

КРИПТИД

ГОРОДСКИЕ ЛЕГЕНДЫ

РУТ ВИВЕРС и ХЭЛ ДУНКАН
иллюстрации КВАНЧАЙ МОРИЯ

Что-то прячется среди нас: почти незаметный Криптид на улицах ночного города. Свидетельства бесспорны, но без очевидных доказательств научное сообщество никогда не поверит вам. Делать нечего – вам придется выследить его самому!

В настольной игре «Криптид: городские легенды» один из вас будет играть Криптида, перемещаясь квартал за кварталом и стараясь избежать обнаружения, чтобы в итоге сбежать.

Второй из вас станет Ученым с самыми современными сенсорами и будет пытаться выследить Криптида и сделать открытие всей жизни!

Компоненты

- А** 20 КАРТ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ
10 КАРТ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ УЧЕНОГО
10 КАРТ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ КРИПТИДА
- Б** 2 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КАРТЫ
- В** 2 КАРТЫ-ПАМЯТКИ
- Г** 17 КАРТ КВАРТАЛОВ
ГОРОДА
- Д** 10 СЕНСОРОВ
- Е** 5 МАРКЕРОВ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ
- Ж** 4 МАРКЕРА ПРИСУТСТВИЯ



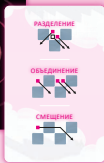
Карты Ученого (рубашка)

Карты Криптида (рубашка)

Лицо



Рубашка

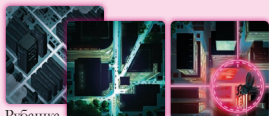


Лицо



В

Г



Рубашка

12 обычных кварталов

5 таинственных кварталов

Д



Е



Ж

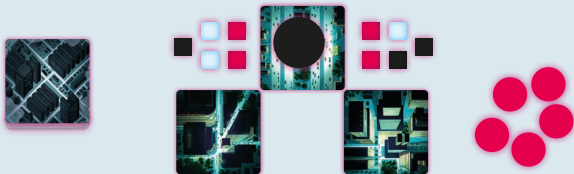
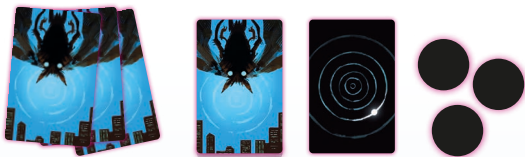


Подготовка к игре

1. Выберите, кто из игроков станет Криптидом, а кто – Ученым.
2. Разделите карты перемещения Криптида и карты перемещения Ученого по рубашкам. Возьмите 10 карт, соответствующих вашей роли, перетасуйте их и положите в стопку рубашкой верх. Возьмите три верхние карты из этой стопки – это ваша начальная рука.
3. Положите одну универсальную карту перед собой рубашкой вверх.
4. Отделите карты обычных кварталов от таинственных кварталов города. Отложите семь карт обычных кварталов – это колода кварталов. Все остальные карты кварталов перетасуйте и положите стопкой лицом вниз между вами

и вашим оппонентом. После этого возьмите четыре из семи отложенных карт кварталов и положите их сверху колоды кварталов, *таким образом, взятые первые четыре карты кварталов будут обычными.*

5. Оставшиеся три квартала поместите в центр стола (как на шахматной доске) в два ряда (см. диаграмму). Ряд с двумя кварталами должен быть ближе к Ученому.
6. Поместите два розовых сенсора, два белых сенсора и один черный сенсор с одной стороны от квартала (который в ряду из одного квартала). Поместите оставшиеся сенсоры с противоположной стороны этого квартала.
7. Поместите маркер присутствия на квартал (который в ряду из одного квартала). Оставшиеся маркеры присутствия поместите рядом с Криптидом.
8. Поместите маркеры доказательств так, чтобы оба игрока могли до них дотянуться.



КАК ИГРАТЬ

Игра проходит в несколько раундов. Каждый раунд состоит из пяти фаз:

1. **Фаза сенсора**, в которой вы перемещаете сенсоры из активного ряда кварталов в неактивный ряд кварталов.
2. **Фаза прятков**, в которой Криптид добавляет маркеры присутствия в неактивный ряд кварталов.
3. **Фаза определения победителя**, в которой проверяется, не закончилась ли игра, и, если закончилась, определяется победитель.
4. **Фаза ограничений**, в которой Ученый убирает кварталы с игрового поля.
5. **Фаза расширения**, в которой вы добавляете кварталы в активный ряд.

