

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

Disney

Зверополис

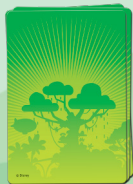
Мафия в городе животных

Тучи сгущаются над Зверополисом. Король преступного мира Мистер Биг и его помощники совсем распоясались: по ночам они запугивают мирных жителей и заставляют их бежать из города. Настало время доблестной полиции Зверополиса приструнить разгулявшихся бандитов.

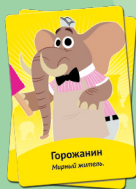
В этой игре вы станете гражданами Зверополиса. Каждый из игроков получит секретную роль: простого горожанина, полицейского или бандита. Задача игрока зависит от того, на какой стороне он оказался. Мирные жители с помощью полиции должны разоблачить преступников и восстановить мир в Зверополисе. А бандиты во главе с Мистером Бигом должны запугать как можно больше мирных жителей и захватить власть над городом. Кто победит – зависит только от вас!

Состав игры

20 карт ролей (с зелёными рубашками), а именно:



- 7 карт горожан;
- 4 карты полицейских;
- 4 карты знаменитостей;
- 3 карты бандитов;
- 1 карта Мистера Бига;
- 1 карта мэра Златогрива;



11 карт для ведущего (с красными рубашками);



1 памятка.

Число игроков	Имя	Мирный житель		Знаменитость		Преступник	
		Имя	Сила	Имя	Сила	Имя	Сила
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

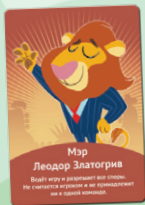
Об игре

В начале игры каждый участник получает карту роли. От неё зависит, в какой команде выступает игрок: мирных жителей или преступников. У каждой команды своя цель, и как только она выполнена, все участники этой команды побеждают.

Мирные жители — это полицейские 🚔, знаменитости ★ и добропорядочные горожане. Их задача — раскрыть всех преступников и изгнать их из города. Как только последний преступник выходит из игры, мирные жители побеждают.

Преступники 🎩 — это бандиты и Мистер Биг. Их цель — выгнать из города как можно больше мирных жителей. Как только среди оставшихся игроков становится столько же (или больше) преступников, сколько и мирных жителей, преступники одерживают победу. Изначально преступники находятся в меньшинстве, однако, в отличие от мирных жителей, они знают друг друга.





Мэр

Леодор Златогрив

Ведёт игру и разрешает все споры.
Не считается игроком и не принадлежит
ни к одной команде.

Также в игре присутствует **ведущий** – тот, кому досталась карта мэра Златогрива. Ведущий не входит ни в одну команду, не участвует в борьбе мирных жителей и преступников, не может победить или проиграть. Задача ведущего – рассказывать другим игрокам, что происходит в Зверополисе, следить за тем, чтобы игра шла по правилам, и разрешать споры. Ведущий не считается игроком.



Игра состоит из нескольких периодов дня и ночи, которые сменяют друг друга. **Днём** мирные жители пытаются вычислить преступников и прогнать их из города. Когда день заканчивается, по команде ведущего все игроки **засыпают** – закрывают глаза. **Ночью** преступники запугивают других игроков, вынуждая их покинуть город, а особые персонажи пользуются своими способностями. Ведущий по очереди велит игрокам **проснуться** – открыть глаза и выполнить нужные действия, – а затем снова заснуть. Когда ночь заканчивается, все игроки просыпаются, и настает новый день.



Подготовка к игре

Возьмите карты с зелёными рубашками и подготовьте колоду ролей. В памятке указано, какие карты надо положить в колоду в зависимости от числа игроков. Если вам надо добавить в колоду карты полицейских или особых жителей, вы можете выбрать их случайным образом либо по договорённости.

Когда колода ролей собрана, возьмите карты с красными рубашками и соберите стопку ведущего. В этой стопке должны быть те же самые роли, что и в колоде ролей (кроме мэра), но только по одной карте на каждую роль. Разложите карты в стопке по номерам. Оставшиеся карты верните в коробку.



