

СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО  
**СЕКРЕТНО**  
СЕКРЕТНО СЕКРЕТНО

**КОНФИДЕНЦИАЛЬНО**

Название операции:

**ПОД ПРИЦЕЛОМ**

КНИГА ПРАВИЛ

МИССИЯ № 0

## Создатели игры

Авторы: Джон Кин и Лиам Кин

Разработка игры: Китти Ван

Иллюстрации: Ман Цун

Графический дизайн: Райан Чоу

Перевод на английский: Нептун

Редактор: Китти Ван

[Отдельная благодарность: Тако Чунгу,  
Кину Хонгу, Кк Тангу, Чан Ю-Ченгу,  
Полу Чан, 譚皓元, 黃聖銘]

**Русскоязычное издание  
подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Антон Сковородин

Корректор: Вероника Артёмова

Редактор: Валерия Горбачёва

Дизайнер-верстальщик: Антон Сковородин

Руководитель проекта: Максим Книшевицкий

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин



栢龍玩具有限公司

Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

[bw-hk@longshore.com.hk](mailto:bw-hk@longshore.com.hk)

Tel: +852 23631998

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель  
русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Вражеские агенты проникли в Организацию!

Вам предстоит работать сообща, чтобы разоблачить и устранить всех предателей, пока не стало слишком поздно...

## Компоненты



70 карт  
(5 мастей по 14 карт)



5 специальных карт  
(по 1 на масть)



9 жетонов с номерами  
от 1 до 9



Маркер



4 жетона-указателя



Картонный  
пистолет



12 жетонов пуль



5 деревянных подставок  
для карт



Стенд для  
пистолета  
(ложемент)



5 планшетов подсказок  
игрока

## Цель игры




«Под прицелом» — это кооперативная игра, состоящая из миссий. В игре представлено 20 различных миссий, каждая из которых имеет особые условия для победы. Агенты выигрывают или проигрывают вместе. Ваша цель — выявить всех предателей и не дать им разрушить вашу Организацию! Все 20 миссий связаны между собой единым сюжетом. Поэтому рекомендуется играть миссии по порядку от начала до конца. Но прежде чем вы начнёте, вас ждут 3 коротких обучающих миссии, которые помогут вам стать настоящей слаженной командой агентов.

## Подготовка к

# Обучающей миссии 1

(Пример для 3 игроков)



1. Раздайте каждому игроку деревянную подставку для карт и планшет подсказок.
2. Вытащите ложемент из коробки и положите на него картонный пистолет. Поместите его в центре стола так, чтобы все могли легко дотянуться до пистолета.
3. Поместите 5 жетонов пуль на ложемент.
4. Перемешайте вместе карты с номерами от 2 до 13 следующих мастей: красная , чёрная , жёлтая .
5. Раздайте каждому игроку 5 карт. Это его стартовая рука.
6. Положите 2 карты лицом вниз возле дула пистолета. Эта колода подозреваемых, которых вы должны вычислить!
7. Положите оставшиеся карты лицом вниз возле рукоятки пистолета. Эта колода является вашей штаб-квартирой.

Последовательность подготовки к любой другой миссии аналогична, но может меняться количество подозреваемых, мастей, пуль, могут добавляться новые правила, а также используются карты с номерами от 2 до 15.



# Ход игры

Если в миссии не указано иное, агенты ходят по часовой стрелке, совершая по действию в свой ход. Игра продолжается, пока не будет выполнено 1 из условий завершения игры.

В свой ход вы должны выбрать 1 из следующих действий:

1. **Задержать подозреваемого**
2. **Дать подсказку**
3. **Обменяться информацией**
4. **Выждать**
5. **Устранить предателя**

## 1. Задержать подозреваемого

Возьмите карту из колоды подозреваемых и тайно посмотрите на неё, затем поместите её на свою деревянную подставку для карт так, чтобы только вы могли её видеть. Перед вами не может быть более 1 подозреваемого.

Затем сбросьте 1 карту из штаб-квартиры лицом вниз (не просматривайте её).



В дальнейшем другие агенты должны вычислить номер и масть вашего подозреваемого, используя подсказки.

## 2. Дать подсказку

Разыграйте карту из своей руки лицом вверх и положите её рядом со своим подозреваемым, чтобы упросить его поимку. Подсказки можно размещать вертикально (обычное положение) или горизонтально (повёрнуты на 90°).

**Подсказки, лежащие вертикально**, – те, у которых есть что-то общее с подозреваемым.

**Подсказки, лежащие горизонтально**, – те, у которых **НЕТ НИЧЕГО** общего с подозреваемым.






У подсказки есть что-то общее с подозреваемым, если верно хотя бы 1 условие:

- Подсказка той же масти, что и подозреваемый;
- Она имеет тот же номер, что и подозреваемый;
- Номер подсказки кратен номеру подозреваемого;
- Номер подсказки является делителем номера подозреваемого.



Специальные карты используются только для обозначения одной масти.

Пример:

Подозреваемый  под номером 6. Все  карты имеют с ним что-то общее. Даже  3, так как 3 это делитель 6.  12 тоже имеет что-то общее, так как 12 кратно 6. А  4 не имеет ничего общего с подозреваемым.