Игра продолжается таким образом, пока не будут выполнены условия конца игры в Фазу определения победителя.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

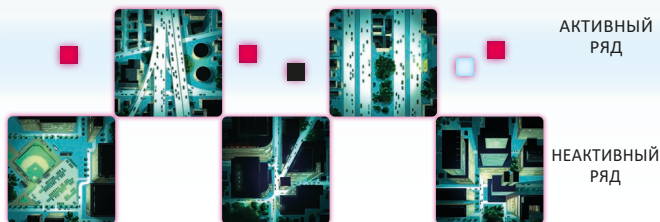
В роли **Криптида** вы победите, если ваши маркеры присутствия будут одновременно на крайнем левом и крайнем правом кварталах, когда семь кварталов находятся в игре. *Это означает, что в первые два хода вы не можете выиграть.*

В роли **Ученого** вы победите, если оставите Криптида с одним или вообще без маркеров присутствия на игровом поле. *Да, вы можете выиграть даже в первый ход.*

Если колода кварталов закончилась, игрок, набравший наибольшее количество маркеров доказательств, побеждает.

ФАЗА СЕНСОРА

Ряд кварталов, в котором находятся сенсоры в начале этой фазы, является **активным рядом** на этот раунд; ряд, в котором нет сенсоров, является **неактивным рядом**. К окончанию Фазы сенсора все сенсоры будут находиться в неактивном ряду.



В начале раунда в активном ряду всегда меньше кварталов, чем в неактивном.

В первом раунде активным является ряд, в котором один квартал, а неактивным – в котором два квартала.

Сенсоры никогда не выкладываются на кварталы. Их можно выкладывать в **следующие** места:

- между двумя кварталами;
- слева от крайнего левого квартала в ряду;
- справа от крайнего правого квартала в ряду.

Игроки ходят по очереди, начиная с игрока, который сидит ближе к активному ряду. Таким образом, первым ходит Криптид.

В свой ход игрок делает одно из следующих действий:

- а) **разыгрывает карту перемещения;**
- б) **использует свою универсальную карту** (если она лежит лицом вверх);
- в) **берет до двух карт перемещения** (нельзя иметь больше 4-х карт на руках).

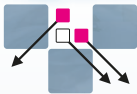
После хода игрока, если на игровом поле не осталось сенсоров в активном ряду, игроки переходят к Фазе прятков, в ином случае – другой игрок делает свой ход.

А) РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы не можете выполнить это действие, если у вас на руках нет карт.

Раскройте карту перемещения со своей руки и разыграйте ее эффект, как указано ниже. После этого поместите разыгранную карту в сброс рядом с вашей колодой перемещения лицом вверх. Все перемещения сенсоров происходят исключительно по местам, в которые могут выкладываться сенсоры.

РАЗДЕЛЕНИЕ



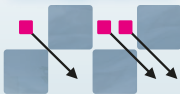
Разделение: Выберите одно место в активном ряду. Переместите все сенсоры из этого места в соседние места по диагонали в неактивном ряду. Вы можете перемещать любые комбинации сенсоров, но обязаны переместить хотя бы по одному сенсору в каждое соседнее место (по диагонали), если это возможно. Если в выбранном вами месте всего один сенсор, переместите его в любое соседнее по диагонали место в неактивном ряду.

СМЕЩЕНИЕ



Смещение: Выберите один сенсор из активного ряда и переместите его на соседнее место слева или справа в активном ряду, после чего переместите его диагонально в том же направлении в неактивный ряд. Если вы выбрали сенсор в крайнем левом месте активного ряда, вы не можете двигать его влево. Если вы выбрали сенсор в крайнем правом месте активного ряда, вы не можете двигать его вправо.

