

# Пассажиры

## Правила игры



Стоя на берегу реки в Лимбе, сквозь прорези в погребальных масках вы можете разглядеть едва заметное свечение по ту сторону. Несколько минут на лодке отделяют вас от вечного блаженства. На Земле люди называют это место по-разному, но здесь оно известно как «Загробные земли».

Вы и другие проводники душ переправлялись в Загробные земли бесчисленное количество раз, но вам никогда не разрешалось ступить на берег. Вы обречены высаживать достойнейшие души и немедленно возвращаться назад за другими. Долгие годы, век за веком, пока боги не даруют вам свободу.

Однако есть и другой способ. Тьма нашептывает вам, что, если переправить достаточное количество демонов, в небесных землях воцарится новый порядок. Порядок, который позволит вам попасть в Загробные земли гораздо быстрее. За все те века, что вы служили проводником душ, такого предложения никогда не поступало. Итак, вы задаётесь вопросом: стоит ли его принять? Согласились ли уже другие?

## Состав и подготовка к игре

**4 игрока:** прочитайте информацию об изменениях в подготовке к игре в зелёных ячейках.



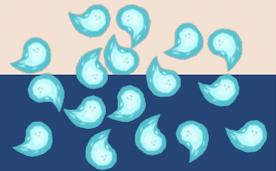
Выберите **набор карт даров** (Используйте набор I, если это ваша первая партия).  
Выложите 10 карт лицевой стороной вверх рядом с лодками в пределах досягаемости всех игроков.



**4 игрока:** используйте соответствующий набор карт даров.



Положите 2 лодки с номером I (цифра в левом нижнем углу) в центр стола.



Положите **17 жетонов голосов** рядом с лодками.

Вы также можете положить жетоны голосов в лодки на соответствующие деления.



Положите **3 жетона масок** рядом с лодками.

Отложите **4 оставшиеся лодки** в сторону. Они понадобятся во II и III раундах.





Каждый игрок получает **1 жетон голосования**.



Случайным образом выберите первого игрока. Он получает **монету мастера**.

## Карты пассажиров



Перемешайте **12 карт душ** и положите колоду лицевой стороной вниз.

Души бывают зелёными, красными и синими. Души отмечены кругом.



Перемешайте **12 карт демонов** и положите колоду лицевой стороной вниз.

Демоны бывают зелёными, красными и синими. Демоны отмечены звездой.



Держите **карту Ястера** отдельно. При игре с 5 или 7 участниками уберите её в коробку - карта не используется.



Из карт душ и демонов (и карты Ястера) сформируйте **колоду фракций**. Держите её лицевой стороной вниз. Количество карт в колоде фракций соответствует числу игроков.

Игроки	Души 	Демоны 	Ястер
4	2	1	1
5	3	2	-
6	3	2	1
7	4	3	-
8	4	3	1

**4 игрока:** колода «таинственных пассажиров»  
Сформируйте колоду из 3 случайных карт душ и 3 случайных карт демонов. Перемешайте карты и разместите колоду рядом с лодками.

## Фракции

Перемешайте колоду фракций и раздайте по 1 карте каждому игроку.  
Тип полученного пассажира определяет фракцию, к которой принадлежит игрок.



### Проводники душ



Игроки, которые получили карту души, будут помогать другим проводникам душ переправлять как можно больше душ в Загробные земли.

### Демоны-контрабандисты



Игроки, которые получили карту демона, будут помогать другим демонам-контрабандистам переправлять демонов в Загробные земли.



### Ястер



Игрок, который получил карту лукавого Ястера, преследует собственную цель.

Он будет следить, чтобы равное количество душ и демонов переправилось в Загробные земли, и стараться не позволить другим фракциям получить слишком много дополнительных очков.

### Три раунда, три пассажира

Раздайте по 1 карте из колоды душ каждому игроку. Затем раздайте по 1 карте из колоды демонов каждому игроку. Верните оставшиеся карты обратно в коробку. Теперь у каждого игрока должно быть в общей сложности 3 карты пассажира, по одной на каждый раунд игры.



