

Коронация

Въ продажу поступила
Настольная игра по мотивам произведения
Бориса Акунина

По многочисленным просьбам подписчиков ниже приведены ПОЛНЫЯ ПРАВИЛА ЭТОЙ ИГРЫ

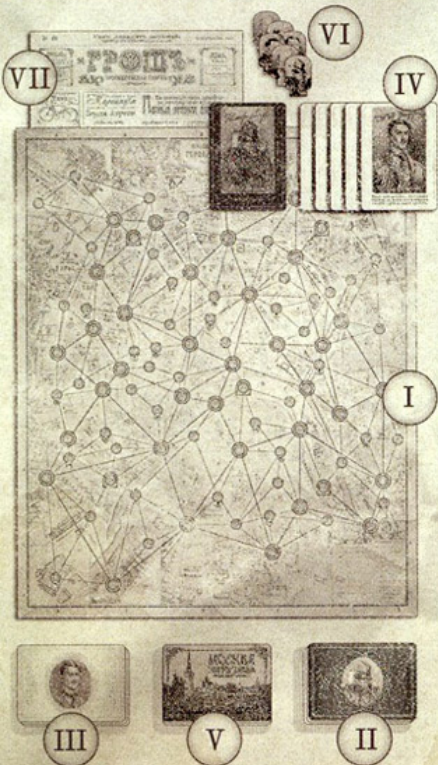
ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Коронация» — это остро сюжетная настольная игра по мотивам романа Бориса Акунина «КОРОНАЦИЯ, ИЛИ ПОСЛЕДНИЙ ИЗ РОМАНОВ». Вы получите шанс совершить преступление мирового значения в роли коварного и непредсказуемого доктора Линда или возглавите московских сыщиков, преследующих злого гения. От ваших действий зависит судьба династии Романовых и всей Российской Империи.

На площадях и в переулках Москвы конца XIX века развернется скрытое от беспечных обывателей противостояние безжалостного преступника и верных стражей порядка. Принять участие в развитии этого захватывающего сюжета могут от двух до шести игроков. Цель игры зависит от того, какую роль вы для себя избрали. Доктор Линд должен либо заполучить все коронационные драгоценности, либо избежать поимки в течение 21 хода. Сыщикам надо изловить Линда и предотвратить преступление.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- I. Игровое поле
- II. Колода карт Линда:
 - 1 малява в подземный ход
 - 6 билетов на извозчика
 - 15 ловушек
 - 2 карты пропуска хода.
- III. Колода карт сыщиков:
 - 10 билетов на извозчика
 - 15 инструментов (по 3 карты каждого вида):
 - Респиратор
 - Револьвер
 - Деньги
 - Отмычка
 - Аптечка
- IV. 6 карт персонажей
- V. 92 карты локаций
- VI. 6 фишек с подставками
- VII. Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Аккуратно вскройте коробку и достаньте компоненты. Выдавите фишки персонажей и разместите их на пластиковых подставках.

Разложите поле по центру стола. Распределите игровые карты по трем колодам:



Игра построена на противостоянии доктора Линда и пяти сыщиков. Поэтому перед началом партии надо установить, кто сыграет за злодея, а кто — за сыщиков. На роль доктора Линда нужен один игрок, а сыщики распределяются между всеми остальными. Можно как тянуть жребий (карты персонажей), так и решить, кто лучше справится с обязанностями преступника, а кому лучше работать в группе. Игроки берут карты доставшихся им персонажей.

ВНИМАНИЕ! Команда сыщиков всегда состоит из пяти виртуозов сысского дела. Игроку «Линду» могут противостоять и не пятеро соперников — «Коронация» легко раскладывается даже на двоих, но при любом количестве игроков «сыщиков» персонажей в их распоряжении пять. Как разделить героев? При партии на двоих и на шестерых способ очевиден, при другом же числе игроков одному или двум из них придется взять под опеку дополнительного персонажа. Если трудно понять, на кого взвалить дополнительную ответственность, всегда поможет жребий. Подведем итог в таблице.

Количество игроков «сыщиков»	Распределение карт
1	5
2	3 x 2
3	2 x 2 x 1
4	2 x 1 x 1 x 1
5	1 x 1 x 1 x 1 x 1

И еще один вариант: общее управление командой сыщиков. Все игроки, противостоящие Линду, совместно выбирают образ действий каждого персонажа.

Роли расписаны? Теперь надо раздать карты сыщикам персонажам. Каждый должен получить 5 карт. Мы рекомендуем выдать по 2 билета на извозчика и по 3 инструмента каждому герою, однако выбирать игрокам. Они могут положиться на случай и тянуть карты из колоды вслепую, по одной или сразу по пять штук. Можно отделить инструменты от билетов, чтобы игроки могли планировать, картами какого типа снабдить своих сыщиков. Наконец, они вправе сообща решить, кто какое снаряжение получит.