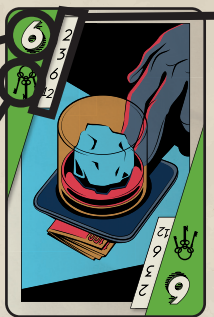
Все делители номера карты и кратные ему числа указаны в её углу.

## ПРИМЕР КАРТ, У КОТОРЫХ ЕСТЬ ЧТО-ТО ОБЩЕЕ

**Все карты с номером 6**



**Все карты**



## Все делители и кратные 6



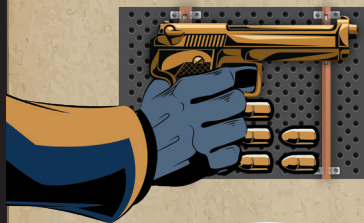
### 3. Обмениваться информацией

Сыграйте карту из руки рядом с подозреваемым другого агента. Этот агент размещает карту, которую вы разыграли, горизонтально или вертикально в зависимости от того, имеет она что-то общее с подозреваемым или нет. Затем вы можете взять карту из штаб-квартиры.

### 4. Выждать

Сбросьте верхнюю карту штаб-квартиры, положите её лицом вниз (не просматривайте её), затем можете взять из штаб-квартиры до 3 карт в свою руку.

**Важно:** в конце хода у агента не может быть больше 7 карт в руке (это предел).



### 5. Устранить предателя

Если вы считаете, что вычислили (знаете и масть, и число) кого-то из подозреваемых других агентов, вы можете выполнить действие «Устранить предателя». Сбросьте 1 жетон пули, возьмите пистолет со стенда и укажите на подозреваемого, которого вы собираетесь устранить, затем озвучьте свою догадку — назовите его масть и номер. Агент, на чьей подставке находится данный подозреваемый, должен ответить, верна ли ваша догадка.

**Важно:** пока вы не взяли в руки пистолет, любая фраза за столом не считается догадкой.

Верните пистолет обратно на стенд.

- Если ваша догадка верна, замешайте карту этого подозреваемого в штаб-квартиру и сбросьте лицом вверх все подсказки, связанные с ней. В качестве награды за правильную догадку вы можете взять любую карту из сброса (лежащую лицом вниз или вверх). Отличная работа!
- Если ваша догадка неверна, карта этого подозреваемого остаётся на подставке. Вы потратили пулю впустую!

## Планшет подсказок

Планшет подсказок создан для того, чтобы вам помочь. Вы можете положить его перед своим подозреваемым. Каждый раз, когда разыгрывается подсказка, используйте маркер, чтобы вычеркнуть масть и/или номер, которые можно исключить благодаря подсказке. Это может облегчить запоминание и отслеживание предыдущих подсказок. Не используйте планшет подсказок ни для каких других заметок и тем более не пишите на нём свои догадки. Чем сложнее, тем веселее! Когда вы будете готовы усложнить игру — не используйте планшеты подсказок. На обратной стороне планшета находится памятка игрока.



## Коммуникация и открытая информация

Агенты могут обсуждать друг с другом любую уже раскрытую информацию. Вы не можете раскрывать информацию о картах в своей руке или на карте своего подозреваемого. Нельзя также использовать намёки типа: «У твоего подозреваемого есть хорошая подсказка для моего». Если в миссии не указано иное, вы также можете в любое время просмотреть стопку сброса, но лежащие лицом вниз карты смотреть нельзя! Возможно, будет полезно использовать планшет подсказок, чтобы отметить известные параметры и сузить список возможных вариантов.

## Предел карт в руке

Предел карт в вашей руке равен 7.

Если у вас больше 7 карт, сбросьте лишние лицом вверх так, чтобы на конец хода вы не превышали предел карт.

## Конец игры

- Вы правильно вычислили всех подозреваемых перед всеми игроками и колода подозреваемых пуста — вы **ВЫИГРЫВАЕТЕ!**  
Агенты, отличная работа.
- Вы не можете совершить ни одного из 5 возможных действий **ИЛИ** у вас меньше жетонов пуль, чем оставшихся подозреваемых, — вы **ПРОИГРЫВАЕТЕ!**  
Штаб-квартира уничтожена. Спасайтесь бегством... агентики.

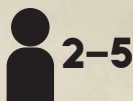
Пример: осталось 4 подозреваемых, но у вас есть только 3 жетона пуль. Вы **ПРОИГРАЛИ**, потому что у вас недостаточно пуль, чтобы устранить всех подозреваемых!



## Дополнительные обучающие миссии

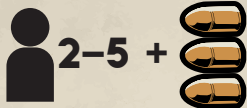
Прежде чем вы примете участие в настоящей миссии, можете пройти ещё 2 обучающие, чтобы повысить свои шансы на успех.

### ОБУЧАЮЩАЯ МИССИЯ 2



**Подозре-  
ваемые:**

равно количе-  
ству агентов.



**Пули:**

количество  
агентов + 3.



**Количество  
используемых  
масей:**

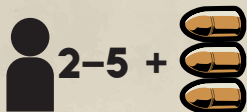
3(2-15).

### ОБУЧАЮЩАЯ МИССИЯ 3



**Подозре-  
ваемые:**

равно количе-  
ству агентов.



**Пули:**

количество  
агентов + 3.



**Количество  
используемых  
масей:**

4(2-15).

**Особые правила:**

завершите миссию в течение 15 минут.