

КОТЭМ



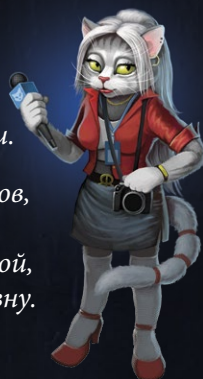
СИТИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

— С Вами программа «Котэм Ньюс» и я, её ведущая, Котэлла Мурршакян. Главной новостью последних месяцев, безусловно, являются выборы мэра Котэм Сити.

На этот раз у нас есть несколько основных претендентов, чьё прошлое вызывает множество вопросов у жителей нашего города. Предвыборная гонка обещает быть жаркой, ведь симпатии избирателей разделились примерно поровну.

Кто же станет мэром нашего славного Котэм Сити, а главное, какой ценой?



— В городе на данный момент существует 8 фракций, которые могут помочь вам в достижении желаемого: **братство Детективов, Полицейские, совет Учёных, конгломерат Робокотов, союз Журналистов, Чиновники, Мафия и Хакеры.**

К последним двум я не советовал бы вам обращаться. Впрочем, решать вам.

## СОСТАВ ИГРЫ

120 игровых карт (8 фракций по 15 карт), 42 игровых жетона очков (12 жетонов по 5 очков и 30 жетонов по 1 очку), дорожная коробочка.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать первым 16 очков влияния (при 2–3 игроках) или 13 очков влияния (при 4–6 игроках).

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите 5 из 8 колод фракций, а остальные верните в коробку, они не понадобятся. Для первой партии мы рекомендуем вам использовать следующие фракции: совет Учёных, конгломерат Робокотов, братство Детективов, Мафию и Хакеров.




Выберите первого игрока. Тщательно перетасуйте все колоды между собой, сформировав единую колоду, и раздайте 6 карт первому и второму игроку, 7 карт третьему и четвертому, и, наконец, 8 карт пятому и шестому.


Также выложите на стол 7 карт из колоды в открытую, группируя их по фракциям.




**ПЕРВОЕ ПРАВИЛО ИГРЫ.** Помните, на столе всегда должны быть открыты 7 карт фракций, если игрок берёт карты со стола, то он обязан тут же выложить на стол недостающее количество карт из колоды.

**ВТОРОЕ ПРАВИЛО ИГРЫ.** В свой ход игрок может сделать только одно из возможных действий:

 Взять карты со стола на руку. Игрок может взять сколько угодно карт одной фракции со стола к себе на руку. Игрок может брать только карты, лежащие в открытую на столе (не из колоды). В конце хода у игрока не может быть больше 10 карт на руке, лишние карты он обязан сбросить.

 Разыграть карты с руки. Игрок может разыграть карты только одной фракции, следуя правилам розыгрыша этой фракции.

Запомните, если колода фракций закончилась, а никто из игроков не набрал необходимое количество влияния для победы, то сброс замешивается и формируется новая колода. А теперь самое интересное: правила розыгрыша фракций.

  
— Теперь я, как и обещал, хотел бы рассказать о каждой из фракций более подробно. Итак, в городе действуют 8 различных фракций, с кем из них вести дела, решать только Вам.



4



## СОВЕТ ЖУРНАЛИСТОВ

*Влезут в любую щель и разнюхают ваши секреты. Ради сенсации готовы на всё! Могут за один день сделать из вас главного героя и защитника обездоленных, а завтра макнуть в грязь по самые кончики ушей. А потом всю жизнь не отмоешься! Используйте их характеристики с умом. Вы же знаете, как направить народный гнев в сторону других кандидатов?*

Сыграйте 2 карты Журналистов и возьмите 2 очка влияния. Все остальные игроки могут отдать вам 1 любую карту в руку, чтобы сбросить 1 карту той же фракции и взять очко влияния. Сыгранные карты уходят в сброс.



## БРАТСТВО ДЕТЕКТИВОВ

*Опытные, сильные и опасные. Бывшие полицейские, что вышли в отставку за выслугу лет. Никому не подчиняются. Могут найти кого угодно и что угодно. Следуют своему особому "кодексу". Можно их не любить, но невозможно не уважать. Чёрная лошадка среди фракций города, никто не знает, чего они хотят, но все хотят с ними дружить. Как говорится, держи друзей близко, а врагов ещё ближе.*

Сыграйте 3 карты Детективов плюс 1 любую карту. Возьмите 3 очка влияния. Все остальные игроки могут сбросить с руки 1 карту, совпадающую по фракции с вашей дополнительно выложенной картой, чтобы получить 1 очко влияния. Сыгранные карты уходят в сброс.

