карту з руки. Оскільки таємна особистість убивці, Єлизавета, поруч, він мусить одразу ж про це повідомити.



Розмістити



Поруч!



Не поруч!

Убивця вирішує помститися, вбивши виправданого Богдана.

Карта доказів із нього скидається, і перед смертю та перевертанням «мертвою» стороною його допитують. Тепер слідчий мусить повідомити, чи він поруч із Богданом.

## Інші правила

Якщо стос доказів вичерпано, дії «Замаскуватися» та «Виправдати» виконувати неможливо. Гравцям не доступна опція «Спасувати», тож доведеться виконати одну з доступних дій.



# Режим 2. Кілер проти детектива

2 гравці

15 хвилин чи менше

Складність: середня

Кілер вбиває людей за списком одну за одною, поки детектив намагається його заарештувати. Кілеру слід вбивати, не привертаючи зайвої уваги, оскільки детектив має достатньо засобів для його пошуку.

## Приготування поля

Розкладіть 25 із 50 карт підозрюваних сіткою 5x5 на ігровому полі. Візьміть 25 відповідних карт доказів і перетасуйте їх.

## Приготування гравців

Будь-яким способом визначте, хто з вас буде кілером, а хто — детективом. Кожен гравець отримує відповідну карту-підказку.

Кілер викладає перед собою долілиць 4 карти зі стосу доказів, формуючи список кілера. Опісля він бере ще 1 карту зі стосу доказів — це його таємна особистість. Якщо цього персонажа заарештують, кілер програє. Перша карта зі списку перевертається горілиць, аби обидва гравці її добре бачили.

Детектив бере 3 карти, формуючи свою руку доказів. Він вибирає 1 з цих 3 карт, яка стане його таємною особистістю, та кладе її перед собою долілиць.

Починаючи з кілера, гравці ходитимуть по черзі, виконуючи по 1 дії.

## Мета гри

**Кілер** перемагає, якщо всі цілі з його списку або всі персонажі детектива мертві.

**Детектив** перемагає, якщо спіймає кілера.

### Дії кілера

Щодоху кілер вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.

**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ** ігрове поле.

**ВБИТИ** сусіднього підозрюваного.  
**ЗАХОВАТИСЯ** (або *спробувати це зробити*).



### Дії детектива

Щодоху детектив вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.

**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ** ігрове поле.

**ЗААРЕШТУВАТИ** сусіднього підозрюваного (або *фальшиво заарештувати себе*).

**ВИПРАВДАТИ** підозрюваного.



## **Змістити / Зсунути (обидва)**

Ця дія працює так само, як і в режимі «Вбивця проти слідчого»: обидва гравці можуть зміщувати ряди чи колонки, а також зсувати ігрове поле.

### **Вбити (кілер)**

Кілер вибирає дотичну до свого персонажа карту підозрюваного на ігровому полі, перевертає її горілиць, як у режимі «Вбивця проти слідчого».

Якщо саме цей персонаж зараз лежить горілиць у списку кілера, скиньте карту зі списку та переверніть горілиць наступну. Якщо й цей персонаж уже мертвий, кілер далі перевертає карти зі списку, поки не знайде ще живу ціль.

Коли кілер вбиває підозрюваного з руки детектива, останній має скинути ту карту горілиць. Карту на заміну він не бере.

Коли кілер вбиває самого детектива, останній може вибрати карту з руки як свою нову таємну особистість. Якщо карт в руці немає, детектив програє. Також детектив програє, якщо кілер уб'є кожного зі свого списку.

### **Заховатися (кілер)**

Ця дія працює майже так само, як і «Замаскуватися» в режимі «Вбивця проти слідчого». У стосі має бути хоча б 2 карти, аби кілер міг спробувати виконати цю дію. Якщо вдалося змінити таємну особистість, верхня карта стосу додається долілиць наприкінці списку кілера.

### **Заарештувати (детектив)**

Детектив може назвати ім'я сусіднього підозрюваного та запитати, чи цей персонаж — вбивця. Якщо так, детектив перемагає.

