

**ЗДЕСЬ ВЫ ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЯ,
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ НОВЫЙ**

КАТАЛОГ

П Р О В И Д Ц А™



СОСТАВ ИГРЫ



12 карт
жёлтой
масти



12 карт
бордовой
масти



12 карт
серебряной
масти



12 карт
бирюзово-
завой
масти



12 карт
зелёной
масти



5 карт
джокеров



15 карт
арте-
фактов



5 жетонов бонусов



Правила игры



Памятка
по артефактам

ДИЛЕММА ПРОВИДЦА

Провидцы всегда держат себя в форме. Малейший промах — и ты ужин оборотня. В последние годы слишком много провидцев окончили свой земной путь в лапах (преимущественно) непуганых вервольфов. Ваши ежедневные тренировки посрамили бы даже так называемых охотников на вампиров (особенно тех, которые якишатся с оборотнями).

Грядёт полнолуние. Время прибарахлиться. Устройтесь поудобнее и полистайте свежий выпуск «Каталога провидца». Он, как и всегда, битком набит необходимыми вам товарами. Однако не забывайте, что оборотни уже близко, да и место для всех этих великолепных вещей ограничено. Чтобы не попасть впросак, вы должны собрать как можно больше могущественных предметов и как можно меньше бесполезной ерунды.



ПОДГОТОВКА КАРТ

2

ПРОВИДИЦА



3 масти, карты 2–10 в каждой[†]
[†]Перед каждым раундом убирайте 3 случайные карты мастей.
4 артефакта* 2 джокера

3

ПРОВИДИЦА



3 масти, карты 2–13 в каждой 6 артефактов* 3 джокера

4

ПРОВИДИЦА



4 масти, карты 2–13 в каждой 8 артефактов* 4 джокера

5

ПРОВИДИЦЕВ



5 мастей, карты 2–13 в каждой
10 артефактов* 5 джокеров

* Всегда включают в себя карту «Первый ход».

ПОДГОТОВКА ПРОВИДЦЕВ

Каждый провидец (игрок) получает 1 карту джокера, 2 случайные карты артефактов лицевой стороной вниз и 1 жетон бонуса стороной «6+» вверх. Убедитесь, что среди карт артефактов была карта «Первый ход».

Перемешайте все карты мастей и раздайте их поровну провидцам.

Каждый провидец начнёт игру со следующими компонентами:



1
джокер



2
артефакта



1 жетон
бонуса



12 карт мастей

Карты мастей — это товары, которые вы планируете заказать из каталога. Однако прежде чем сделать заказ, вам нужно сократить свой список покупок до самого необходимого. И вот тут-то и начинается наша игра... К тому моменту, когда у кого-то закончатся карты, вам нужно постараться остаться менее чем с 6 картами.

В каждом раунде **обладатель артефакта «Первый ход» становится первым игроком.**

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится 4 раунда.

В каждом раунде провидцы делают ходы, либо выкладывая на стол комбинации карт, либо пасуя. Комбинации карт подчиняются особым правилам. Когда все провидцы, кроме одного, пасуют, текущий кон завершается. Единственный неспасовавший провидец убирает выложенные карты и начинает следующий кон.

Так продолжается, пока у кого-то не закончатся карты. Провидцы тут же завершают раунд и подсчитывают очки.



КОН

Первый провидец выкладывает на стол лицевой стороной вверх любую возможную комбинацию карт: **одиначную карту, одинаковые карты** (не менее 2), **последовательные карты** (не менее 2). В составе этих комбинаций может быть 1 или несколько карт артефактов.

Начиная с того, кто сидит слева от первого провидца, и далее по часовой стрелке, **каждый провидец должен либо спасовать, либо выложить более высокую комбинацию, состоящую из того же количества карт** (и типа комбинации). Если провидец не спасовал, то в свой следующий ход он может выложить ещё одну комбинацию.

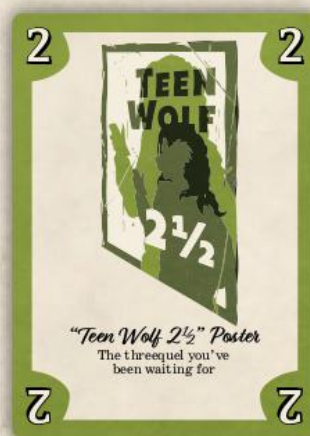
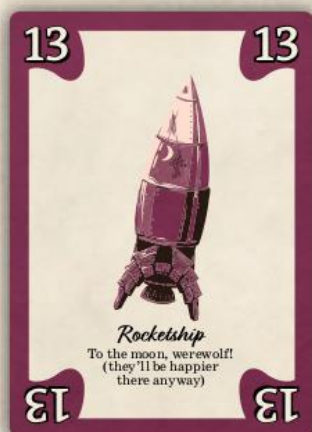
Когда провидец пасует, он выходит из игры до следующего кона. Провидец может спасовать, даже если у него есть подходящая комбинация (если только у него не 5 или менее карт, см. «Превращение „6+“ в „Бонус“» на с. 10).