ВНИМАНИЕ! Снаряжение выдается сыщику, а не игроку. Даже если некто руководит двумя, тремя или даже пятью персонажами, имущество каждого должно лежать отдельно от вещей его коллег и использоваться только этим сыщиком.



Пока сыщики вооружаются, игрок «Линд» получает и раскладывает свои карты и колоду локаций так, как ему удобно, но, конечно, не раскрывая их соперникам. Если вы играете сыщиком, выберите на поле любую локацию, откуда ваш персонаж начнет поиски Линда, и поставьте туда фишку сыщика. Фишка Линда на поле не выставляется.

Теперь для игры все готово: право первого действия предоставляется доктору Линду.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Ход в «Коронации» — это поочередные действия шести персонажей. Любой ход начинает Линд, а после него по одному действию выполняют пятеро соперников доктора (в любом порядке, который устраивает всех игроков «сыщиков»). Доктор Линд перемещается по Москве от точки к точке, оставляя за собой след из ловушек и улик, а его игрок создает маршрут из карт локаций. Сыщики, которым важно напасть на след злоумышленника, в свою очередь, прочесывают улицы города. Они раскрывают карты локаций в маршруте Линда и вычисляют пути его возможного бегства.

ДЕЙСТВИЯ ЛИНДА

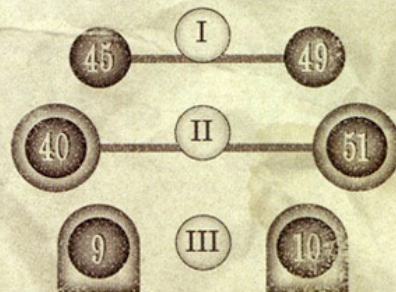
НЕЗВАННЫЙ ГОСТЬ

Первый ход партии начинается с того, что доктор Линд появляется в Москве. Игрок выбирает карту пустой (без фишки сыщика) локация из колоды и кладет ее на стол перед собой рубашкой вверх. Такое действие Линд выполняет только в начале партии и сразу после него получает право на перемещение. В последующих ходах действие Линда состоит только из одного перемещения и сопутствующих шагов (похищение драгоценностей, установка ловушки, сброс билета).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЛИНДА

Доктор Линд может покинуть локацию одним из следующих способов:

- I. Пешком по красной линии в соседнюю локацию;
- II. На извозчике по зеленой линии в соседнюю локацию, причем игрок сбрасывает 1 билет;
- III. Через подземный ход, если в обеих локациях есть вход в подземелье, а игрок сбрасывает маляву в подземный ход.



Билет
доктора Линда



Малява в
подземный ход



Переведя Линда в новую локацию, игрок находит в колоде ее карту и выкладывает рубашкой вверх рядом с картой покинутого места. В итоге на столе окажется длинный маршрут из карт локаций. Поставьте фишку Линда на последнюю выложенную карту.



ВНИМАНИЕ! В игре 92 локация, и чем больше их пройдено Линдом, тем выше вероятность, что игрок забудет, где побывал его персонаж. Между тем, если он не раскроет хотя бы одну карту локаций, посещенной сыщиками после него, это приведет к «техническому поражению» доктора Линда. Например, если окажется, что Эраст Фандорин на 13 ходу был в локациях 21, а Линд, ушедший оттуда на 10 ходу, не раскрыл эту карту, сыщики победят, даже если время игры вышло или доктор похитил все драгоценности. Мы настоятельно рекомендуем всем игрокам заносить номера или названия пройденных участков в отдельные списки, например, «13. Фандорин, 21» или так, как игрокам покажется удобно и понятно. С такими «путевыми листами» при проверке маршрута Линда каждый игрок сможет убедиться, что правила не были нарушены.

Выполняя действие, Линд не может:

- дважды побывать в одной и той же локации (ее карта уже лежит на столе);
- переместиться в локацию, занятую сыщиком (его немедленно поймают);
- оставаться на месте.

ПОХИЩЕНИЕ КОРОНАЦИОННЫХ ДРАГОЦЕННОСТЕЙ

Коронационные драгоценности, за которыми охотится доктор Линд, находятся под охраной в нескольких местах Москвы, особо обозначенных на поле. Когда доктор Линд покидает локацию с символом драгоценности, одной регалией у дома Романовых становится меньше. Для быстрой и решительной победы Линд должен пройти через все такие локация. Выйдя из последней, он должен объявить о своей победе и вскрыть все карты маршрута, отмеченные значком короны, в подтверждение своих слов.