Якщо детектив помилився, кілер повертає одну з карт, що лежать долілиць (якщо є), зі свого списку під низ стосу доказів.

### **Виправдати (детектив)**

Виправдання детектива працює так само, як і в режимі «Вбивця проти слідчого». Детектив бере карту, опісля вибирає карту з руки та кладе її на ігровому полі на відповідного підозрюваного. Кілер має сказати, чи перебуває він поруч із цим персонажем.

Дію «Виправдати» можна виконувати навіть тоді, коли стос доказів вичерпався, а детектив не може взяти карту перед її викладенням на ігрове поле.

*На відміну від базового режиму «Вбивця проти слідчого», вбивство виправданого підозрюваного не активує допит для пошуку детектива.*

# Режим 3. Шпигунський квач

3-6, 8 чи 9 гравців 30 хвилин чи менше Складність: низька

Знайдіть і спіймайте інших шпигунів, поки вони не спіймали вас. Грайте кожен сам за себе чи створіть агентську мережу, аби грати команда на команду.

## Приготування поля

Створіть сітку карт залежно від кількості гравців: 5x5 для 3-4 гравців, 6x6 для 5-6 гравців або 7x7 для 8-9 гравців. Переконайтеся, що стос доказів містить копії всіх підозрюваних на ігровому полі.

## Приготування гравців

Усі гравці — шпигуни. Кожен гравець потайки отримує таємну особистість і карту-підказку. Визначте будь-яким способом першого гравця, аби розпочати гру. Починаючи з нього, гравці ходитимуть по черзі, виконуючи по 1 дії.

## Мета гри

Метою гри є збір трофеїв — спійманих ворожих шпигунів. Зберігайте біля себе карти доказів спійманих підозрюваних як трофеї.

## Дії шпигунів

Щодо шпигун вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.



**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ** ігрове поле.

**СПІЙМАТИ** сусіднього підозрюваного.

**ДОПИТАТИ** сусіднього підозрюваного.

## Кожен сам за себе (3-5 гравців)

У грі втррьох для перемоги потрібно 4 трофеї. У грі вчотирьох і вп'ятьох для перемоги потрібно 3 трофеї.

## Командна гра (6, 8 чи 9 гравців)

У грі вшістьох чи ввісьмох об'єднайтеся в команди по двоє. Для перемоги команді потрібно мати сумарно 3 трофеї. Розмістіться так, аби партнери по команді сиділи один навпроти одного.

У грі вдев'ятьох об'єднайтеся в команди по троє. Сядьте якомога рівномірніше навколо ігрового поля (1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3). Для перемоги команді потрібно мати сумарно 4 трофеї.

Будь-яка комунікація між партнерами відбувається лише вголос.

*Таємні сигнали та використання іноземної мови дозволено, коли це бачать / чують усі гравці.*

## Змістити / Зсунути

Ця дія працює так само, як і в режимі «Вбивця проти слідчого»: усі гравці можуть зміщувати ряди чи колонки, а також зсувати ігрове поле.

## Спіймати

Щоб виконати дію «Спіймати», шпигун обирає будь-якого сусіднього підозрюваного та запитує «Чи є серед нас [ім'я]?» Якщо хтось із ворожих шпигунів має перед собою карту названого персонажа, переверніть відповідну карту на ігровому полі «мертвою» стороною горілиць, а активний шпигун забирає собі карту доказів як трофей. **Не перевертайте карту підозрюваного, поки не знаєте, чи спіймали ворожого шпигуна!**

Спійманий шпигун одразу ж бере нову карту таємної особистості зі стосу доказів.

## Допитати

Шпигун обирає сусіднього підозрюваного. Усі шпигуни поруч із цим персонажем (і навіть шпигун, чию таємну особистість обрали для допиту) підіймають руку чи інакше вказують, що вони поруч із цим підозрюваним. Очевидно, шпигун, що проводив допит, теж неподалік від допитуваного персонажа. Допитувати можна й самих себе, якщо забажаєте.

