

★ BE RESPONSIBLE ★



**YOUR
VOTE!
MATTERS**

FOLLOW THE RULES

★ VOTE! ★

В игре VOTE!, игроки это члены двух противоположных партий в парламенте: демократы и республиканцы. Каждая партия хочет выиграть набрав по 10 очков игрока. Задача демократов – найти и вывести из игры республиканцев. Задача республиканцев – не быть раскрытыми.

В комплект игры входит:

- 10 карт лояльности (6 карт демократов и 4 карты республиканцев);
- 50 карт событий;
- 10 карт способностей;
- 20 комплектов фишек (10 – поддержки народа и 10 – бюджета);
- 2 таблички для обозначения Президента и Премьер-министра;
- 2 кубика.



карты лояльности "Демократов" х6



карты лояльности "Республиканцев" х4



карты событий х50



карты способностей х10



комплект фишек бюджета х10



комплект фишек поддержки народа х10

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Карта лояльности – карта, которая выдается каждому игроку перед началом игры и определяет его принадлежность к команде (демократы или республиканцы).



VS



Очки игрока – у каждого игрока есть два вида очков: очки бюджета и очки поддержки народа. В процессе игры они могут варьироваться в пределах от 0 до 10. Обычно все элементы, связанные с очками игрока, обозначаются данными пиктограммами.



ОЧКИ БЮДЖЕТА



ОЧКИ ПОДДЕРЖКИ НАРОДА

Если один из показателей очков игрока становится равным 0, то игрок выбывает из игры. Если оба показателя хотя бы одного игрока становятся равными 10 одновременно, то команда этого игрока побеждает.

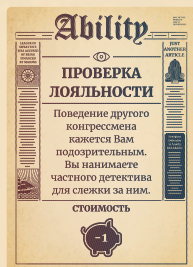
Карты событий – самые многочисленные карты в игре. Они являются основным инструментом игры, раздаются на руки игрокам, ими игроки обмениваются в Фазе обсуждения событий и далее. На таких картах присутствуют их название, картинка и модификаторы очков игрока.

КНИГА ПРАВИЛ

Например, представленные на данной карте модификаторы очков игрока означают, что игрок получит -2 к очкам бюджета и -1 к очкам поддержки народа.



Карты способностей – карты, имеющие такую же рубашку, как карты событий, но позволяющие своему обладателю при определенных условиях сделать что-то особенное. Например, представленная карта позволяет своему обладателю проверить принадлежность к команде любого другого игрока, потеряв при этом одно очко бюджета. Подробнее см. раздел "Карты способностей".



ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

В начале игры каждый игрок получает свою роль: демократ или республиканец. Демократы находятся в большинстве, но они не знают наверняка, кто есть кто; республиканцы в меньшинстве, зато заранее знают друг друга.

Затем, для каждого игрока определяются его стартовые значения очков бюджета и поддержки народа по формуле **один плюс бросок шестигранного кубика**. Для каждого параметра предусмотрен свой кубик с соответствующей пиктограммой

на нём. Например, игрок А кидает свои кубики, на кубике бюджета выпадает 3, на кубике поддержки народа выпадает 5; это значит, что стартовое значение его очков бюджета равно 4, а его стартовое значение поддержки народа равно 6. Значения этих параметров во время игры могут варьироваться в пределах от 0 до 10 и не могут стать меньше 0 или больше 10 **ни при каких условиях**. Если хотя бы один из показателей одного игрока падает до 0 – он выбывает из игры, оставляя свою партийную принадлежность **в тайне**, а карты событий и способностей, имеющиеся у него в руке, отправляются в сброс.

ЦЕЛИ ИГРЫ

VOTE! – это командная игра, поэтому в ней побеждает не отдельный игрок, а одна из двух партий. Партия побеждает, если в игре не останется ни одного члена другой партии. Также партия побеждает, если один из её членов наберёт по 10 очков бюджета и поддержки народа одновременно.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Объедините карты событий и способностей в отдельную колоду, перетасуйте и поместите её на столе. Далее для простоты восприятия понятие «карты событий» будет включать в себя карты событий и карты способностей, если не указано иное. Раздайте игрокам по три карты из колоды событий и по одной карте лояльности. Для точности, воспользуйтесь данной таблицей:

Игроков	5	6	7	8	9	10
Демократов	3	4	4	5	5	6
Республиканцев	2	2	3	3	4	4

Когда каждый игрок получит карту лояльности, все игроки должны ознакомиться со своими ролями в тайне от других игроков, после чего республиканцы должны познакомиться друг с другом также в тайне от других игроков. Для простоты выберите ответственного за это игрока и следуйте данным указаниям:

- Все игроки закрывают глаза;
- Республиканцы открывают глаза и запоминают друг друга;
- Республиканцы закрывают глаза;
- Все открывают глаза. **Если вдруг что-то пошло не так, то сейчас самое время об этом сказать.** (Например, открыл глаза игрок, который их не должен был открывать. Или игрок, который должен был открыть глаза, их не открыл).