ОБЪЕДИНЕНИЕ

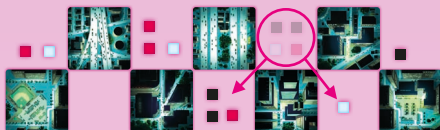


Объединение: Выберите цвет сенсора и переместите все сенсоры этого цвета из активного ряда в неактивный в соседние по диагонали места. Перемещать сенсоры этим действием можно только в одном направлении (налево или направо).

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ



В начале Фазы сенсора игровое поле выглядит следующим образом: Ученый играет картой «Разделение» и выбирает третье место слева в активном ряду. Он решает переместить белый сенсор по диагонали направо в неактивный ряд, а оставшиеся три сенсора – по диагонали налево в неактивный ряд.



После этого Криптид играет картой «Смещение» и выбирает розовый сенсор в активном ряду. Он решает переместить сенсор направо, поэтому сначала перемещает его на соседнее место справа в активном ряду, а после этого перемещает его по диагонали направо в неактивный ряд.



В свой следующий ход Ученый играет картой «Объединение» и выбирает белый цвет, а направление выбирает налево. Затем он перемещает все сенсоры белого цвета по диагонали налево в неактивный ряд.



Б) ИСПОЛЬЗОВАТЬ УНИВЕРСАЛЬНУЮ КАРТУ

Вы не можете выбрать это действие, если ваша универсальная карта лежит лицом вниз.

Переверните вашу универсальную карту лицом вниз, после чего выполните любое из действий перемещения, описанных на странице 6.

Переверните свою универсальную карту лицом вверх, если ваш оппонент получил маркер доказательства (каждый раз, когда он получает такой маркер).

В) ВЗЯТЬ ДВЕ КАРТЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вы не можете выбрать это действие, если у вас в руке уже есть четыре карты.

Возьмите две карты перемещения из своей колоды перемещения.

У вас никогда не может быть больше 4-х карт в руках. Если у вас три карты и вы выбрали это действие, возьмите только одну карту.

Если ваша колода закончилась, а вам нужно взять еще карту, перетасуйте карты сброса и положите их лицом вниз на стол — это ваша новая колода перемещений.

ФАЗА ПРЯТОК

Криптид объявляет **признак** (см. ниже). Для каждого квартала в неактивном ряду проверьте:

- соответствует ли он признаку и
- находится ли он по диагонали с маркером присутствия в активном ряду.

На каждый квартал, соответствующий обоим условиям, Криптид помещает маркер присутствия. *Если в запасе не осталось маркеров присутствия, возьмите маркер присутствия из активного ряда (они в любом случае вернутся в запас в конце этой Фазы).*

Если у Криптида есть маркер присутствия на квартале с маркером доказательства, Криптид забирает себе этот маркер доказательства. Не забудьте в таком случае перевернуть универсальную карту Ученого лицом вверх, если она лежит лицом вниз. *Маркеры доказательств появляются, когда на поле выкладываются таинственные кварталы в Фазу расширения (см. стр. 13).*

После этого уберите все маркеры присутствия из активного ряда в запас и переходите к Фазе определения победителя.

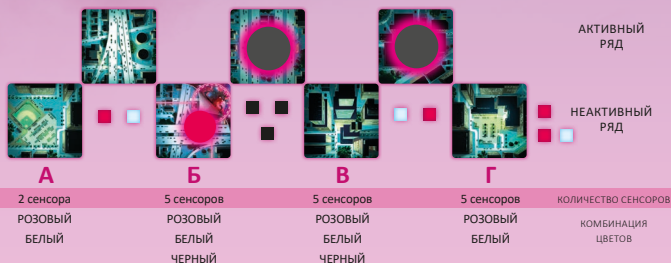
ПРИЗНАКИ

Признак – это либо **количество сенсоров**, либо **комбинация цветов**.

Когда вы объявляете **количество сенсоров**, подходящими считаются только те кварталы, рядом с которыми с двух сторон суммарно находится *объявленное количество* сенсоров.

Когда вы объявляете **комбинацию цветов**, подходящими считаются только те кварталы, рядом с которыми с двух сторон находятся сенсоры всех указанных цветов. Если рядом с кварталом есть сенсор неуказанного цвета, он не считается подходящим. Вы можете объявить один, два или три цвета.

