МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

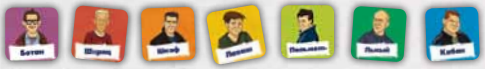
Бригада

Правила

3-7 игроков
От 16 лет
Партия 20-40 минут
Объясняется за 7 минут

Подготовка к игре

1. Забейте стрелку **3-7** игрокам.



2. Положите районы в центр стола. Перемешайте по отдельности колоды **карт районов** и положите их на нормальный и крутой районы. Колоды районов состоят из карт местных жителей, а также шмоток и одноразовых вещей.

3. Перемешайте **карты клуба** и положите их на клуб.

4. Перемешайте карты **чётких пацанчиков:** Кабана, Лысого, Ботана, Шприца, Шкафа, Лаваша и Пельменя. Прессуйте каждого игрока, пока он не возьмёт свою карту персонажа.

5. Дайте каждому его **маркеры хода** (они ещё с рожей пацанчика на обороте).

6. С того момента, когда игрок взял себе одного из чётких пацанчиков, он должен **говорить и вести себя как его персонаж**.

7. Каждый из игроков берёт себе по две карты клуба **взакрытую**, устанавливает крутость на карточке персонажа на 5 и берёт свои маркеры хода.

Карта клуба

Фишка крутости

Карты мест

Песочные часы

Маркеры хода

Карта чёткого пацанчика

Пример начала партии для четырёх игроков.

Коротко об игре

Каждый игрок хочет стать самым крутым в районе и набрать 20 единиц крутости.
Для этого придётся ставить себе жизненные цели в клубе, побеждать других пацанов и носить крутые шмотки.

1. Положите перед собой персонажа и возьмите две карты клуба в руки. Все карты клуба и карты одноразовых вещей держите в руке, а карты одетых на персонажа шмоток — на столе.
2. В начале каждого хода выберите место, в которое вы пойдете. В клубе можно получить новые специальные карты, в районах — подраться и разжиться вещами, в качалке подтянуть крутость, а в отделении — настучать на других игроков.
3. Если начинается драка, нужно сравнить крутости. Какая сторона круче, та и выигрывает.

Всё! С этого момента можно начать игру, просто иногда заглядывая в правила.

О персонажах

Крутость

У каждого персонажа есть крутость. Чем круче игрок, тем больше у него шансов успешно выйти из различных жизненных ситуаций, в частности победить в драке.

Например, если пацан с крутостью 5 встречается с пассажиром с крутостью 3, он выигрывает в драке без всяких базаров.

Крутость бывает своя, природная, или полученная от различных шмоток и одноразовых вещей.

Например, волына (пистолет) даёт сразу +5 к крутости, но только на время драки, а косуха или крутые штаны — на всё время, пока надеты на персонажа.

Стартовая крутость каждого персонажа равна 5.

Анатомия пацана

У пацана есть голова, две руки, ноги и туловище. Носить шмотки он может везде, но не больше одной на деталь анатомии.

Итого максимум пять шмоток: например, кэпка, куртка, штаны, мобила и барсетка. Если захочется взять цепку, например, то барсетку или мобилу придётся кому-то отдать.

Шмотки, которые надеваются на пацана, лежат на столе и всегда на кого-то должны быть надеты. Если нацепить шмотку не на кого, она выбрасывается как вещдок в отделение. Если вы не хотите никому отдавать ненужную шмотку, она также выбрасывается в отделение.

Одноразовые вещи при использовании выкидываются сразу после драки. Они не лежат перед пацаном на столе, а находятся в руках игрока. Игрок самостоятельно принимает решение, когда какую одноразовую вещь разыгрывать.

Шкаф упакован по полной: кэпка на голове, куртка Адибос на теле, штаны Абибос на ногах и в каждой руке по ништяку. Также у него есть карта энергетика, которая держится в руке, потому что это одноразовая вещь.

Первая часть хода: разброд и шатание

Первая часть хода — это выбор места.

Нужно решить, куда вы идёте. Игроки выбирают маркер хода, который кладут перед собой. Когда все положат по одному маркеру, маркеры вскрываются, и определяется, кто куда пошёл.

Можно сыграть карту клуба после того, как все показали свои маркеры ходов.

Если была сыграна карта клуба, она убирается в самый низ колоды клуба.

Например, Лысый может сказать Шприцу и Пельменю: «Слышь, пошли в крутой район». Каждый положит по карте перед собой, а потом выяснится, что Шприц и Пельмень послушались, а Лысый решил пойти в отделение и стукануть.