Далее игрок с **НАИМЕНЬШИМИ** суммарными показателями бюджета и поддержки народа становится **Президентом**. Если таких игроков двое или больше, то Президентом становится тот, у которого **БОЛЬШЕ** показатель поддержки народа. Если таких игроков всё ещё двое или больше, то президент выбирается любым жребием. Затем выдайте Президенту таблички для обозначения Президента и Премьер-министра.

ИГРА

VOTE! играется по раундам. Каждый раунд состоит из нескольких фаз: фаза выборов правительства, фаза обсуждения событий и фаза последствий.

Фаза выборов правительства

В начале каждого раунда, кроме первого, табличка Президента передвигается по часовой стрелке к новому игроку, который становится новым Президентом.

Назначение премьер-министра

Президент выбирает своего Премьер-министра и передает ему табличку Премьер-министра. Президент может обсуждать кандидатуры Премьер-министра с остальными игроками. Игроки, которые были Президентом и Премьер-

министром соответственно в прошлом раунде **не могут быть** номинированы на должность Премьер-министра в текущем раунде. Если игроков осталось (или изначально было) 5, то не может быть номинирован только игрок, бывший на прошлом ходу Премьер-министром, а бывший Президентом – может. Также есть особое правило, регламентирующее ситуацию, в которой кандидатура Премьер-министра не набирает большинства голосов «за». Её мы рассмотрим далее отдельно.

Голосование

После того, как Президент выбрал кандидата в Премьер-министры, игроки могут обсуждать предложенный вариант, пока все не будут готовы к голосованию. При голосовании возможны варианты ответа **только** «за» или «против». Проголосовать должны **все игроки**, в том числе сам Президент и кандидат в Премьер-министры. Если при голосовании ничья или большинство игроков проголосовали «против», то это значит, что выборы не прошли. Кандидат в Премьер-министры и Президент теряют свои посты, а табличка президента переходит к следующему по часовой стрелке игроку. При этом игрок, бывший в этом раунде Президентом, **не считается** бывшим Президентом, и может быть номинирован на должность Премьер-министра. Если выборы срываются три раза подряд, то в результате разногласий в правительстве в стране наступают беспорядки. Каждый игрок кладёт рубашкой вниз СЛУЧАЙНУЮ карту из своей руки, и её модификаторы применяются к положившему её игроку, а сами карты отправляются в сброс. Случайная карта выбирается следующим образом: игрок кладет карты в своей руке на стол перед собой рубашкой вверх, а игрок сидящий по левую руку от него выбирает из этих карт одну. После этого любой игрок получает возможность стать Премьер-министром в новом раунде. Если при голосовании большинство игроков проголосовали «за», то кандидат в Премьер-министры становится Премьер-министром и правительство начинает свою работу.

Фаза обсуждения событий

Во время фазы обсуждения событий все игроки выдвигают темы для обсуждения на основе

событий, происходящих в стране; Премьер-министр решает, какие из них стоит рассмотреть, а Президент назначает ответственных за рассмотрение событий. Все игроки кладут по одной карте событий из своей руки на стол рубашкой **вверх** в одну стопку. Затем Премьер-министр смотрит их и отбирает определенное количество для передачи Президенту, а остальные отправляет в сброс. Для точности воспользуйтесь данной таблицей:

Игроков в игре	3*	4	5	6	7	8	9	10
Карт приходит Премьер-министру	3	4	5	6	7	8	9	10
Карт приходит Президенту	3	3	3	3	4	4	5	5

*см. Особые правила при выбывании игроков из игры.

Важно! Количество раздаваемых карт зависит от количества игроков, оставшихся в игре, а НЕ от количества игроков, бывших в игре с её начала.

