



Автор Оливье Буржуа. Игра для 2-4 игроков.

Продолжительность: 30-60 минут.

Введение

Игроки примеряют на себя роль аферистов- фальшивомонетчиков. Вам предстоит печатать фальшивые купюры, обменивать их на настоящие деньги и выводить свои сбережения в офшоры.

Крестный отец мафии поможет защититься от полиции, но за это придется заплатить. Игра заканчивается, когда полицейским удастся раскрыть всю цепочку незаконной деятельности. Победителем становится игрок, накопивший наибольшее количество настоящего капитала.

Компоненты игры

Основными компонентами игры являются поддельные и настоящие банкноты. Поддельные купюры имеют три уровня качества (30 х ★, 30 х ★★ и 40 х ★★★).



«Настоящие» деньги представлены номиналами в \$10 (32 шт.) и \$50 (68 шт.), всего 100 банкнот.



«Настоящая» банкнота номиналом \$10

«Настоящая» банкнота номиналом \$50

Обратите внимание: Количество денег у Вас на руках должно оставаться секретом для других игроков до конца игры.

Игровое поле имеет две стороны. Одна сторона предназначена для игры вдвоем, другая - для игры от 3 до 4 игроков. В зависимости от количества игроков меняется количество доступных действий, но не их разновидность. Верхний ряд обозначает Чёрный рынок, на котором игроки могут тратить свои действия на отмывание денег и приобретение специальных компонентов для печати. Под Черным рынком расположены иконки различных действий.

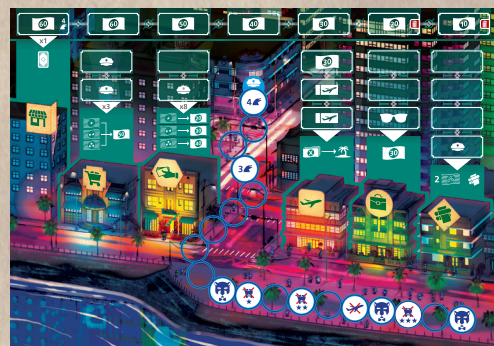


График полицейского расследования начинается посередине поля и доходит до нижнего правого угла, отображая прогресс расследования. Так же

к компонентам игры относятся жетон первого игрока, фигурка полицейского и 42 игровые карты категорий: А, В, С, D и S.



Жетон первого игрока



Фигурка полицейского



Игровые карты

12 фигурок подручных (по 3 для каждого игрока)



4 конверта, символизирующих счет в офшорном банке, и 4 ширмы игрока (по 1 для каждого).



Подготовка к игре

Используйте поверхность поля, соответствующую количеству игроков **1**. Разложите поддельные банкноты по трем стопкам в соответствии с их уровнем качества **2**, а «Настоящие» по двум стопкам в зависимости от номинала **3**. Поставьте фигуру полицейского на график расследования в зависимости от количества игроков **4**.

Каждый игрок получает трех подручных, ширму игрока и конверт, символизирующий счет в офшорном банке, соответствующих цветов **5**. Первым ходит тот, кто последним врал :). Он получает соответствующую фигуру **6** и \$20 из банка. Каждый последующий по часовой стрелке игрок получает на \$10 больше, т.е. второй — \$30, третий — \$40, четвертый — \$50. Каждый получает карту принтера **7** и случайный компонент (бумага или чернила) из колоды начальных карт, обозначенной буквой «S».

В зависимости от количества игроков некоторые карты компонентов могут не использоваться. Карты помеченные «3+» и «4» используются в играх с соответствующим количеством участников. Перемешайте карты и разложите их рубашкой вверх в алфавитном порядке от «А» сверху до «D» снизу **8**. Затем заполните Черный рынок игровыми картами, начиная с верхней карты колоды **9**.



Ход игры

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки делают ходы, помещая своих подручных на пустые (незанятые) поля, по одному за ход. Так происходит пока не закончатся подручные, либо сама игра.