5

## ЧИНОВНИКИ

*В этом городе есть не только мэр, но и целый аппарат управленцев и представителей власти. Понятно, что каждый из них должен служить народу, но чаще всего они не прочь послужить кому-нибудь ещё за материальное вознаграждение. Так что стоит только пошуршать купюрами — и они у вас в кармане!*

Для розыгрыша Чиновников сыграйте X (любое количество) карт. Откройте из колоды X (такое же количество) карт и возьмите столько очков, сколько различных фракций было открыто (к примеру, если вы открыли Учёного, Учёного, Мафию и Чиновника, то вы получаете 3 очка). Сыгранные карты уходят в сброс.

## СОВЕТ УЧЁНЫХ

*В городе есть группа безумцев, что изучают нас, котов, как подопытных, а так же способы управления нами. Природа их, конечно, наделила разумом, но вот понимание, что делать можно, а что нет, видимо, дать забыла. Один из их последних экспериментов стал для всех существ головной болью. До сих пор неясно, как воспринимать созданных ими робокотов. Как полноценных граждан? Или же они просто бездушные машины?*

Для розыгрыша фракции необходимо 3 карты Учёных. Возьмите 2 очка влияния и возьмите 2 карты из колоды взакрытую. Сыгранные карты уходят в сброс.

## КОНГЛОМЕРАТ РОБОКОТОВ

*Ну раз мы заговорили об учёных, нужно рассказать и об их детище, если можно так сказать. Робокоты любят правила, порядки и постоянство. Они прекрасны как слуги, но, обладая разумом, не согласны выполнять только эту роль. И в этом их беда. Кандидат в мэры, что протянет им лапу помощи, получит исполнительных и неутомимых союзников, но доверять машине — это всё же слишком... самонадеянно.*

Вы можете при розыгрыше либо сыграть 2 карты Робокотов и взять из колоды 5 карт взакрытую, либо сыграть 4 карты Робокотов и взять 3 очка влияния. Сыгранные карты уходят в сброс.

## МАФИЯ

*Отбросы есть везде. Но это не значит, что они бесполезны и могут только вредить. Чаще всего у них есть свои предводители, с которыми всегда можно договориться. Но я бы не рекомендовал вам связываться с ними. Всё-таки преступники и душегубы никогда не бывают верными союзниками.*

Сыграйте 4 карты Мафии, возьмите 2 очка влияния, остальные игроки либо сбрасывают 2 карты с руки, либо сбрасывают 1 своё очко влияния. Сыгранные карты уходят в сброс.



## ПОЛИЦЕЙСКИЕ

Уважаемая полиция защищает порядок и законы, но с некоторыми из них можно договориться. Понятно, что любят они только деньги и могут сделать любую пакость, закон им многое позволяет. Обыскать кого-то или обвинить в чём-либо и держать под замком — для них это пара пустяков.

Сыграйте X (любое количество) Полицейских плюс 1 карту **любой другой** фракции. Игрок, против которого вы сыграли фракцией Полицейских, должен перетасовать свою руку и случайно выложить X (такое же количество) карт с руки.

За каждую карту, совпадающую по фракции с той, что вы добавочно разыграли, вы берёте очко влияния. За каждого вскрытого кота-полицейского игрок-жертва добывает взакрытую 1 карту в руки. Все разыгранные карты уходят в сброс.

### ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ПОЛИЦЕЙСКИХ



МАКСИМ

У Максима на руке 5 карт Полицейских и 2 карты Журналистов. Максим выбирает соперника для обыска, затем он выкладывает перед ним на стол 5 карт полицейских и добавляет 1 карту, кого разыскивают: Журналистов. Соперник тасует свою руку и выкладывает случайно 5 карт на стол, вышло 2 Журналиста, 1 Хакер и 2 карты Мафии. Максим берёт 2 очка влияния (за 2 Журналистов, что он нашёл в руке соперника), сыгранные карты уходят в сброс.