После открытия маркеров хода игроки кладут свои маркеры на соответствующие места, чтобы было понятно кто где гуляет.

1. Игроки кладут маркеры хода в закрытую.

2. Игроки открывают свои маркеры хода и отмечают ими соответствующие места.

Вторая часть хода: места

Во время второй части хода определяется, что и с кем произошло.

Районы

В районах живут местные жители, которые носят с собой материальные ценности.

Нормальный район отличается от крутого тем, что в нём не так опасно. Правда, если игрок с крутостью больше 10 (с учётом шмоток) придёт в нормальный район, он сразу же потеряет 1 крутость.

Персонажи, пришедшие в район, это бригада. Участники бригады тянут из колоды района столько карт, сколько самих участников. Например, если три человека — то три карты. Эти карты сразу кладутся на стол и показываются всем.

Отделение

- Каждый, кто приходит в отделение, может открыть для пацанов в нормальном или крутом районе дополнительную карту района.
- В отделение сбрасываются все использованные одноразовые вещи и выкинутые шмотки.

Например, Шкаф пошёл в крутой район. Лаваш и Ботан пошли в отделение. Теперь Шкаф, скорее всего, потянет не одну, а сразу три карты района.

Клуб

- В клубе лежат карты клуба.
- Каждый, кто пришёл в клуб, берёт взакрытую по одной карте клуба.
- Если в клубе встречаются двое или больше пацанов, они сразу разбиваются на две группы по своим убеждениям и дерутся стенка на стенку. Правила — как для обычной драки на районе (см. стр. 9), только каждый игрок проигравшей стороны теряет по крутости и отдаёт одну шмотку победителям. Пацаны разбиваются на группы в соответствии со своими взглядами на жизнь.

Шприц и Пельмень, догадываясь, что Лысый пойдёт в клуб, пошли за ним и напомнили ему про отделение.

Качалка

- Если природная крутость пацана меньше 5, он получает +2 крутости.
- Если природная крутость 5 или больше, он ничего не делает.
- В качалку складываются все карты местных жителей после драк.

Среди вытащенных карт районов могут встретиться:

- Обитатели района.
- Одноразовые вещи.
- Шмотки для ношения на себе (на обитателях).

Например, Шприц, Пельмень и Лысый в первый обход пошли в нормальный район. Пацаны вытащили:

1. Карту гопника Прыща.
2. Карту биты.
3. Карту штанов Абибос.

Это означает, что навстречу бригаде вышел Прыщ, одетый в конкретно крутые штаны (одноразовые вещи не добавляют крутости обитателям района). Далее бригада предпринимает попытку отъёма материальных ценностей. Для этого нужно победить Прыща (и других обитателей района, если они были открыты). Если этого не сделать, шмотки отжать не получится.

Как видно из карты Прыща, крутость у него всего 7 (+1 за штаны), поэтому наша бригада вместе сразу же вламывает этому ушлёпку и забирает шмотки.

За победу в махаче (независимо от количества участников с обеих сторон) каждый участник бригады получает по 1 крутости.

В районе можно встретить обитателей района, получить шмотки и одноразовые вещи.

После победы в махаче найденные ценности необходимо поделить. Переворачиваются часы, и бригада начинает обсуждать, кто и как забирает шмотки. Если есть хоть один несогласный с дележом, то, когда песок кончается, шмотки остаются в районе открытыми как минимум до следующего хода. (И потом используются в драке, как если бы они были открыты дополнительно).

Лысый и Шприц не поделили кэпку, она осталась в районе. В следующем ходу они снова пришли в район и открыли две карты, плюс приложили к ним уже открытую кэпку. Остаётся надеяться, что там будет второй головной убор, а то ведь эти бакланы опять не договорятся.

Драка

Лысый (6), Шприц (4) и Пельмень (5) встретили Монгола (8) и Серого (10) с рацией. Но рация — одноразовая вещь и поэтому не добавляет крутости обитателям района. По всем раскладам получается, что сейчас пацанов отоварят: 6 + 4 + 5 меньше 8 + 10. Бригада сейчас суммарно крута на 15, а терпилы — на 18. Не хватает трёх пунктов, чтобы разойтись по-братски, или четырёх, чтобы отоварить Монгола и Серого. У Лысого есть одноразовая арматурина (+1), а у Пельменя — кастет (+3). Они оба играют эти карты и вламывают Монголу и Серому.