Возможные действия подручных:

-  Покупка на Чёрном рынке
-  Печать поддельных купюр
-  Сбыт фальшивых купюр в супермаркете
-  Сбыт фальшивых купюр перекупщику
-  Налоговое мошенничество
-  Отправка наличных в офшор

Обратите внимание: Если игрок не хочет или не может (что бывает крайне редко) сделать ход, то он может пропустить его. Для этого, игрок кладет своего подручного на бок перед ширмой, что лишает его возможности использовать подручного в течение текущего раунда.

Описание действий подручных

Порядок использования подручных:

Подручного можно поставить только на одно поле.

Каждое поле может использоваться только один раз за раунд.

Осуществите выбранное действие.

Если выбранное поле действия обозначено фуражкой полицейского, то игрок должен передвинуть фигуру полицейского далее на одно деление по шкале расследования. Если фигура полицейского попадает на специальное поле «Крестный отец», то наступает специальное событие (подробно описано на стр. 4)





Покупки на Чёрном рынке

Карты компонентов приобретаются на Чёрном рынке исключительно за «Настоящие» купюры. Продаются следующие карты: принтеры, чернила, бумага, голограммы, закусовые, личный самолет, лотерейный билет и адвокаты. **Учитывайте, что голограммы это редкость.**



Для покупки на Чёрном рынке поставьте своего подручного на одну из секций сверху игрового поля.



Возьмите карту, расположенную над данной секцией, и положите ее в открытую перед своей ширмой. Оплатите стоимость карты, указанную на секции. Купленная карта остается у Вас до конца игры. **Обратите внимание, что купить карту частного самолета можно только один раз!**

Печать поддельных купюр



Когда Вы совершаете это действие, то получаете по 2 поддельных купюры за каждый имеющийся у Вас принтер. Уровень качества поддельных купюр зависит от наличия компонентов (чернила, бумага, голограммы): каждый уникальный компонент добавляет ★, качества, соответственно, 2 разных компонента дают ★★, а 3 компонента — ★★★. Как указано выше, компоненты не тратятся и остаются у Вас до конца игры. Обратите внимание, что наличие нескольких одинаковых компонентов, не улучшает качество печати!



Сбыт фальшивок в Супермаркете

При посещении Супермаркета Вы можете обменять до трех поддельных купюр на три банкноты номиналом \$50. Имейте в виду, что с течением игры Супермаркеты будут оборудованы всё более совершенными аппаратами для проверки купюр, и Вы не сможете использовать поддельные купюры низкого качества, а в определенный момент возможность обмена в Супермаркете закончится.



Сбыт фальшивых купюр перекупщику

Перекупщики могут купить у Вас до 8 поддельных купюр за один раз. При этом, оплата купюры зависит от её качества: ★ = \$20, ★★ = \$30, ★★★ = \$40.

Пример: если Вы продаёте 1x ★, 1x ★★, и 2x ★★★ поддельные купюры, то Вы получите \$80 (4x\$20). Все поддельные купюры в одной партии оплачиваются согласно стоимости самой дешёвой подделки (★) among them.



Пример: если Вы продаёте 3x ★★ и 3x ★★★ поддельные купюры, то Вы получите \$180 (6x\$30). Все 6 купюр будут оценены по ★★ уровню.





Налоговый манёвр

Получите \$30 из банка. Если Вы поставите своего подручного на поле с солнечными очками, то Вы дополнительно получаете жетон первого хода и начнёте следующий раунд первым.



Полёт на Карибы

Полет на Карибы позволяет Вам перевезти на офшорный счет любое количество настоящей валюты, имеющейся у Вас на руках (такая валюта помещается в конверт, который символизирует Ваш офшорный счет). Помещенные на офшорный счет деньги нельзя отследить, соответственно, они не учитываются во время события «Крестный отец». Деньги, лежащие в офшоре нельзя использовать в дальнейшей игре (покупки карт, полеты и т.д.). Для полета на Карибы Вы можете воспользоваться полем «частный самолет» (при наличии у Вас соответствующей карты), либо полем «регулярные рейсы» (это обойдется Вам в \$30). Если у игрока есть частный самолет



но он летит регулярным рейсом, то он обязан заплатить \$30.