Например: у проводника душ есть 2 души и 1 демон

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Во время игры вы используете все 3 карты пассажиров. Они могут быть сыграны в любом порядке. Карта из колоды фракций ничем не отличается от других карт пассажиров.

## Взор демона

4 игрока: пропустите этот шаг

Демоны-контрабандисты знакомятся друг с другом в тайне от проводников душ и Ястера. Это происходит в ритуале «Взор демона».

Все игроки закрывают глаза. Самый старший игрок считает от 3 до 1 и говорит: «**Демоны-контрабандисты, покажитесь друг другу**». Контрабандисты открывают глаза и находят друг друга. Самый старший игрок дает им около 8 секунд (независимо от того, является он сам демоном или нет). Затем он говорит: «**Все закрывают глаза**», считает от 3 до 1 и говорит: «**Все открывают глаза**».

**Теперь вы готовы к игре!**



### Монета мастера

Игрок, владеющий **монетой мастера**, имеет преимущество: он первым размещает карту пассажира в начале раунда. Также он разрешает споры в голосовании и при финальном подсчёте очков.

### Обзор и цель игры

Игра «Пассажиры» длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из 3 фаз. Каждый раунд игроки размещают одну карту пассажира в одну из двух свободных лодок. Они получают карту дара и определённое количество жетонов голосов. Затем игроки применяют эффекты карт даров. Наконец игроки используют жетоны голосов, чтобы определить, какая из лодок переправит пассажиров в *Загробные земли*.

После 3 раундов, когда 3 лодки достигнут *Загробных земель*, раскройте все карты пассажиров. Начинается подсчёт очков. Получите очки за души и демонов, а также любые дополнительные очки за умелое размещение пассажиров (см. стр. 9-10). Побеждает фракция, набравшая наибольшее количество очков!

Тщательно выбирайте, какой информацией делиться. Скажете лишнее – у вашей фракции начнутся проблемы. Промолчите – можете не получить дополнительные очки!

## Фаза 1: Размещение пассажиров

**4 игрока:** разместите карту «таинственного пассажира»

Перед началом раунда последний игрок берёт верхнюю карту колоды таинственных пассажиров и размещает её на любое свободное место в лодке по своему выбору. Затем то же самое, но на другой лодке, делает предпоследний игрок. Держите эти карты лицевой стороной вниз.

Игроки **не получают** карты даров и жетоны голосов, размещая карты таинственных пассажиров.

Начиная с игрока, владеющего монетой мастера, и далее по часовой стрелке игроки размещают карту одного из своих пассажиров лицевой стороной вниз на одну из двух лодок.

Получите карту дара и указанное количество жетонов голосов и положите их перед собой. Карты даров и количество жетонов голосов – это открытая информация. Когда все игроки разместят 1 карту пассажира, фаза завершается.

**4 - 6 игроков:** в 1 лодку может быть размещено не более 3 карт пассажиров.

На этом этапе вы можете свободно обсуждать *цвет* и *тип* карт пассажиров, которые вы разместили, однако, вы не обязаны говорить правду. Иногда лучше вообще ничего не говорить.



Разместив карту пассажира в эту область, получите «Маску» и 2 жетона голосов.

Вы не можете размещать карты на уже занятые места.

## Фаза 2: Использование карт даров

Игроки используют карты даров в порядке возрастания. Игрок, владеющий картой дара с наименьшим номером, применяет эффект первым. Затем - игрок с номером, следующим после предыдущего, и так далее.

В свой ход примените эффект, указанный на вашей карте. Когда последний игрок использует карту с наибольшим числом, фаза завершается.



Пример игры втятером:

Игрок, владеющий даром цветоведения, ходит первым и применяет эффект карты.

Далее ходят игроки, владеющие рукой Хамсы, свитком и маской. Когда последний игрок, владеющий монетой мастера, применит эффект карты, фаза завершается.

Все лодки и карты пассажиров, размещённые в текущем раунде, находятся «в игре». Лодки (и карты пассажиров в них), победившие в голосовании в предыдущих раундах, находятся «в Загробных землях».