Коронационная
драгоценность



УСТАНОВКА ЛОВУШЕК

Когда Линд выходит из локации пешком (по красной линии), он может выбрать в своей колоде любую ловушку и выложить ее на карту локаций, естественно, не раскрывая ее сыщикам. Установить ловушку при бегстве подземным ходом или на извозчике доктор не успевает.

Ловушка



БИЛЕТЫ И МАЛЯВА В ПОДЗЕМНЫЙ ХОД

Если доктор Линд покидает локацию на извозчике, игрок должен сбросить билет, то есть положить его рубашкой вверх на карту локаций. Точно так же при использовании подземного хода игрок сбрасывает карту малявы в подземный ход. Поскольку у всех карт в колоде Линда одинаковая рубашка, его соперники не смогут понять, какой способ перемещения выбрал преступник.

ПРОПУСК ХОДА

Два раза за игру Линд может затаиться в локации, то есть игрок не перемещает своего персонажа. Для этого он выкладывает любую карту локаций (которой он явно не планирует пользоваться в дальнейшем) перед собой рубашкой вверх и помещает на нее карту пропуска хода (аналогично билету или ловушке). Для сыщиков же это действие Линда выглядит как нормальное перемещение, но злодей на самом деле никуда не идет. Если сыщики впоследствии войдут в локацию, которую игрок выбрал для использования с картой пропуска хода, ничего не произойдет. Линд не должен открывать эту локацию, ведь на самом деле его там не было, и эта карта используется только для отметки.

Пропуск
хода

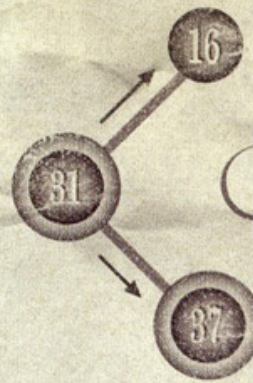


ВНЕОЧЕРЕДНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Ловушки «Подозрительный перекус», «Малолетний преступник» и «Эх, с ветерком!» позволяют Линду покинуть локацию сразу после того, как сыщик пострадал от ловушки (то есть не смог избежать ее). Доктор переходит из локации в любую соседнюю по красной линии. Карту покинутой локации надо заменить на новую, не показывая их сыщикам.

ДЕЙСТВИЯ СЫЩИКОВ

Как только доктор Линд закончил действия, в дело вступают сыщики. Они перемещаются по тем же правилам, что и преступник, но маляв в подземный ход у них нет. Остается гнаться за Линдом на извозчике, расходуя билеты, или пешком. Кроме того, пропустить ход сыщик не может, если, конечно, он не собирает сведения в особой локации (см. ниже).



Варианты
перемещения
сыщика

ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ

Служба сыщика опасна и трудна. Непросто перевернуть каждый камень в огромном городе в поисках преступника, постоянно рискуя угодить в западню. Но усилия вознаграждаются уликами. Их доктор Линд оставляет почти на каждом шагу («почти», так как он не обязан устанавливать ловушки, если почему-то этого не хочет). Игрок, исполняющий обязанности доктора, внимательно следит за развитием погони. Если фишка сыщика оказывается в локации, где уже побывал доктор Линд, карта этой локации на маршруте должна быть открыта вместе с любой оставленной там картой.

Если в локации была установлена ловушка, сыщик получает шанс обезвредить или избежать ее при помощи инструмента, указанного в тексте карты ловушки. Если нужного инструмента нет, сыщик пострадал от ловушки: ему придется поступить так, как гласит текст карты (например, остаться в этой локации на один ход). Одно хорошо — теперь сыщики знают, что из этого места Линд ушел пешком; значит, преследование пойдет по красным линиям.

Если в локации был оставлен билет или малява в подземный ход, эта находка не доставит сыщикам никаких неприятностей, а, напротив, позволит понять, как отсюда скрылся злодей.

ОСОБЫЕ ЛОКАЦИИ

В Москве есть несколько мест, где сыщики могут добыть сведения о перемещениях Линда. Сыщик, вошедший в локацию, отмеченную одним из значков инструмента (респиратор, револьвер, деньги, отмычка или аптечка), может отказаться от перемещения на следующий ход. Вместо движения сыщик сбрасывает карту инструмента, указанного на этой локации и получает право открыть локацию на маршруте Линда, в которой тот был 4 хода назад. Карта ловушки или билета остается лежать рубашкой вверх. Впоследствии сыщики могут посетить эту локацию, чтобы узнать, как именно Линд ее покинул.

ПОЯСНЕНИЕ: между той локацией, где Линд сейчас, и той, которую откроет сыщик, должно остаться три закрытых.