Для определения результата драки следует сравнить суммарные крутости обеих сторон.

Бригада	**Терпилы**
Лысый 6 с арматурой (+1)	Монгол 8
Пельмень 5 с кастетом (+3)	Серый 10
Шприц 4	
Итого: 19	**Итого: 18**

Пример драки

Крутость каждого участника бригады складывается из его природной крутости, бонусов от носимых шмоток и одноразовых вещей, которые могут быть применены в любой момент до окончания драки.

Крутость обитателей района складывается из их природной крутости и бонусов шмоток, которые можно носить, вскрытых одновременно с ними.

Открытые одноразовые вещи не дают бонуса обитателям района.

Если крутость бригады на конец драки выше (то есть если бригада побеждает), то каждый участник бригады увеличивает свою природную крутость на 1, а открытые в этот ход шмотки и одноразовые вещи делятся между победителями по их усмотрению.

Когда крутость у бригады и встреченных обитателей района одинаковая, все расходятся по-братски до следующего хода, то есть ничего не происходит. Обитатели района при этом откладываются в качалку, шмотки и одноразовые вещи в отделение.

Если крутость бригады ниже, чем у местных жителей, то каждый её участник определяет, что ему делать: отмахиваться либо быстро убегать. Для этого все игроки тайно выбирают и кладут перед собой один из маркеров драки: с кулаком, чтобы отмахаться, или с кроссовкой, чтобы убежать. После чего обитатели района отправляются в качалку, а шмотки и одноразовые вещи скидываются в вещдоки.

- Все положили маркеры с кулаком — минус 1 крутость с каждого.
- Кто-то остался, кто-то убежал — убежавший теряет 1 крутость, а оставшиеся теряют по 1 носимой шмотке (если есть) и 1 крутости.
- Все убежали — минус 2 крутости с каждого.

Кабан с Лысым встряли и готовятся огрести. Каждый из них должен решить, что делать: убежать или остаться драться. Кабан решает драться, Лысый — убежать. Лысый теряет одну крутость. А Кабан одну крутость и шапку.

Как лох

Пацан с крутостью 2 или меньше может выбирать в качестве маркера хода только качалку.

Карты клуба

Карты клуба бывают двух типов: карты хода и карты жизненных целей (миссии).

Карты хода могут играться сразу после маркеров хода (когда все определились, куда идут) в первой части хода и замещать их действие. За один ход можно сыграть только одну карту клуба. В случае если два игрока играют карту клуба, то приоритет у менее крутого.

Например, все пошли в качалку, но тут Шприц решил выделиться и сыграл карту клуба, которая отправляет всех в крутой район.

Карты жизненных целей пацана показываются в тот момент, когда только что произошло какое-то событие, — и, если такое событие действительно произошло, можно получить за это крутость.

Карты клуба после разыгрывания всегда отправляются в самый низ колоды клуба.

Карты клуба: карта хода и карта жизненной цели.

Передача предметов

Пацаны могут меняться вещами по собственному желанию: просто так по взаимному согласию, в обмен на какую-то услугу (при этом обещание держать не обязательно), для поддержки товарища (он может не вернуть предмет) и так далее.

Во время драки передавать предметы нельзя.

Персонажи

Каждый персонаж имеет свой неповторимый образ. Если вы играете первый раз, можете игнорировать это правило, но начиная со второй партии старайтесь играть именно своего персонажа.

Другие могут ловить вас на несоответствии роли (например, если Ботан вдруг начинает костерить кого-то как сапожник) и убирать с вас 1 крутость. Так можно делать не более одного раза за ход. Если нарушение случилось в прошлом ходу, оно не засчитывается.

Победа

1. Побеждает самый авторитетный парень на районе, который дорастил свою крутость до 20. Надетые шмотки тоже считаются, а одноразовые эффекты во время драки — нет. Проверка крутости для определения победителя происходит в конце каждого хода. Если несколько игроков сразу получают крутость 20 и выше, возможна совместная победа.
2. Если колода карт крутого района заканчивается, то побеждает самый крутой пацан на текущий момент (учитывается собственная крутость и бонусы шмоток, но не одноразовых вещей). В случае если крутость одинаковая, возможна совместная победа.

По беспределу

Любое нарушение правил, не выявленное сразу, считается беспределом и порицается пацанами. Тем не менее никакие санкции к виновнику не применяются.