Перетасуйте колоду ролей и раздайте каждому игроку по одной карте. Игроки аккуратно, чтобы никто не подглядел, смотрят свои карты и в дальнейшем держат их в секрете. Тот, кому досталась карта мэра Златогрива, становится ведущим. Он открывает свою карту и забирает себе стопку ведущего.



Игроки закрывают глаза. Теперь ведущий должен узнать, кому из игроков какая роль досталась.

Для этого по команде ведущего все игроки, не открывая глаз, показывают ведущему свои карты ролей. Ведущий смотрит на них (он может записать, у кого какая роль) и говорит игрокам снова закрыть карты. Затем преступники должны познакомиться друг с другом: по команде ведущего бандиты и Мистер Биг одновременно открывают глаза и смотрят друг на друга, а затем закрывают глаза.

После этого начинается первый игровой день. Дни и ночи чередуются, пока одна из команд не победит.

День

Ведущий даёт всем игрокам команду проснуться — открыть глаза. Затем он рассказывает, кто прошлой ночью был изгнан из Зверополиса (в первый день этого не происходит). Изгнанные игроки раскрывают свои карты ролей и покидают игру. Они могут оставаться за столом, но не имеют права общаться, голосовать, пользоваться способностями и иными способами участвовать в игре.

Затем оставшиеся в игре участники обсуждают, кто из них может оказаться преступником. Это делается в свободной форме, но игроки должны выставить хотя бы одну кандидатуру. Когда кандидатуры выставлены, ведущий по очереди называет их и подсчитывает, сколько игроков

высказалось за их изгнание. Каждый может проголосовать только один раз. Кандидат, набравший больше всего голосов, покидает Зверополис: он должен раскрыть свою карту роли и выйти из игры. Если голосование закончилось вничью, игру никто не покидает.

Днём ведущий должен обращаться ко всем игрокам по имени, чтобы сохранить их роли в секрете. Когда игру покидает полицейский, знаменитость или Мистер Биг, ведущий убирает соответствующую карту из своей стопки.



Ночь

После голосования ведущий даёт всем игрокам команду заснуть. Затем он берёт стопку ведущего и вызывает персонажей по порядку возрастания номеров. Услышав свою роль, игрок просыпается, пользуется своей способностью и засыпает снова. Ведущий должен следить за тем, чтобы все игроки действовали по очереди, не мешая друг другу.

Когда ведущий вызывает преступников, глаза открывают все бандиты и Мистер Биг. Они должны показать ведущему на игрока, которого хотят выгнать из города этой ночью. Преступники могут общаться между собой жестами, но в итоге все они должны указать на одного и того же игрока, иначе никого выгнать не получится. Сделав свой выбор, преступники засыпают.

Ночью ведущий должен обращаться ко всем игрокам по названию их роли. Он должен следить за тем, чтобы роли игроков оставались неизвестными другим участникам. Остальные игроки общаются только жестами: указывают жестами, кивают головой и т. п. Горожане ночью не просыпаются. Может получиться так, что персонаж будет изгнан из города до того, как успеет воспользоваться своей способностью. В таком случае ведущий всё равно вызывает его, делая вид, будто с персонажем всё в порядке, однако действия изгнанного игрока не приводят ни к каким последствиям, а наутро он объявляется изгнанным.

Пример ночного использования способности

Ведущий объявляет: «Проснулась Джуди Хопс». Игрок с этой ролью открывает глаза. «Кого проверяет Джуди?» – спрашивает ведущий. Игрок указывает на одного из соперников – это игрок с картой Якса. Ведущий находит в своей стопке

аналогичную карту и показывает её игроку. Тот кивает головой, ведущий говорит: «Джуди сделала проверку и засыпает», — игрок с картой Джуди закрывает глаза.