## Фаза 3: Голосование

Используя свои **жетоны голосования**, все игроки тайно выбирают лодку, которую хотят отправить в **Загробные земли**: ворона или волка. Игрок, владеющий **монетой мастера**, использует её вместо своего жетона голосования.

Сделайте выбор, затем сожмите свой жетон голосования в ладони и вытяните руку в центр стола.

После того как все игроки примут решение, одновременно раскройте ладони и покажите свой выбор.



## Итоги голосования

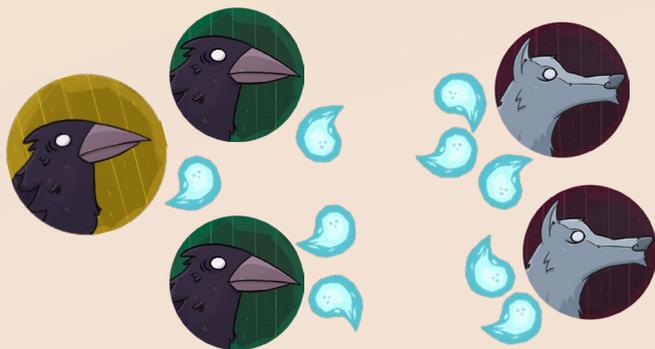
Суммируйте все жетоны голосов игроков, проголосовавших за *лодку ворона*.  
Суммируйте все жетоны голосов игроков, проголосовавших за *лодку волка*.

Побеждает *лодка*, набравшая больше всего жетонов голосов. Разместите её на правой стороне стола – это *Загробные земли*. Если у вас ничья, побеждает *лодка*, за которую проголосовал игрок, владеющий монетой мастера.

В *Загробных землях* положите лодку с номером II раунда над лодкой с номером I раунда, а лодку с номером III раунда – над лодкой с номером II раунда.

Сбросьте лодку, проигравшую в голосовании, а также карты пассажиров в ней и их жетоны масок.

**Все карты на обеих лодках лежат лицевой стороной вниз.**



3 игрока проголосовали за лодку ворона.

Их общее количество жетонов голосов – 4.

2 игрока проголосовали за лодку волка.

Их общее количество жетонов голосов – 5.

Лодка волка поплывет в *Загробные земли*.

Отложите лодку ворона в сторону.

Все карты пассажиров лежат лицевой стороной вниз.



## Новый раунд

Возьмите 2 лодки с номером следующего раунда и положите их в центр стола. Верните все жетоны голосов и карты даров в запас. Начинается новый раунд. Игрок, владеющий монетой мастера, ходит первым.

## Конец игры

Когда третья лодка приплывёт в *Загробные земли*, все карты пассажиров переворачиваются лицевой стороной вверх. Раскрытые ранее карты пассажиров лежат открытыми.

Проводники душ и демоны-контрабандисты подсчитывают свои очки.

**Жетоны масок**, размещённые на картах пассажиров, **меняют цвет** последних.



## Подсчёт очков за проводников душ:

Каждая душа в *Загробных землях* приносит **1 очко**. Проводники душ получают **дополнительные очки**, если в лодке сидят несколько душ одного цвета:

- 1 дополнительное очко за каждую лодку, в которой сидят 2 души одного цвета;
- 2 дополнительных очка за каждую лодку, в которой сидят 3 души одного цвета;
- 3 дополнительных очка за каждую лодку, в которой сидят 4 души одного цвета.



Эта лодка приносит 1 очко за 1 синюю душу.



В этой лодке сидят 3 зелёных души. Итого 3 очка (за души) + 2 (дополнительно) = 5 очков.



Так как 1 душа под красной маской считается, что в лодке находятся 2 красные души. Итого 2 очка (за души) + 1 очко (дополнительно) = 3 очка.

1

5

3

Проводники душ получают 9 очков

## Подсчёт очков за Ястера:

Ястер всегда получает **фиксированное** количество очков в зависимости от числа игроков:

- 4 и 6 игроков = **6.5 очков**
- 8 игроков = **8.5 очков**

Ястеру не нужно находиться в *Загробных землях* для получения очков.