ПРИМЕР ФАЗЫ ПРЯТОК



Криптид объявляет комбинацию цветов: *белый и розовый*. Хотя кварталы Б и В находятся рядом с розовыми и белыми сенсорами, рядом с ними также есть черные сенсоры, поэтому они **не** подходят под объявленный признак. Кварталы А и Г подходят оба, но квартал А не находится по диагонали от маркера присутствия в активном ряду, поэтому Криптид поместит маркер присутствия только на квартал Г.

Если Криптид объявит «5 сенсоров», подходить под признак будут кварталы Б, В и Г. Все они также находятся по диагонали от маркеров присутствия в активном ряду, и Криптид сможет положить маркер присутствия на каждый из них, а также забрать маркер доказательства с квартала Б. После этого игроки уберут маркеры присутствия из активного ряда.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Это единственная Фаза, в которую может закончиться игра.

Сначала проверьте, не сбежал ли или не был ли пойман Криптид. Если Криптид не сбежал и не был пойман, проверьте, не закончилось ли время. Если время не закончилось, переходите к Фазе ограничений.

КРИПТИД СБЕЖАЛ

Если на игровом поле семь кварталов и если на крайнем левом и крайнем правом кварталах в неактивном ряду есть маркеры присутствия, игра завершена, и Криптид победил.

Слишком много противоречивых сведений привели Ученого в замешательство, и он упустил Криптида!

КРИПТИД ПОЙМАН

Если на кварталах всего один или вообще нет маркеров присутствия, игра завершена, и Ученый победил.

Ученый загнал Криптида в угол и, наконец-то, поймал его!

ВРЕМЯ ВЫШЛО!

Если не осталось кварталов в колоде кварталов, игра завершена. Игроки забирают маркеры доказательств из ряда, который к ним ближе. Игрок с наибольшим количеством маркеров доказательств, включая ранее полученные, становится победителем.

Погоня была непростая, но в итоге одной из сторон удалось одержать верх!

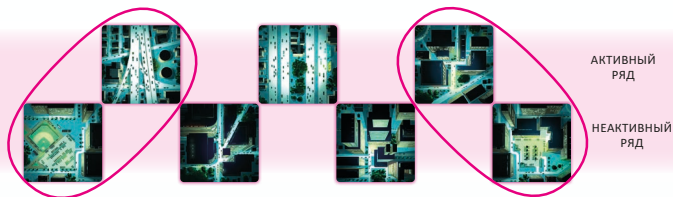
Криптид получает маркеры доказательств, выкладывая маркеры присутствия на таинственные кварталы в Фазу прятков. Ученый получает маркеры доказательств, убирая таинственные кварталы в Фазу ограничений.

ФАЗА ОГРАНИЧЕНИЙ

Пропустите эту фазу, если на столе меньше семи кварталов.
Это означает, что в первые два раунда эта Фаза не отыгрывается.

Ученый убирает либо по одному крайнему левому кварталу из каждого ряда, либо по одному крайнему правому кварталу из каждого ряда. Эти кварталы уходят в сброс. *Нельзя убрать крайний левый квартал из одного ряда и крайний правый из другого.*

Если на убираемых кварталах есть маркеры доказательств, Ученый забирает их себе. Если Ученый получил маркер доказательства, не забудьте перевернуть универсальную карту Криптида лицом вверх, если она лежит лицом вниз.



Ученый не может выбрать пару кварталов, на которой есть маркер присутствия.

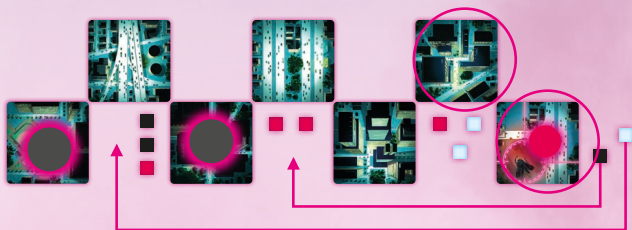
Если Ученый убирает крайние левые кварталы, а слева от них есть сенсоры, Криптид перемещает эти сенсоры в любое место в неактивном ряду. Если Ученый убирает крайние правые кварталы, а справа от них есть сенсоры, Криптид перемещает эти сенсоры в любое место в неактивном ряду.