Если по правилам возникает спор, решение принимает тот из спорящих, кто первый крикнет: «Я баклан!» Можно оспорить это право на решение, крикнув «Я баклан!» громче.

Кабано-ботанский разговорник

Термины

Ушлёпок, кент, пацан, пацанчик, пассажир, местный — человек с района.
Терпила — жертва нападения, потерпевший.
Ништяки, шмотки — различные вещи.
Отжать — получить во владение.
Заточить — съесть, выпить.
Махач — драка.
Бригада — молодая динамичная компания с интересным коллективом, образованная с целью получения выгоды путём бескапитального предпринимательства.
Шобла — группа.
Чёткий, правильный, нормальный — уважаемый человек.
Лох, лошара — лицо, обманутое хулиганом; неуважаемый человек, редиска.
Навешать люлей, вломить, озвездюлить, отоварить — нанести травмы, победить в драке.
Базар — разговор или одиночная реплика.
Волына — огнестрельное оружие, короткоствол.
Перо — нож.
Макли — чётки.

Устоявшиеся выражения

Стой, на! — Остановитесь, пожалуйста, есть дело.
А сам откуда? — Представьтесь, пожалуйста.
А есть чё по мелочи? — Не изволите ли финансово помочь нам с господами?
А если найду? — Мне кажется, вы вводите меня в заблуждение, пожалуй, стоит проверить лично.
А по хлебалу? — Уважаемый, я вам травмы нанесу!
Чё ты хамишь! — Простите, не понял.
Ты чё попутал? — Вы сейчас серьёзно ошибаетесь.
Ты с какова раёна? — Ваш авторитет в нашей компании не котируется.
Ты чё, фраер? — Не отбивайтесь от коллектива, будьте проще!
Слышь, ты! — Есть ряд фактов, заслуживающих вашего внимания.
Опа! — Удивительно!
Нна! — Вы сами напросились.

Пример игры

Пример 1

Кабан, Ботан и Шприц пошли в нормальный район.

Поскольку в районе их трое, они открывают три карты района: это Прыщ с крутостью 6, штаны Абибос и бита. Бригада легко побеждает местного жителя. Каждый получает +1 крутость. Побитый обитатель района отправляется в качалку.

Игроки делят штаны и биту на троих: за 30 секунд договориться со Шприцом не получается, и бригада оставляет шмотки открытыми до следующего визита в район.

Пример 2

Кабан и Ботан пошли в нормальный район, а обиженный Шприц — в отделение милиции.

Поскольку в районе двое пацанов, открывается две карты. Плюс уже есть две открытые и ещё одна карта открывается из-за действий Шприца. Навстречу нашим героям выходят Чаке (10 крутости), Монгол (8 крутости) и Серый (10 крутости), что сразу ставит планы на вечер под угрозу.

Кабан и Ботан одеты в нормальные куртки (так получилось), поэтому предстоит сложный выбор: если оба положат маркеры кулака и останутся в драке, каждый потеряет только по 1 крутости. Но Кабан не уверен в Ботане, поэтому подумывает убежать, — но тогда Ботан потеряет крутость и куртку. Если же убегут оба, получится по минус 2 крутости с каждого. В итоге после недолгих размышлений оба кладут маркеры с кулаками и отстаивают свои позиции, теряя всего по одой крутости. Обитатели района отправляются в качалку, а все открытые в районе предметы складываются в вещдоки в отделении.

Пример 3

Кабан и Ботан шепчутся, а потом решают идти в клуб. Шприц идёт в нормальный район. Ботан достаёт карту клуба «Слышь!» и разыгрывает её, отправляя Шприца тоже в клуб.

В клубе начинается махач: Ботан и Кабан против Шприца. Шприц может выпить энергетик, но это ему не сильно поможет. Шприц побеждён и теряет единицу крутости, а Ботан и Кабан получают по единице крутости. Вот так добро всегда побеждает.

mglan.ru

mosigra.ru

Авторы игры: А. Морозов, С. Абдульманов.

Над игрой работали: Д. Кибкало, Т. Фисейский, В. Герасимов, Е. Кутепова, Г. Иванникова, Е. Дубосарская.

Художник: К. Лемешева.

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2012–2013.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Мы постоянно совершенствуем и обновляем игры, поэтому картинки на упаковке могут немного отличаться от её содержимого.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.