У командному режимі в такий спосіб можна підставити своїх партнерів, тож будьте обережними!



Роман, Тимофій, Сергій (і Ярослав) шпигуни. Якщо Роман допитає Сергія, то Сергій, Тимофій і Роман муситимуть підняти свої руки.

# Режим 4. Крадій проти очільника поліції

2 гравці

60 хвилин чи менше

Складність: висока

Крадій вийшов на полювання. Він краде все, до чого дотягуються його руки. Та за ним женеться очільник поліції. Крадій має бути розумним і непомітним, аби його не спіймали. Очільнику поліції точно не завадять уважність і вміння моментально реагувати на ситуацію.

## Приготування поля

Розкладіть 25 із 50 карт підозрюваних сіткою 5x5 на ігровому полі. Візьміть 25 відповідних карт доказів і перетасуйте їх.

Додатково викладіть по жетону гаманця на кожного підозрюваного.

## Приготування гравців

Будь-яким способом визначте, хто з вас буде крадієм, а хто — очільником поліції. Кожен гравець отримує відповідну карту-підказку.

Крадій бере 3 карти — це його таємні особистості. Він вибирає 1 з цих 3 карт, яка стане його основною таємною особистістю, та кладе її перед собою долілиць. Інші карти лишаються в руці як прикриття.

Очільник поліції бере 1 таємну особистість (офіцер у цивільному) та кладе її долілиць перед собою. Також він бере зі стосу та викладає на ігрове поле 2 офіцерів у формі поверх відповідних карт підозрюваних.

## Мета гри

**Крадій** перемагає, якщо йому вдасться викрасти всі 25 гаманців.

**Очільник поліції** перемагає, якщо йому вдасться спіймати крадія на гарячому.



### Дії крадія

Щодоку вбивця вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.



**ЗМІСТИТИ** ігрове поле.

**ВКРАСТИ** в сусіднього підозрюваного.

**ЗАМІНА** прикриття.

### Дії очільника поліції

Щодоку очільник поліції вибирає 1 із запропонованих дій і виконує її.



**ЗМІСТИТИ** ігрове поле.

**ЗВИНУВАТИТИ** сусіднього до будь-якого офіцера підозрюваного.

**НАЙНЯТИ** нового офіцера.

## **Змістити (обидва)**

Ця дія працює так само, як і в режимі «Вбивця проти слідчого»: обидва гравці можуть зміщувати ряди чи колонки. Оскільки персонажі в цьому режимі не помирають, зсувати ігрове поле не буде можливості.

### **Заміна (крадій)**

Крадій може замінити прикриття, забравши в руку поточну таємну особистість. Опісля гравець обирає свою нову таємну особистість і кладе її долілиць перед собою. Це може бути навіть та ж таємна особистість, що до того була перед ним!

### **Вкрасти (крадій)**

Крадій може вкрасти гаманець у будь-якого підозрюваного поруч із його таємною особистістю. Для цього слід забрати жетон гаманця з карти та покласти перед собою. Якщо гравець забирає останній, 25-й жетон, то він перемагає! Так, доведеться обікрасти себе, всіх своїх таємних особистостей, офіцерів у формі і навіть офіцера в цивільному!

### **Звинуватити (поліція)**

Очільник поліції може звинуватити будь-якого підозрюваного, сусіднього до його офіцера в цивільному чи офіцерів у формі. Не потрібно казати, який саме офіцер звинувачує.

Якщо звинувачений підозрюваний — це поточна таємна особистість крадія, очільник поліції перемагає. Якщо звинувачено одного з персонажів у руці крадія, то нічого не відбувається.

### **Найняти (поліція)**

Очільник поліції може взяти нову карту зі стосу доказів і найняти нового офіцера у формі. Опісля доведеться звільнити одного офіцера у формі (скинути його карту доказів). Коли очільник поліції виконає цю дію, крадій може забрати будь-який гаманець з ігрового поля. Це не вважається виконанням дії крадія.