Перемещая такие сенсоры, Криптид может передвинуть их в одно место или разделить на несколько мест в неактивном ряду.

После этого переходите к Фазе расширения.

ПРИМЕР ФАЗЫ ОГРАНИЧЕНИЙ

Ученый должен выбрать, какой из кварталов убрать: либо крайние правые, либо крайние левые в каждом ряду. Ученый не может выбрать левые, потому что на одном из них находится маркер присутствия, поэтому он убирает правые.



На одном из них есть маркер доказательства, который Ученый забирает себе. Поскольку универсальная карта Криптида лежит лицом вниз, он переворачивает ее лицом вверх.

После этого Криптид перекладывает белый и черный сенсоры в неактивный ряд.

ФАЗА РАСШИРЕНИЯ

Игрок, ближний к активному ряду (на котором теперь нет сенсоров), берет два верхних квартала из колоды кварталов. После этого он размещает один из этих кварталов слева в активном ряду так, чтобы он касался углом угла крайнего левого квартала в неактивном ряду. После этого он размещает второй квартал справа в активном ряду так, чтобы он касался углом угла крайнего правого квартала в неактивном ряду.

Теперь в активном ряду на один квартал больше, чем в неактивном.

Если таким образом был выложен таинственный квартал, поместите на него маркер доказательства.

После этого переходите к следующему раунду, начиная с Фазы сенсора.

ПРИМЕР ФАЗЫ РАСШИРЕНИЯ

Криптид сейчас ближе Ученого к активному ряду, поэтому он берет два квартала из колоды кварталов. Он выкладывает таинственный квартал слева в активном ряду и сразу же помещает на него маркер доказательства. Второй квартал он выкладывает справа в активном ряду.



Авторы: Рут Виверс и Хэл Дункан

Иллюстрации: Кванчай Мория

Разработка: Филип Хартелиус и Энтони Хауджего

Графический дизайн: Кванчай Мория и Джеймс Хантер

Впервые издано в Великобритании в 2022 OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES является зарегистрированной торговой маркой Osprey Publishing Ltd

© Ruth Veevers and Hal Duncan 2022. Настоящее издание © 2022 Osprey Publishing Ltd

Все права защищены

Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Олег Раптовский.

Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России,

Казахстана, Украины, Республики Беларусь,

Республики Молдова, Республики Армения,

Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:

ООО «СР ПОСТАВКА».

Памятка

ФАЗА СЕНСОРА

Начиная с игрока, ближайшего к активному ряду, игроки ходят по очереди, пока в активном ряду есть сенсоры.

В свой ход игрок делает одно из следующих действий:

- А) разыгрывает карту перемещения;
- Б) использует универсальную карту (если она лежит лицом вверх);
- В) берет две карты (не более 4-х на руки).

ФАЗА ПРЯТОК

Криптид объявляет признак (количество сенсоров или комбинация цветов) и размещает маркеры присутствия на кварталах, которые соответствуют признаку и находятся по диагонали от квартала с маркером присутствия. После этого все маркеры присутствия из активного ряда убираются.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ

Проверьте, не сбегал ли и не был ли захвачен Криптид, если нет, проверьте, не закончилось ли время.

Криптид сбегал: в игре семь кварталов, и на крайнем левом и крайнем правом кварталах находятся маркеры присутствия, значит, Криптид победил!

Криптид пойман: на игровом поле всего один или ни одного маркера присутствия, значит, Ученый победил!

Вышло время: в колоде кварталов не осталось кварталов. Игроки забирают маркеры доказательств из ближайшего к ним ряда, значит, игрок с наибольшим количеством маркеров победил!

ФАЗА ОГРАНИЧЕНИЙ

Ученый убирает по одному крайнему левому или крайнему правому кварталу из каждого ряда.

Убирать кварталы, на которых есть маркер присутствия, нельзя.

ФАЗА РАСШИРЕНИЯ

Игрок, ближайший к активному ряду, берет два квартала и выкладывает их по одному слева и справа в активный ряд.

Поместите маркер доказательства на каждый выложенный таинственный квартал.