Специальные поля расследования

Когда фигурка полицейского перемещается на одно из таких полей происходит специальное событие и начинает действовать его эффект.

Крестный отец



В обмен на защиту Крестного отца каждый игрок обязан заплатить в банк половину (сумма всегда округляется в большую сторону) суммы настоящих купюр, имеющихся у них в наличии. Фальшивки, деньги на офшорном счету и лотерейные билеты не учитываются во время этого события.

Прогресс полицейского расследования



Как только фигурка полицейского попадает на поле «прогресса расследования», то Полиция обучает сотрудников супермаркета проверять купюры. Сначала Супермаркеты перестают принимать подделки ★, уровня, затем ★★, а в итоге и ★★★).

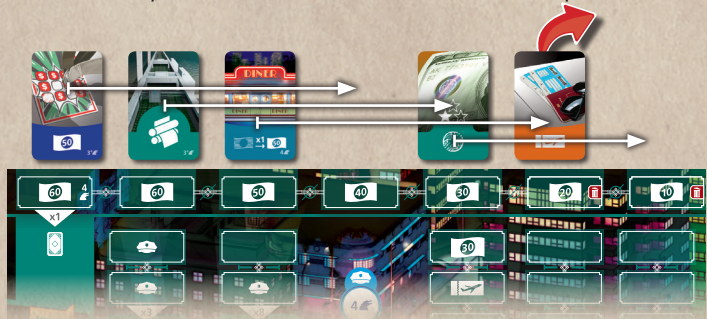
Забастовка сотрудников аэропората



Когда, фишка полицейского попадает на данное поле, то игроки не могут совершать полеты, ни коммерческие, ни частные.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда каждый игрок использовал последнего подручного. Подручные убираются с игрового поля и возвращаются в руку игрока. Карточки Черного рынка, расположенные над полями с изображением урны (🗑️), убираются в сброс, затем все оставшиеся карты передвигаются вправо до конца, а пустые ячейки заполняются новыми картами из



колоды. Если в колоде закончились карты, то пустые ячейки остаются такими до конца игры.

По окончании хода каждая карта «закусочная», имеющаяся у игрока, превращает одну поддельную купюру любого уровня в настоящую. Если у игрока не осталось поддельных купюр, то ничего не происходит. Если у игрока есть поддельные купюры, то он не может отказаться от эффекта «закусочной». Новый раунд начинает игрок, у которого есть жетон первого хода.

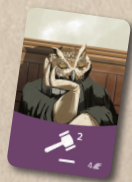


Окончание игры

Игра заканчивается, когда фишка полицейского попадает на последнее поле шкалы расследования. После наступления эффекта «Крестный отец», каждый игрок поочередно делает ход своим подручным, если таковые остались у него. При наличии карты «Хороший адвокат» игрок может повторно использовать уже сыгранного подручного и поставить его на любое свободное поле и сыграть его эффект. Игрок, у которого есть карта «Плохой адвокат» может сделать тоже самое. Каждая закусовая на руках игроков последний раз обменивает по одной поддельной купюре в настоящую, затем происходит выплата всех лотерейных билетов.



Хороший адвокат



Плохой адвокат

Игра подошла к концу, каждый игрок подсчитывает количество имеющихся у него настоящих банкнот, в том числе хранящихся в офшоре. Поддельная валюта и другие карты в подсчетах не участвуют. Игрок с большим номиналом настоящих купюр признается победителем! Если у игроков равное количество, то придется сыграть еще раз)))

Титры

Автор: Оливье Буржуа

Художник-иллюстратор: Ян О'Тул

Руководитель проекта: Арно Квиспел

Российская локализация и издание:

Rabbit Hole Games

© 2019 Rabbit Hole Games. Все права защищены