При подсчёте Ястер считается **и душой, и демоном**, но **не имеет цвета**.

## Подсчёт очков за демонов-контрабандистов:

Каждый демон в *Загробных землях* приносит 1 очко.

Демоны получают 1 **дополнительное очко** за каждую **душу** того же цвета, что и демон, если они сидят рядом по горизонтали или по вертикали. Если непосредственно рядом с демоном нет карты пассажира, игнорируйте свободное место. Демоны, сидящие рядом с демонами, **не приносят** дополнительные очки.



Синий демон приносит 1 очко. Так как душа рядом с ним под жетоном красной маски, она не приносит дополнительное очко.



Зелёный демон сидит рядом с зелёной душой. Он получает 2 очка.



Красный демон получает 2 дополнительных очка. 1 очко за красную душу слева от него и 1 очко за душу под жетоном красной маски в лодке над ним.

Ястер считается и душой, и демоном. Он принесет демонам-контрабандистам 1 очко.

Демоны-контрабандисты получают 7 очков.

## Разрешение ничьей

В случае **ничьей** побеждает фракция, на стороне которой есть игрок, владеющий монетой мастера. Если такого игрока нет, побеждают проводники душ.

## Пример раунда

В этом примере мы покажем, как играют Андрей, Боря, Вера, Гоша и Даша. Вера и Даша играют за демонов-контрабандистов. Прочитайте, что они **говорят** и **о чём думают**.

**Фаза пассажиров:** У Андрея есть монета мастера, поэтому он ходит первым и размещает карту пассажира из своей руки в лодку ворона. Он забирает «Сосуд» и 3 жетона голосов. Ход переходит Боре.



«Не врите мне!  
У меня больше  
всего голосов».

### 1. Андрей

«Мне нужно больше голосов,  
чтобы повлиять на исход  
голосования».



«Верьте мне. Правда.  
Я посадил невинную душу  
в лодку волка».

### 2. Боря

«Думаю, мы сможем получить  
дополнительные очки, если  
я не ошибусь с маской».



«Я прирожденный  
Шерлок Холмс и легко  
смогу вычислить этих  
контрабандистов!»

«Посажу свою душу  
рядом с твоей,  
Боря.  
Я тебе доверяю!»

### 5. Даша

«Хорошо бы Вера  
показала мне, какую  
карту пассажира она  
планирует выложить  
в следующем раунде».



### 3. Вера

«Попробую убедить  
его положить жетон маски  
на моего демона».



### 4. Гоша

«В следующих раундах мне надо  
понять, какие цвета выложили  
другие».



«Не уверен, что стоит верить Боре,  
но все равно положу карту своего  
пассажира рядом».

**Фаза даров:** В порядке возрастания номеров каждый игрок применяет эффекты карт даров.



«Расскажите, пожалуйста, что вы выложили!»

**Андрей**

«Я не смогу применить эффект – у меня сосуд».



«Время истины! У кого есть синий?»

**Гоша**

«У меня 2 синие души в руке. Надо понять, у кого есть карта синего демона».



«Я голосую за Борю и Веру!»



**Даша**

«Вера покажет мне свою карту, и я пойму, что она выложит в следующем раунде».



«У Веры хорошая аура. Я ей доверяю».



«Эй, Даша выложила душу! Ей точно можно доверять».

**Вера**

«Она выложила демона. Значит, у неё остались 1 душа и 1 демон».



**Боря**

«Положу красную маску на пассажира Веры, и мы получим дополнительные очки за души одного цвета».

## Фаза голосования:

Все игроки тайно выбирают лодку, за которую они будут голосовать, и, когда все готовы, показывают свой выбор.



### Андрей

«Я был уверен только насчёт своей карты души в лодке ворона».



### Боря

«Я положил маску на пассажира Веры и, думаю, лодка волка принесёт нам больше очков».



### Даша

«Кажется, у Веры есть план! Буду голосовать за волка».