## **Інші правила**

На бажання ви можете провести серію з двох ігор, де гравці обмінюються ролями. Переможцем буде той із вас, хто вкраде більше гаманців.

# Режим 5. ДБР проти мафії

6 чи 8 гравців

45 хв чи менше

Складність: висока

Командний режим, де ДБР намагається ув'язнити мафію, поки та не взяла контроль над містом. Кожен гравець матиме унікальну роль з особливими вміннями, що допоможуть команді досягти своєї мети. Хороша командна робота та продумана стратегія необхідні для перемоги.

## Приготування поля

Залежно від кількості гравців, сформуєте ігрове поле сіткою 6x6 (6 гравців) чи 7x7 (8 гравців). Переконайтеся, що стос доказів містить копії всіх підозрюваних на ігровому полі

## Приготування гравців

Після формування ігрового поля кожен гравець отримує карту-підказку, щоб усі пам'ятали свої ролі. У грі вшістьох «Снайпер» і «Польовик» не беруть участі в партії. Кожен гравець бере верхню карту зі стосу доказів як свою таємну особистість. Покажіть лише вашим партнерам по команді вашу таємну особистість. Ролі ж — це загальновідома інформація.

Гравці однієї команди сідають поруч одне з одним, аби команди були по різні сторони ігрового поля. Команди завжди виконуватимуть ходи по черзі: спочатку представник мафії, потім представник ДБР, потім знову мафія та знову ДБР тощо. Гру завжди розпочинає «Вбивця».

За винятком розкриття таємних особистостей своїм партнерам, будь-яка комунікація між партнерами відбувається лише вголос.

*Таємні сигнали та використання іноземної мови дозволено, коли це бачать / чують усі гравці.*

## Мета гри

**ДБР** перемагає, якщо спіймає певну кількість мафіозі. У грі вшістьох це 4 мафіозі, а у грі ввісьмох — 5 мафіозі\*.

**Мафія** перемагає, якщо помре певна кількість підозрюваних. У грі вшістьох це 18 підозрюваних, а в грі ввісьмох — 25 підозрюваних.

\*Опційно ви можете ускладнити гру для ДБР — для перемоги потрібно спіймати на 1 мафіозі більше.

# КОМАНДА ДБР

## Знешкодити

Представники ДБР можуть забрати із сусіднього підозрюваного жетон бомби чи погрози, витративши на це дію. Із себе жетони забирати заборонено.

### Під прикриттям



**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ЗВИНУВАТИТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ЗАМАСКУВАТИСЯ**. Погляньте на верхню карту стосу доказів.

Якщо підозрюваний живий, скиньте вашу попередню особистість і замініть її новою. Інакше покладіть карту назад під низ стосу доказів. Якщо ваша особистість змінилася, покажіть її партнерам по команді.

**РОЗТИН**. Виберіть сусіднього мертвого підозрюваного. Кожен мафіозі поруч із ним підіймає руку.

### Детектив



**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ДИСТАНЦІЙНО ЗВИНУВАТИТИ**. Звинуватіть підозрюваного на відстані до 3 карт горизонтально чи вертикально від вас, але не по діагоналі (див. малюнок нижче).

**ДОПИТАТИ**. Візьміть 2 верхні карти стосу доказів. Покладіть під низ стосу доказів одну з них, а іншу викладіть поверх відповідного підозрюваного на ігровому полі, позначаючи його невинність. Кожен мафіозі й агент ДБР поруч із ним підіймає руку.

Дія «Дистанційно звинуватити» дозволяє звинуватити будь-кого на відстані 3 карт по прямій лінії. На малюнку ліворуч підсвічено всіх, кого може звинуватити Влія.





## Тілоохоронець

На початку свого ходу покладіть або заберіть жетон захисту з підозрюваного. Водночас під вашим захистом може бути 6 підозрюваних.

**ШВИДКО ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Змістіть ряд чи колонку на 1 або 2 кроки в будь-якому напрямку.

**ЗВИНУВАТИТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ЗАХИСТИТИ (реакція)**. Коли підозрюваного з жетоном захисту намагаються вбити, а ви перебуваєте разом із ним у тому ж ряду чи в тій же колонці, ви можете оголосити його захист. Будь-які ефекти чи дії, що призвели би до його смерті (наприклад, вибух бомби), одразу ж припиняються. Себе в такий спосіб захистити неможливо.



## ПОЛЬОВИК (лише у грі ввісьмох)

Ви розпочинаєте гру з 4 картами доказів у руці, які ви берете після отримання всіма гравцями таємних особистостей.



**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ЗВИНУВАТИТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ВИХІД У ПОЛЕ**. Викладіть 1 карту доказів на відповідного живого підозрюваного. Скиньте всі карти доказів мертвих підозрюваних і візьміть нові карти зі стосу, щоби мати в руці 4 карти. Опісля виконайте «Допит» підозрюваного, на якого виклали карту, у пошуках мафіозі.

## Арешт

Коли вам вдається заарештувати мафіозі, покладіть його таємну особистість долілиць на відповідну карту підозрюваного на ігровому полі. Мафіозі не можна вбити, а його арешт наближає ДБР до перемоги.

Заарештований мафіозі скидає жетони, які розміщував протягом гри (бомби «Підричника» чи погрози «Психопата»). Опісля заарештований отримує нову таємну особистість і продовжує грати за цю роль.

## Смерть

Коли помирає агент ДБР, мафія зараховує собі одразу 2 вбивства (одне — на ігровому полі, інше — серед своїх трофеїв). Убитий агент ДБР отримує нову таємну особистість і продовжує грати за цю роль.

Якщо мафіозі вбиває когось зі своїх, це зараховується як арешт командою ДБР. Як і з арештом, мафіозі скидає викладені ним жетони та отримує нову таємну особистість.



Кладіть на заарештованого мафіозі карту доказів долілиць.

# Команда мафії

## Вбивця

**ШВИДКО ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Змістіть ряд чи колонку на 1 або 2 кроки в будь-якому напрямку.



**УБИТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ЗАМАСКУВАТИСЯ**. Погляньте на верхню карту стосу доказів. Якщо підозрюваний живий, скиньте вашу попередню особистість і замініть її новою. Інакше покладіть карту назад під низ стосу доказів. Якщо ваша особистість змінилася, покажіть її партнерам по команді.

## Психопат

На початку свого ходу вбийте всіх підозрюваних із жетонами погрози поруч із вами. Опісля виконайте дію як зазвичай. Так ви *мусите* вбити всіх сусідніх підозрюваних, навіть якщо це ваші партнери по команді.



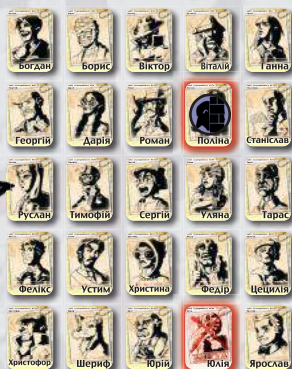
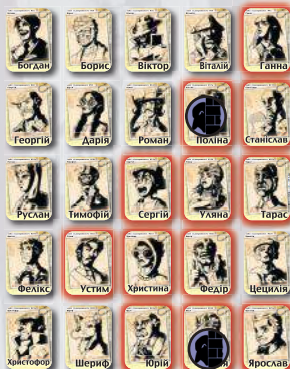
**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ПІДМІНА**. Поміняйте місцями двох сусідніх підозрюваних на ігровому полі.

Після виконання дій «Змістити» чи «Підміна» ви *мусите* викласти жетон погрози на 1, 2 чи 3 підозрюваних у межах 3 карт по горизонталі чи вертикалі від вас.

«Психопат» може пригрозити трьом підозрюваним у межах 3 карт від нього. На малюнку червоним підсвічено тих, кому може пригрозити Цецилія. Кожен із тих, кому вона пригрозить, може померти на наступний хід Цецилії, якщо буде поруч із нею.