## ХАКЕРЫ

Эта детвора держится особняком от мафии. Называют себя «новым поколением». Несмотря на то что выглядят, как кучка детишек, могут сильно испортить жизнь, если нагадить им в лоток. Начиная с невинных шалостей, вроде вызова к вам на дом в час ночи всех служб спасения, и заканчивая полным удалением вашей личности из электронных баз города. Вот и попробуйте после такого удаления оформить кредит, например. Хм, маленькие засранцы!

Для розыгрыша Хакеров отдайте игроку на ваш выбор от 1 до 4 карт Хакеров. **Ключевое условие:** у соперника должно быть столько же или больше карт чем вы ему внедряете Хакеров. После получения карт он тасует свою руку и выкладывает столько же карт, сколько вы ему дали, в открытую на стол. За Хакера, что выйдет, возьмите очко влияния, остальные карты заберите себе на руку.

### ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ХАКЕРОВ



МИША

У Миши есть 2 Хакера, к сожалению, он не может разыграть их против соперника, у которого всего одна карта – количество хакеров внедряемых в руку соперника всегда должно быть равно или меньше количества карт на руке соперника. Миша решает внедрить Хакеров в руку другого соперника. Для этого он разыгрывает двух Хакеров перед выбранным соперником, который их забирает к себе на руку, после этого тасует её и выкладывает в открытую столько же карт, сколько Хакеров он взял. Если это Хакер, то Миша берёт очко влияния, если это карта другой фракции, то он забирает её к себе в руку. Соперник выложил на стол 1 Хакера и 1 Чиновника: Миша берёт 1 очко влияния, а Чиновника забирает на руку.

## ПРИМЕР ХОДА

У Васи на руке четыре карты: 2 Журналиста и 2 Учёных. Вася не может разыграть Учёных: для этого ему надо 3 карты. Вася может добрать карты со стола, там как раз есть 3 Учёных, для розыгрыша в следующем ходу Учёных Васе достаточно добрать одного. Либо Вася может разыграть с руки Журналистов: у него как раз есть 2 карты. После того как Вася доберёт Учёных или разыграет Журналистов ход перейдёт к следующему игроку.

### РЫНОК КАРТ ФРАКЦИЙ



ОЧКИ ВЛИЯНИЯ  
ИГРОКА



ВАСЯ

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Как только один из игроков набирает необходимое количество очков, игра немедленно заканчивается.

## ВАРИАНТ ИГРЫ

### ДЛЯ ПРОДВИНУТЫХ ИГРОКОВ

Если вы опытный игрок в настольные игры, то можете попробовать вариант с двумя действиями у игрока в ход вместо одного. Действия можно использовать согласно основным правилам: либо на добор, либо на розыгрыш карт.

### ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ИГРОВЫХ КАРТАХ



Очки влияния, место где игрок держит свои ПО, обозначая их жетонами.



Карта фракции.



Определённая карта фракции, чаще всего используется для обозначения того, что остальные игроки должны сыграть ту же карту, что и вы.

ПРИЯТНОЙ ВАМ ИГРЫ!



Игры — это прекрасный пример того, что каждый волен распоряжаться своими ресурсами так, как сам посчитает нужным, и в конечном итоге только наши решения определяют то, что происходит с нами в процессе. И, по-моему, игры очень похожи на жизнь.

*Юрий Журавлёв, автор игры*

#### **БЛАГОДАРИМ ЗА УЧАСТИЕ В ТЕСТИРОВАНИИ ИГРЫ:**

Марго Володину, Дениса Кокорева, Евгению Борисоник, Анну Войнову, Александра Казанцева, Анну Шаталову, Стаса Болотова, Mathieu Doublet, Ярослава Крыслова, Дарью Родионову, Анатолия Охапкина, Глеба Бочарова, Александра Алексанина, Андрея Аристова, Богдана Хохлова, Валерия Новикова, Евгения Ибрагимова, Константина Вахнина, Савву Фирсова, Сергея Капцова, Delli Arieri, Loerglil Meflizh, Германа Тихомирова, Илью Степанова, Викторию Дроботову, Валентину Аристархову, Андрея Калинкина, Юлию Ильинскую.

Особая благодарность — Константину Малыгину



**Cosmodrome  
Games**

**ЕЩЁ БОЛЬШЕ КРУТЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР  
НА COSMODROME-GAMES.COM**