Затем Президент из этих карт последовательно в открытую обязательно оставляет одну себе, одну возвращает Премьер-министру, а остальные раздает другим игрокам по своему выбору из расчета одна карта одному игроку. Эти карты кладутся рубашкой вниз. Игроки, получившие таким образом карты, применяя к своим очкам модификаторы, указанные на картах, а затем отправляют их в сброс. Исключение составляют карты способностей: если игрок получает от Президента карту способности, то он НЕ применяет к себе её модификаторы и НЕ отправляет её в сброс, а кладёт её себе в руку. Игроки НЕ могут передавать друг другу карты, имеющиеся у них в руках, никаким другим способом.

Президент, Премьер-министр и другие игроки могут обсуждать, какие карты Премьер-министру стоит сбросить, а какие оставить, а также какую карту какому игроку стоит раздать Президенту. Однако последнее слово и решение, какие карты сбросить, а какие оставить, всё равно остаётся за Премьер-министром, а последнее слово и решение, какую карту отдать какому игроку, остаётся за Президентом.

Иногда, некоторые игроки узнают информацию, которую остальные игроки не знают, например, когда Премьер-министр видит, какие карты

событий положили игроки, или когда игрок использует способность «проверка лояльности». Игрок всегда **имеет право солгать** о своих знаниях. Исключение составляют ситуации, когда последний республиканец выбывает из игры (он должен сказать демократам, что они победили), или когда любой игрок набирает по 10 очков бюджета и поддержки народа соответственно одновременно (он должен открыть свою партийную принадлежность, чтобы стало понятно, какая партия победила).

Важно! Если по 10 очков бюджета и поддержки народа соответственно одновременно в одном раунде набирают два или более игроков, то победившей считается партия того игрока, который получил карту события от Президента ПЕРВЫМ.

Фаза последствий

Важно! Модификаторы очков бюджета и поддержки народа применяются к игроку ЕДИНОВРЕМЕННО. Например, у игрока **А** до раздачи Президентом карт событий было 9 очков бюджета и 10 очков поддержки населения. Президент даёт игроку **А** карту события, которая модифицирует очки бюджета на плюс один, а очки поддержки народа на минус два. Таким образом, после применения модификаторов карты события у игрока **А** единовременно становится 10 очков бюджета и 8 очков поддержки народа соответственно, т.е. его партия НЕ побеждает.

После того, как игроки применили к себе модификаторы розданных Президентом карт событий и отправили их в сброс, все игроки оставшиеся в игре, и имеющие в руке меньше трёх карт, добирают их до трёх. В начале и конце каждого раунда у каждого игрока в руке должно быть три карты, не больше и не меньше.

Если в конце раунда у игрока в руке больше трех карт, то он сбрасывает лишние по своему выбору.

Если в колоде события закончились карты, то сброс перемешивается и формирует новую колоду событий.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Если у одного или нескольких игроков в руках есть карты способностей, то они могут их использовать в подходящей фазе раунда, если могут за них заплатить.

Карты способностей могут быть использованы один раз за игру каждая. Некоторые карты событий, например, "Проверка лояльности" изначально присутствуют в игре в двух экземплярах. Это означает, что каждый экземпляр такой карты способности может быть использован один раз. После использования карта способности отправляется в отдельный сброс и НЕ замешивается при формировании новой колоды событий.

Проверка лояльности

Игрок, использовавший эту карту, теряет одно очко бюджета и выбирает игрока для проверки. Выбранный игрок должен передать игроку, использовавшему способность, свою карту лояльности. Игрок, использовавший способность, смотрит на карту лояльности выбранного игрока, а затем должен вернуть её хозяину карты. Игрок, использовавший способность, должен сказать остальным игрокам правду или солгать о результатах проверки, но он НЕ может промолчать. **Эта способность может быть использована игроком в любой момент игры.**



Двойной голос

Игрок, использовавший эту карту, теряет одно очко поддержки народа, но при подсчете результатов голосования его голос считается за два.

Например, игрок А, будучи Президентом, предлагает игрока Б на должность Премьер-министра. Игроки А, Б и В голосуют «за», а игроки Г, Д и Е – «против».



В обычных условиях выборы не проходят. Но игрок В использует карту «Двойной голос» и, таким образом, «за» становится 4 голоса, а «против» 3, и игрок Б становится Премьер-министром. **Эта способность может быть использована игроком только во время голосования.**

Передача президентских полномочий

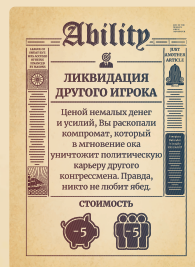
Эту карту игрок может использовать только в том случае, если закончился раунд, в котором он был Президентом. Игрок, использовавший эту карту, теряет по одному очку бюджета и поддержки народа соответственно, и может назначить другого игрока следующим Президентом в обход общей очереди.