У цьому прикладі Цецилія пригрозила Юлії та Поліні. Ігрове поле не рухалося, тож Юлія помирає на наступний хід Цецилії. Жетон погрози лишається на Поліні, тож вона під загрозою смерті, якщо наблизиться до Цецилії.



# Підри́вник



**ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Як у режимі «Вбивця проти слідчого».

**ЗАМІНУВАТИ**. Покладіть жетон бомби на себе чи сусіднього підозрюваного.

**ПІДІРВАТИ**. Убийте підозрюваного з жетоном бомби, а також іншого підозрюваного поруч із ним. Якщо й у цього підозрюваного також є жетон бомби, відбувається ланцюгова реакція — помирає підозрюваний поруч із ним, і так далі.

*Якщо мафіози звинуватили, а на ньому лежить жетон бомби, ви зможете його підірвати й після звинувачення. Вбивство мафіози до перемоги вас не наблизить, а от його сусідів — так.*



Дія «Підірвати» дає змогу зробити ланцюжок вибухів. У цьому прикладі Сергій, Уляна та Станіслав мають жетони бомби. Сергія підривають, після чого вибух переходить на Уляну, потім на Станіслава, а згодом і на Ганну. «Підри́вник» міг би перервати цей ланцюг, обравши на будь-якому етапі підозрюваного без жетона бомби.

# Снайпер (лише у грі ввісьмох)



**ШВИДКО ЗМІСТИТИ** чи **ЗСУНУТИ**. Змістіть ряд чи колонку на 1 або 2 кроки в будь-якому напрямку.

**ВИСТРІЛИТИ**. Убийте підозрюваного на відстані до 3 карт по діагоналі від вас.

**ПІДГОТУВАТИ**. Пересуньте жетон бомби, захисту чи погрози з підозрюваного на будь-якого сусіднього до нього підозрюваного без жетона цього типу.

Дія «Вистрілити» дає змогу вбити будь-кого на відстані 3 карт по діагоналі. Малюнок праворуч показує, у кого може вистрілити Устим.



# Режим 6. Пограбування

5-7 гравців                      30 хвилин чи менше                      Складність: висока  
Команда з 4-6 грабіжників пробує очистити сейфи казино, а голова охорони намагається їм завадити. Крадіям доведеться працювати злагоджено, щоби справа вдалася!

## Приготування поля

Розкладіть 49 із 50 карт підозрюваних сіткою 7x7 на ігровому полі. Візьміть 49 відповідних карт доказів і перетасуйте їх. Позначте сейфи так, як це показано на малюнку праворуч (можете скористатися будь-якими підручними матеріалами).

## Приготування гравців

Будь-яким способом вирішіть, хто буде головою охорони, а хто — грабіжниками. Стос ролей ділиться на 2 менші стоси: грабіжників 1 рівня та грабіжників 2 рівня. Покладіть карти 1 рівня над картами 2 рівня, після чого кожен грабіжник отримує свою роль зверху стосу, а також жетон пограбування вибраного кольору. Ролі грабіжники кладуть долілиць.

Кожен грабіжник бере верхню карту зі стосу доказів як свою таємну особистість. Інші грабіжники можуть знати вашу таємну особистість. Голова охорони бере 7 карт і визначає 4 офіцерів у формі, викладаючи на них відповідні карти. 1 карту він обирає своєю таємною особистістю (офіцером у цивільному). Решту карт слід затасувати в стос.