Если спасовали все провидцы, кроме одного, оставшийся провидец убирает все выложенные карты в сторону и становится новым первым игроком.

КОМБИНАЦИИ КАРТ

Возможные комбинации в игре: одиночная карта, одинаковые карты, последовательные карты.

ОДИНОЧНАЯ КАРТА



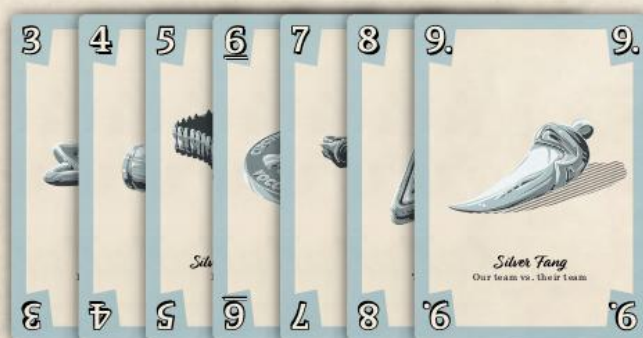
Одиночная карта — это просто 1 карта. Обычно это карта масти от 2 до 13, но некоторые артефакты также можно выложить в качестве одиночной карты. Значение каждой одиночной карты, выкладываемой после первой, должно быть больше, чем у предыдущей одиночной карты.

ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ



Одинаковые карты — это набор из 2 или более карт с одним и тем же значением. Например, **бордовая 6**, **зелёная 6** и **бирюзовая 6** составили бы набор из 3 одинаковых карт. Последующие наборы, выкладываемые на текущем кону, должны состоять из того же количества карт (в данном примере из 3). При этом значения всех этих карт должны быть выше, чем у предыдущих (в данном примере подошли бы 3 «семёрки» любых мастей). Карта джокера может стать картой с любым значением от 2 до 13, вы вправе выложить её вместо любой карты набора.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ



Последовательные карты — это набор из 2 или более карт одной и той же масти с соседними значениями. Например, **бирюзовая 4** и **бирюзовая 5** составили бы набор из 2 последовательных карт. Дальнейшие наборы, выкладываемые на текущем кону, должны состоять из того же количества карт одной масти и заканчиваться картой с более высоким значением, чем в предыдущем наборе. Масть нового набора может отличаться от масти предыдущего. Например, **бордовую 5** и **бордовую 6** можно выложить вслед за **бирюзовой 4** и **бирюзовой 5**. Карта джокера может стать картой с любым значением от 2 до 13, вы вправе выложить её вместо любой карты набора.

ПРЕВРАЩЕНИЕ «6+» В «БОНУС»

Когда в руке провидца остаётся 5 карт или менее, он переворачивает свой жетон бонуса на сторону «Бонус». **Считается, что теперь этот провидец «в бонусе».** До конца раунда он не имеет права пасовать, если у него есть возможная комбинация с учётом 1 или нескольких артефактов. Если этот провидец получает карты и у него в руке их становится больше 5, он перестаёт быть в бонусе и переворачивает жетон бонуса на сторону «6+».



ПРИМЕР 1

Болтун начинает кон, выкладывая карту 5.

У Длинного Когтя 5 карт: 5, 5, 7, 8 и 9. Он в бонусе, поэтому не вправе пасовать, если может что-то выложить. Так как у него есть карты со значением больше 5 (7, 8 и 9), он обязан выложить одну из них. Он выбирает карту 7.

У Заза 6 карт, он пасует. Болтун тоже пасует, и Длинный Коготь побеждает в коне



ПРИМЕР 2

Другой раунд. Длинный Коготь начинает кон, выкладывая набор из 2 карт 5.

У Зазы 6 карт, и она пасует.

У Болтуна остались 3 карты: 2, 6 и джокер.

Он в бонусе и потенциально мог бы выложить джокер и карту 6. Болтун обязан так и сделать.

Длинный Коготь пасует, и Болтун побеждает в коне. Также он начнёт следующий кон.



КОНЕЦ РАУНДА

Раунд немедленно заканчивается, когда у кого-то из провидцев не остаётся карт. Никто из провидцев больше не выкладывает карты.