Например, игрок А был президентом. Следующий президентом должен стать игрок Б, но игрок А ему не доверяет и использует карту «Передача президентских полномочий», чтобы назначить следующим президентом игрока В. Таким образом, на следующем ходу Президентом становится игрок В, а следующим после него – тот, кто сидит следующим по часовой стрелке.



Ликвидация другого игрока

Игрок, использовавший эту карту, теряет по пять очков бюджета и поддержки народа соответственно, и выбирает игрока, который затем выбывает из игры по обычным правилам вне зависимости от его очков бюджета и поддержки народа. Важно! Игрок может использовать данную способность даже если у него ровно пять очков бюджета и/или поддержки народа соответственно. В таком случае, он также выбывает из игры по обычным правилам.



Отмена примененной карты события

Эту карту игрок может использовать только в том случае, если он не является Президентом или Премьер-министром, и получил от Президента карту события в рамках фазы обсуждения событий. В таком случае к нему не применяются модификаторы, указанные на полученной карте, и эта карта отправляется в сброс по обычным правилам, а карта способности отправляется в отдельный сброс.

Смена лояльности

Игрок, использовавший эту карту, теряет по три очка бюджета и поддержки народа соответственно и меняет карту своей лояльности на противоположную, оставляя обе карты лояльности в тайне. С этого момента он считается принадлежащим к другой партии, но никто, кроме него самого, не знает, к какой. Важно! **Использовать эту карту можно только в том случае, если хотя бы один игрок уже выбыл из игры.** Ипользовавший эту карту игрок должен положить её поверх своей карты лояльности рубашкой вверх, чтобы никто не забыл, что он сменил лояльность.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ПРИ ВЫБЫВАНИИ ИГРОКОВ ИЗ ИГРЫ

Если в игре осталось три игрока, то должность Премьер-министра упраздняется за ненадобностью. Каждый игрок по очереди становится Президентом, все игроки скидываются по одной карте событий, а Президент их перераспределяет. Если в игре осталось два игрока, то побеждает партия того игрока, который обладает наиболь-



шим суммарным количеством очков бюджета и поддержки народа. Если у обоих игроков это число одинаковое, то побеждает партия игрока с наибольшим количеством очков поддержки народа. Если у обоих игроков одинаковое количество очков поддержки народа, то к каждому игроку применяются модификаторы одной случайной карты из его руки, пока суммарное количество очков или количество очков поддержки населения у одного игрока не станет больше, чем у другого. Если таким образом были применены все карты из рук обоих игроков, а победитель все еще не выявлен, то оба игрока должны вытащить по одной случайной карте из колоды событий, и применить её модификаторы к себе, пока суммарное количество очков или количество очков поддержки населения у одного игрока не станет больше, чем у другого. Если победитель всё ещё не выявлен, то игроки должны вытягивать по случайной карте из колоды, пока суммарное количество очков или количество очков поддержки населения у одного игрока не станет больше, чем у другого.

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ И СТРАТЕГИИ ИГРЫ

Каждому следует представляться демократом. Демократы имеют большинство голосов, поэтому они легко могут заблокировать любого игрока, открыто признавшегося в том, что он республиканец. Для республиканца нет преимуществ в открытой игре. Кроме того, демократам стоит всегда говорить правду, поскольку ложь может поставить их команду в невыгодное положение и подорвать и так шаткое доверие друг к другу.

Демократы получают пользу от замедления игры и спокойного обсуждения имеющейся информации и складывающейся ситуации. Республиканцам же следует как можно больше ускорять игру и запутывать других игроков.

Просите других игроков объяснять свои действия. Особенно это важно при выборах Премьер-министра, раздаче Президентом карт событий и использовании игроками способностей.

Помните, что разговоры между игроками не только не запрещены, но и разрешены в любой фазе любого раунда. Правильная коммуникация и координация действий является залогом победы для обеих команд. Однако республиканцам не стоит в открытую обсуждать свою принадлежность к республиканской партии.

LEAGUE OF SWEAT

Автор игры: Кирилл Тимошук.
Оформление: Александр Петров, Ксения Юрьева
Игру тестировали: Анастасия Бобырь, Екатерина
Петрова, Даниэль Гомон, Андрей Семечков, Игорь
Степанов, Евгений Понюхов, Илья Гусаров,
Константин Пушев, Валентин Самарин, Анастасия
Агеева, Алексей Загончик, Дмитрий Шориков.
Корректурa правил: Александр Костерев.