## Мета гри

**Грабіжники** перемагають, якщо пограбують усі 4 сейфи.

**Голова охорони** перемагає, якщо спійманий грабіжник не може взяти нову карту ролі.

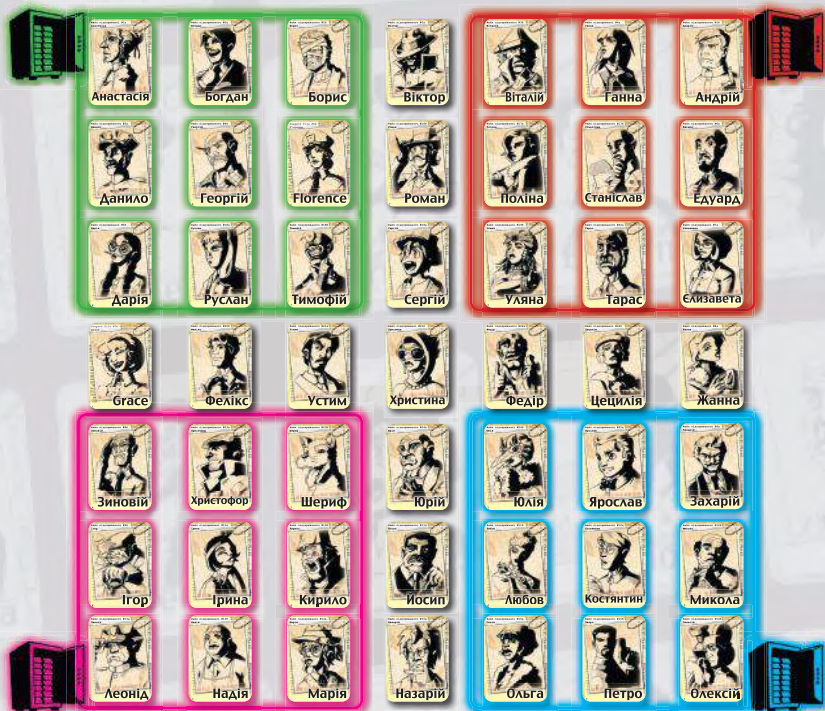
## Грабіжники

Кожен грабіжник може рухати ігрове поле, грабувати та використовувати своє особливе вміння. На початку гри ролі грабіжників приховані, але як тільки гравець користується своїм особливим вмінням чи пробує пограбувати сейф, він «розкривається» та потрапляє на записи камер охорони. Хоч крадії можуть потайки показувати одне одному своїх таємних особистостей, планувати свої дії можна лише вголос, аби чув голова охорони.

## Сейфи

Для відчинення сейфа 3 різні крадії мусять виконати дію «Пограбувати». До сейфів можна дістатися з відповідних зон ігрового поля. Як тільки біля сейфа накопичиться 3 жетони пограбування, сейф відчинено, і грабіжники забирають його собі.





На цьому малюнку підсвічено зони, звідки можна відчинити кожен із 4 сейфів. Поза цими зонами це зробити неможливо.

## Відкритість

Дії грабіжників або **приховані**, або **відкриті**. Якщо грабіжник виконує **відкриту** дію, голова охорони одразу ж може виконати 1 свою дію.

## Спіймані грабіжники

Коли грабіжник спійманий, то він бере нову таємну особистість і нову роль на свій наступний хід. Заберіть його жетон пограбування з ігрового поля. Коли не лишилося ролей 1 рівня, починайте брати ролі 2 рівня. Якщо грабіжник не може отримати нову роль, голова охорони перемагає.

## Команда грабіжників

Кожен грабіжник отримує на початку гри 1 жетон пограбування (окрім «Вправного ведмежатника», який має 2). Ці жетони дають змогу відстежувати, хто який сейф намагається відчинити. На початку свого ходу грабіжник мусить забрати в руку свій жетон пограбування звідки завгодно.

Кожен крадій може виконувати дії «Змістити» чи «Пограбувати».

**ЗМІСТИТИ (приховано чи відкрито).** Змістіть ряд чи колонку на 1 крок у будь-якому напрямку. Ця дія відкрита, якщо ви перемістили офіцера у формі.

**ПОГРАБУВАТИ (відкрито).** Покладіть чи перемістіть жетон пограбування на сейф у своїй зоні ігрового поля. Якщо там зібралось 3 жетони, сейф відчинено. Після дії «ПОГРАБУВАТИ» хід завжди переходить до голови охорони.