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если у провидца осталось 5 карт или менее (его жетон бонуса лежит стороной «Бонус» вверх), он получает число очков, равное наименьшему значению среди всех его оставшихся карт (значение артефактов и джокеров считается равным 0, поэтому провидец с 5 или менее картами, среди которых есть джокер или артефакт, получает 0 очков).

Затем каждый провидец теряет 1 очко за каждую оставшуюся у него на руке карту. Провидец может получить отрицательное количество очков (и такое часто бывает).

	Болтун	Длинный коготь	Заз
Раунд 1	0	-4	2
Раунд 2	8	-3	0
Раунд 3	0	6	-6
Раунд 4	<hr/>		
Итог			

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Болтун выложил свою последнюю карту («двойку»), чтобы стать первым игроком следующего кона. Поскольку у него не осталось карт, раунд немедленно заканчивается. Ситуация на этот момент:

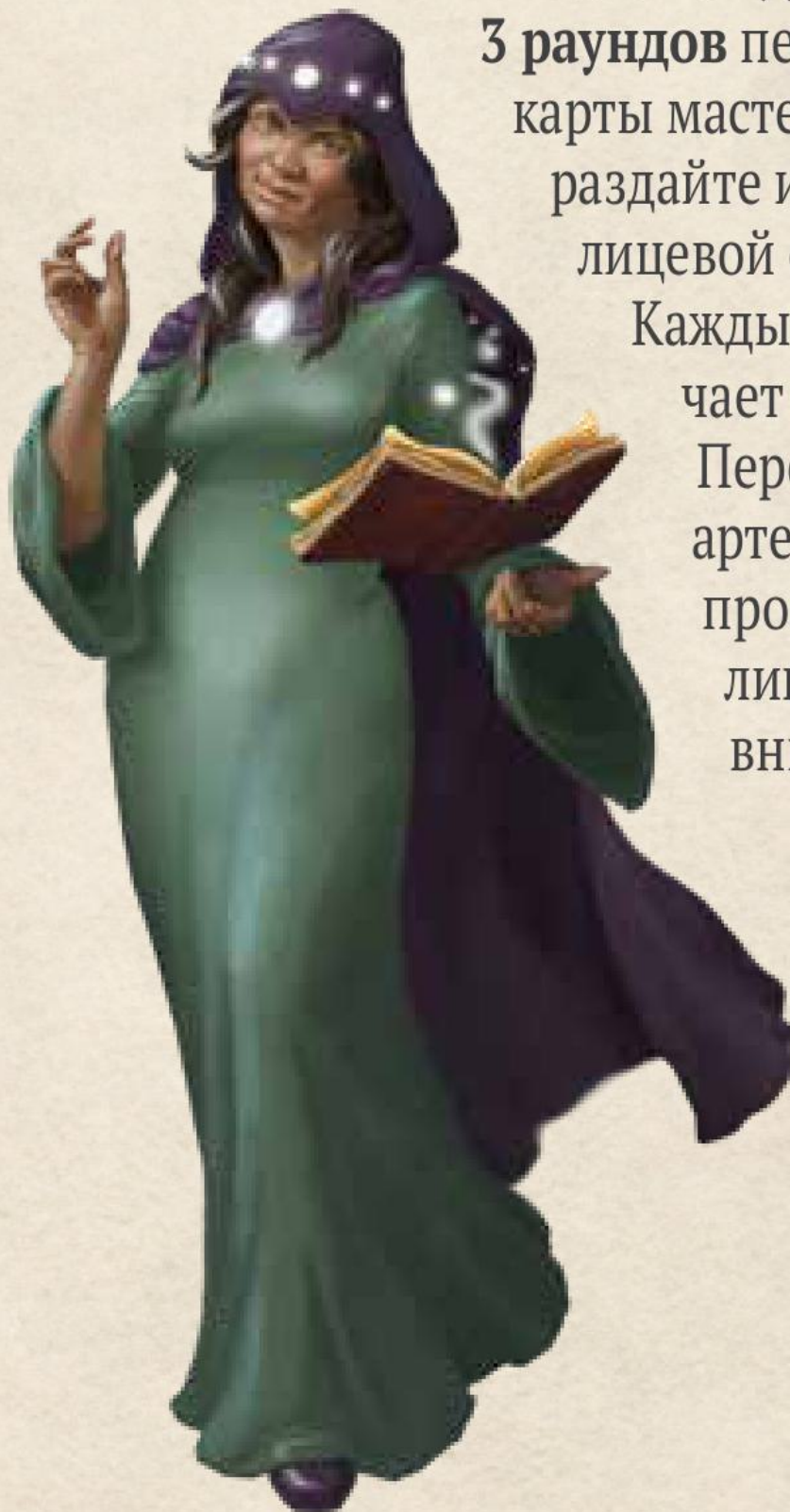


У Болтуна нет карт, он получает 0 очков.