### Вера

«Я убедила Борю надеть маску на моего демона. Точно голосую за волка».

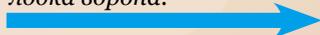


### Гоша

«Я посадил своего демона в лодку волка, так что проголосую за ворона».



Обе лодки получили по 5 жетонов голосов. Так как у Андрея есть монета мастера, побеждает лодка ворона.



Она плывёт в Загробные земли (размещается на правой стороне стола). Лодка волка сбрасывается.

## Советы для проводников душ

- Внимательно наблюдайте за тем, что выбирают другие игроки. За какую лодку они проголосовали? Какую карту даров использовали? Попробуйте понять их интересы.
- Делитесь информацией о размещённой вами карте пассажира осмысленно. Сообщив важную информацию наугад, вы можете помочь контрабандистам. Однако сокрытие информации также не принесет вам дополнительных очков.



## Советы для демонов-контрабандистов

- Внимательно наблюдайте за тем, что делают другие демоны. Зачем они использовали свою карту дара? Что говорили в текущем раунде?



- Попробуйте узнать, где затаились души и какого они цвета. Важно грамотно рассаживать своих демонов!
- Выгодно держать свою личность в тайне как можно дольше. Однако демоны все ещё могут победить, даже если их всех разоблачили.

## Советы для Ястера

- Следите за тем, чтобы равное количество душ и демонов переправилось через реку. Внимательно выбирайте, за какую лодку голосовать.
- Если игроки не уверены или запутались в цветах карт пассажиров в игре, другие фракции могут не получить дополнительные очки. Для вас это хорошо!
- Поскольку Ястер не имеет цвета, он может помешать обеим командам набрать дополнительные очки. Попробуйте понять, стоит ему плыть в *Загробные земли* или нет.



## Наборы карт даров

Рекомендуем вам использовать I набор карт даров первые несколько партий, чтобы познакомиться с игровым процессом.

В любой момент вы можете заменить карты из I набора на карты II и III наборов. Во время подготовки обсудите с другими игроками, какой набор карт даров вы будете использовать.



Вы можете использовать разные наборы карт даров каждый раунд! Номер набора карт даров необязательно должен соответствовать номеру текущего раунда.

## Термины

- *Безмолвие* Вы не можете разговаривать с другими игроками.
- *В игре* Обе лодки и карты пассажиров, размещённые в текущем раунде.
- *Загробные земли* Все лодки, победившие в голосованиях в предыдущих раундах, считаются находящимися в Загробных землях. Они находятся **не в игре**.
- *Назовите* Если вы должны что-то назвать, необходимо говорить правду.
- *Пассажиры* Души, демоны и Ястер.
- *Подсмотрите* Тайно посмотрите карту пассажира в игре, лежащую лицевой стороной вниз.
- *Раскройте* Переверните карту пассажира лицевой стороной вверх – все игроки могут видеть её.
- *Тайно* Не сообщайте другим игрокам важную информацию.
- *Тип* Есть три типа пассажиров: душа, демон и Ястер.
- *Таинственный пассажир* Пассажир, размещённый вслепую в начале раунда.

## Помните!

- Если не раскрыты игровыми эффектами, карты пассажиров лежат **лицевой стороной вниз** до подсчёта очков.
- При игре с 4, 5 и 6 участниками в лодке могут находиться **максимум 3 пассажира**.
- **Жетоны голосов** не переносятся из одного раунда в другой.
- **Жетон маски** каждого цвета может быть использован 1 раз за игру.
- Цвет жетона маски **заменяет** исходный цвет карты пассажира.
- Ястер является одновременно демоном и душой и приносит 1 очко как проводникам душ, так и демонам-контрабандистам, если он находится в *Загробных землях*.
- У карты Ястера **нет цвета**, но она может приобрести его благодаря **жетону маски**.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

**Общее руководство:** Андрей Адамов

**Главный редактор:** Валентина Лончакова

**Переводчик и корректор:** Анастасия Ефремова

**Дизайнер-верстальщик:** Алина Безбородова

Особая благодарность выражается Александру Силаеву.