Описание ролей

Полицейские



В игре может быть только один полицейский.



Джуди Хопс

Джуди пока ещё новичок в полиции, но природное обаяние и старательность с лихвой искупают недостаток опыта.

Может проверить роль одного игрока. Днём голос Джуди Хопс считается за два голоса. Ведущий учитывает это при подсчёте голосов, но не раскрывает Джуди.

Капитан Буйволсон



Буйволсон – внимательный начальник и опытный страж порядка, обладающий всеми полицейскими полномочиями.

Может либо изгнать одного игрока, либо проверить его роль. Если капитан хочет изгнать игрока, он просто указывает на него, а если хочет проверить роль, то рисует вытянутым пальцем знак вопроса.

Когтяузер



За обманчиво мягкой внешностью Когтяузера скрываются острый нюх и крепкая хватка.

Может проверить роль одного игрока, и, если это преступник, задерживает его. Утром ведущий объявляет, кто был задержан. Задержанный игрок не голосует, не пользуется способностями и не изгоняет из города, однако может общаться. Если Когтяузер покидает игру, все задержанные персонажи получают свои права назад.





Офицер Макрог

Нетерпеливый и грубоватый, Макрог порой бывает резок, но в душе он добрый малый.

Может изгнать одного игрока.

Знаменитости



Блиц



Блиц не только самый быстрый ленивец в городе, но и один из наиболее информированных жителей Зверополиса.

Действует после полицейского. Может указать на двух игроков, чтобы узнать, одинаковые у них команды или разные. Если команды одинаковые, ведущий кивает, а если разные, то отрицательно качает головой. Ведущий не должен выдать, к какой именно команде относятся проверяемые.

Мисс Барашкис



Помощница мэра Златогрива знает толк в пиаре и умеет склонить мнение избирателей в нужную сторону.

Действует после остальных персонажей. Может выбрать игрока, который следующим днём

голосует так же, как мисс Барашкис. При подсчёте голосов ведущий говорит выбранному игроку, за кого он голосует, но не раскрывает мисс Барашкис.



Ник Уайлд

Порой Ник ступает на скользкую дорожку и может сойти за своего среди преступников, но благополучие Зверополиса для него важнее.

Притворяется одним из преступников. Когда ведущий вызывает преступников, Ник Уайлд также открывает глаза и ведёт себя как бандит. Он не должен никому говорить, какая у него роль, и кто из игроков преступники. Если ночью преступники изгоняют Ника, сразу же после этого они могут изгнать ещё одного игрока.



Якс

Распорядитель весьма необычного клуба, где может найти убежище любой житель Зверополиса.

Действует до остальных персонажей. Может выбрать другого игрока, которого нельзя изгнать этой ночью. Если в течение текущей ночи выбранного игрока пытаются изгнать, этого не происходит.



Бандиты

Чтобы захватить власть в городе, бандиты запугивают простых жителей, вынуждая их бежать из Зверополиса.

Просыпаются вместе с Мистером Бигом и Ником Уайлдом (если те есть в игре), когда ведущий вызывает преступников. Все вместе выбирают, кого из игроков изгнать, и засыпают снова.

Мистер Биг



Тот, кто переходит дорогу мафиозному боссу Тундратауна, неизбежно познакомится с его зловещим морозильником.

Действует после полицейского. Может выбрать игрока, который не сможет голосовать следующим днём. Наутро ведущий объявляет, кто из игроков не может голосовать (однако он вправе участвовать в обсуждении и быть обвинённым).

Порядок действий ночью



Якс выбирает игрока



Преступники изгоняют игрока



Полицейский пользуется способностью



Блиц проверяет команды игроков



Мистер Биг выбирает игрока



Мисс Барашкис выбирает игрока

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Развитие игры: Петр Тюленев

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов

(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов
и иллюстраций игры без разрешения правообла-
дателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



© Disney. Волшебство
продолжается на disney.ru

Disney
Зверополис