## Грабіжники I рівня

### Ведмежатник

*Ви не мусите забирати свій жетон пограбування на початку ходу.*



### Бігун

**ШВИДКО ЗМІСТИТИ (відкрито).** Змістіть ряд чи колонку на 1 або 2 кроки в будь-якому напрямку.



### Прибиральник

**ЗНЕШКОДИТИ (відкрито).** Знешкодьте сусіднього офіцера у формі. Інші знешкоджені офіцери прокидаються. Знешкоджені офіцери не можуть виконувати дії «Звинуватити» та «Змістити».



### Приманка

**ЗНИКнути (відкрито).** Затасуйте свою таємну особистість назад у стос доказів і візьміть нову.



### Кріт

**ПІДСТАВА (відкрито).** Поміняйте місцями свою таємну особистість із будь-яким офіцером у формі.



## Хакер

**ХАКНУТИ (відкрито).** Пограбуйте сейф, як ніби ви перебуваєте на місці сусіднього персонажа, або пограбуйте будь-який сейф із центрального місця ігрового поля. Skorистатися цією дією неможливо, якщо ви перебуваєте в стандартній зоні для грабежу.



## Грабіжники 2 рівня

### Маляр

**ПОФАРБУВАТИ СТІНИ (відкрито).** Убийте сусіднього офіцера у формі. Замість нього на ігровому полі з'являється новий офіцер (верхня карта зі стосу). Цю дію можна виконати лише тричі за гру.



### Імітатор

**ЗАГРИМУВАТИСЯ (відкрито).** Візьміть 3 карти зі стосу доказів. Виберіть одну з них своєю новою таємною особистістю. Затасуйте решту разом зі старою особистістю назад у стос.



### Розвідник

**ОБМІН (приховано).** Обміняйтеся місцями із сусіднім підозрюваним.



### Тишко

**ОБЕРЕЖНО ЗМІСТИТИ (приховано).** Змістіть ряд чи колонку на 1 крок у будь-якому напрямку. Ця дія прихована, навіть якщо ви перемістили офіцера у формі.



### Вправний ведмежатник

**ЗЛАМАТИ СЕЙФ (відкрито).** Ви не мусите забирати свій жетон пограбування на початку ходу. Якщо біля сейфа вже є 1 ваш жетон пограбування, і ви можете його пограбувати, то покладіть і другий жетон біля нього (ніби виконуючи дію «Пограбувати»).



# Служба охорони

## Голова охорони

На початку гри візьміть 7 карт і визначте 4 офіцерів у формі, викладаючи на них відповідні карти. 1 карту оберіть своєю таємною особистістю (офіцером у цивільному). Решту карт слід затасувати в стос. *Ви можете ускладнити чи спростити завдання голови охорони, давши йому менше чи більше офіцерів.*



Голова охорони виконує дію одразу ж, коли грабіжник виконав відкриту дію, АБО коли всі грабіжники виконали по 1 прихованій дії.

**ЗМІСТИТИ.** Змістіть ряд чи колонку на 1 крок у будь-якому напрямку.

**ОБМІН.** Обміняйте місцями офіцера у формі із сусіднім підозрюваним.

**ЗВИНУВАТИТИ** підозрюваного, сусіднього до офіцера у формі чи в цивільному.

**СПОСТЕРЕЖЕННЯ.** Виберіть квадрат 4x4 на ігровому полі. Усі грабіжники в цьому квадраті мусять повідомити, чи їхні таємні особистості є в цьому квадраті.

На малюнку ви бачите квадрат спостереження. Оскільки серед грабіжників лише Кирило є в цій зоні, то він єдиний про це повідомляє.



Я тут!



Видавництво © «Планета Ігор», 2024

<https://planeta-igr.com/ua/Noir>

Перекладач: Максим Драч

Редактори: Владислав Жебровський,

Дар'я Єфремова, Артем Бердишев

Верстальник: Денис Ревенко

