

Secrets (Тайны)

Обзор игры.

Тайны – это игра о тайных личностях. Действие происходит в 1960-х годах, игроки являются либо агентами ЦРУ или КГБ, либо хиппи. Командная принадлежность может меняться в течение игры и всегда должна держаться в секрете.

Цель игры.

В конце игры команда (ЦРУ или КГБ) с большим количеством очков выигрывает, если Хиппи не сможет получить меньше очков в индивидуальном зачёте. В этом случае выигрывает он.

Компоненты.

29 карт персонажей:

- 3 Двойных Агента;
- 4 Политика;
- 3 Психиатра;
- 3 Детектива;
- 4 Журналиста;
- 6 Учёных;
- 3 Дипломата;
- 4 Убийц.

4 карты Пуль (со значениями 0, -1, -2 и -3).

1 лист помощи.

4 карты памяток.

10 жетонов личностей.

1 жетон ООН.

2 жетона Помощи.

Анатомия карт персонажей.

На каждой карте персонажей есть 4 важных элемента:

- 1) название (по центру);
- 2) числовое значение (справа, по центру);
- 3) мгновенный эффект (иконки снизу, по центру);
- 4) общее количество копий данной карты (в правом нижнем углу).

Подготовка к игре.

Первым игроком становится тот, кто последним был похищен ЦРУ или КГБ. Либо определите первого игрока случайным образом.

Перемешайте колоду карт персонажей и положите лицом вниз перед первым игроком.

Перемешайте колоду карт Пуль и положите в центре стола. Затем положите рядом жетон ООН, лист помощи и два жетона Помощи.

Используйте следующее количество жетонов личности в зависимости от количества игроков, верните лишне в коробку:

	КГБ	ЦРУ	Хиппи
4 игрока	2	2	1
5 игроков	2	2	2
6 игроков	3	3	1
7 игроков	3	3	2
8 игроков	4	4	1

Перемешайте все жетоны личности и раздайте по одному лицом вниз каждому игроку. Положите 1 оставшийся жетон лицом вниз в центре стола.

Во время игры каждый игрок добавляет карты в свой дисплей перед собой, в начале игры все дисплеи пусты.

Предварительная разведка.

В начале игры информация, доступная игрокам, зависит от их количества:

- 4 игрока: каждый игрок тайно смотрит свой собственный жетон личности;
- 5 или 6 игрока: каждый игрок тайно смотрит свой собственный жетон личности, а также жетон личности игрока **справа**;
- 7 или 8 игроков: каждый игрок тайно смотрит свой собственный жетон личности, а также жетон личности игрока **справа**, также покажите всем жетон личности в центре стола. После этого переверните жетон обратно лицом вниз.

Игроки не могут смотреть жетоны личности во время игры, если только эффекты карт специально этого не указывают.

Ход игрока.

Каждый игрок становится активным игроком по очереди по часовой стрелки, начиная с первого игрока.

Активный игрок открывает карты из колоды персонажей до тех пор, пока не будет показано 2 разных персонажа. Верните все открытые дубликаты лицом вниз под низ колоды.

В этот момент игроки могут положить жетоны Помощи на лист Помощи, чтобы отслеживать, какие персонажи были открыты.

Активный игрок берёт 2 открытых персонажей и **тайно** выбирает одного для Предложения. После этого он возвращает второго персонажа лицом вниз под низ колоды.

Предложение.

Активный игрок предлагает выбранного им персонажа, не показывая его, одному из игроков на свой выбор. Активный игрок может при этом говорить всё, что угодно, включая ложь и блеф. Целевой игрок может либо принять карту, либо отказаться:

- если он принимает карту, то открывает её и кладёт лицом вверх перед собой (в свой дисплей);
- если он отказывается, активный игрок открывает карту и кладёт лицом вверх перед собой (в свой дисплей).

Каждый раз, когда игрок добавляет карту в свой дисплей, он **обязан** применить её эффект.

Далее активный игрок передаёт колоду Персонажей игроку слева, который становится новым активным игроком.

В конце хода активного игрока, если в его дисплее есть **две одинаковых карты персонажа**, они переворачиваются лицом вниз. Эти карты теперь имеют значение 0.

Вмешательство ООН.

В конце хода активного игрока, если у одного из игроков **строго меньше карт** в его дисплее (лежащих и лицом вниз, и лицом вверх), этот игрок получает жетон ООН и становится игроком ООН.

Каждый раз, игрок ООН перестаёт быть единственным с наименьшим количеством карт, жетон ООН возвращается в центр стола.

Каждый раз, когда игрок ООН **не является активным игроком**, он может прервать Предложение до того, как целевой игрок примет карту, или откажется от неё. Игрок ООН забирает карту, кладёт её в свой дисплей лицом вверх и применяет эффект.

Эффекты карт персонажей.

Игроки не могут смотреть жетоны личности во время игры, если только эффекты карт специально этого не указывают.

Легенда:

- зелёная иконка — сам игрок;
- жёлтая — другие игроки;
- серая — центр стола.

Психиатр (-1) — поменяйте местами жетоны личности двух игроков.

Двойной агент (+2) — поменяйте свой жетон личности с жетоном в центре стола. После этого тайно посмотрите свой жетон.

Политик (+3) — не добавляйте эту карту в свой дисплей. Вместо этого, добавьте её в дисплей любого другого игрока и тайно посмотрите его жетон личности.

Журналист (+3) — не смотря свой жетон личности, покажите его всем остальным игрокам.

Дипломат (+1) — откройте жетон личности в центре стола так, чтобы его видели все игроки, переверните жетон лицом вниз. После этого все остальные игроки должны закрыть глаза, Вы **обязаны** поменять жетон в центре стола на жетон игрока слева или справа.

Детектив (-2) — тайно посмотрите 1 любой жетон личности.

Учёный (+5) — первый учёный добавленный в дисплей не даёт никакого эффекта. Добавив второго, переверните **все** свои карты лицом вниз. Карты, лежащие лицом вниз имеют значение 0.

Убийца (0) — возьмите верхнюю карту Пули и тайно посмотрите её. Отдайте её любому игроку, который добавляет её в свой дисплей лицом вниз. Игрок, получивший Пулю, **не может смотреть** её значение до конца игры. Пули имеют значение 0, -1, -2 или -3 в конце игры.

Конец игры.

4-6 игроков:

Когда игрок добавляет **5-ю** карту в свой дисплей, игра заканчивается в конце хода этого игрока, эффект добавленной карты срабатывает по обычным правилам.

7-8 игроков:

Когда игрок добавляет **4-ю** карту в свой дисплей, игра заканчивается в конце хода этого игрока, эффект добавленной карты срабатывает по обычным правилам.

Все игроки открывают свои жетоны личности и карты Пуль.

Сначала, каждый игрок подсчитывает свои индивидуальные очки, складывая значения карт, лежащих в дисплее лицом вверх. Если Хиппи набирает меньше всех очков (без ничьей), то Хиппи выигрывает игру. Если Хиппи в игре несколько, то они всё равно считают только индивидуальные очки.

Если Хиппи не побеждает, игроки каждой из команд (ЦРУ и КГБ) складывают свои индивидуальные очки. Команда с большей суммой очков побеждает. В случае ничьей все проигрывают.