У Длинного Когтя остались 2 карты: 8 и 9. Его результат — 6 очков: 8 (наименьшее значение на картах) — 2 (количество оставшихся карт).

У Заза осталось 6 карт: 2, 2, 3, 6, 6 и 10. Его результат — минус 6 очков: 0 (он не получает бонусные очки, так как у него более 5 карт) — 6 (количество оставшихся карт).

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ



После каждого из первых 3 раундов перемешайте все карты мастей и поровну раздайте их провидцам лицевой стороной вниз.

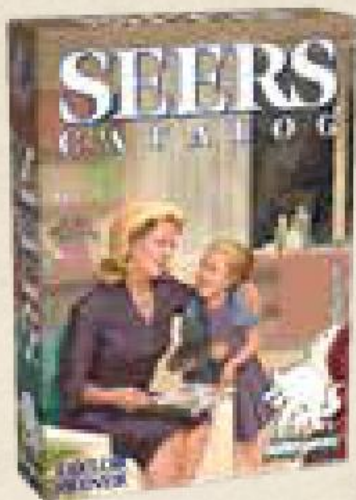
Каждый провидец получает 1 карту джокера. Перемешайте карты артефактов и раздайте провидцам по 2 карты лицевой стороной вниз.

Провидец с картой артефакта «Первый ход» начинает раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 4 раундов в игре побеждает провидец с наибольшим числом очков.

Если таковых несколько, побеждает претендент, набравший больше очков в последнем раунде. Если и тут ничья, побеждает провидец, первым схвативший коробку игры.



ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Кэрол Олспач, Тони Олспач, Джей Бернардо, Дэн Кэлхун, Тайлер Корнелл, Молли Фаррелл, Филлип Гол, Лайла Годел, Трип Годел, Сара Граппин, Тони Граппин, Рене Харрис, Джо Хьюбер, Марк Джексон, Райан Мур, Майкл Отт, Кевин Падула, Сэм Пэйр, Линдси Шлессер, Марк Смит, Майло Спэньер, Тим Стонер, Эми Телласон, Мэтт Уайт.

АВТОР

Тейлор Райнер любит создавать и разрабатывать настольные игры, а ещё говорить о них! Он ведёт YouTube-канал об играх на взятки, который называется *SocoMelon*.

Когда он не пытается вспомнить, что он только что написал, он любит создавать и разрабатывать настольные игры, а ещё говорить о них!

РАЗРАБОТЧИК

Тед Олспач принял участие в разработке многих настольных игр, среди которых *Whistle Mountain*, *New York Slice* и «Ксилотар». Он также создал немало собственных игр, включая «Замки безумного короля Людвига», «Однажды ночью: Оборотни», «Пригород», *Silver*, «Маглев Метро», *Ultimate Werewolf*, «Брысь!», «Балласт» и «Слово волка» (игра-финалист премии *Spiel des Jahres* в 2019 году).

ИЛЛЮСТРАТОР КАРТ

Роб Лоукотка — бренд-дизайнер, известный своими иллюстрациями-собраниями предметов поп-культуры.

Он живёт в городе Энн-Арбор, штат Мичиган, и думает вернуться к рисованию мелкими, как ему посоветовал его ребёнок. Его работы, вдохновлённые сложностями произношения фамилии Лоукотка, можно увидеть на сайте Fringefocus.com

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР

Роланд Макдональд вот уже более 12 лет иллюстрирует игры. Его иллюстрации и графический дизайн можно встретить в играх «Неустрасимые», «Легенды Дикого Запада», «Чертежи безумного короля Людвига» и «Слово волка» (игра-финалист премии *Spiel des Jahres* в 2019 году). Также Роланд разработал и проиллюстрировал собственную игру — *Ruthless!*.



ОБЛОЖКА И КАРТЫ

Кристин Мицук — художница из Миннесоты. Её работы варьируются от диковинных и причудливых до драматических. Будучи опытным перфекционистом, она любит во время творческого процесса спускать разум с поводка, чтобы посмотреть, куда это приведёт. Её иллюстрации можно увидеть на сайте ChristineMitzuk.com.





Генеральный директор: Тед Олспач

Исполнительный директор: Тони Олспач

Разработка цифровых приложений: Стивен Мелтон и Эрик Кобёрн

Руководитель клиентской службы: Райан Мур

Управление лицензированием: Рене Харрис

Управление маркетингом: Джей Бернардо

Организация торговых выставок: Кевин Падула

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Редактор: Елена Шкуткова

Переводчик: Александр Петрунин

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков