

ПОДСАДНОЙ  
ГОЛУБЬ



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

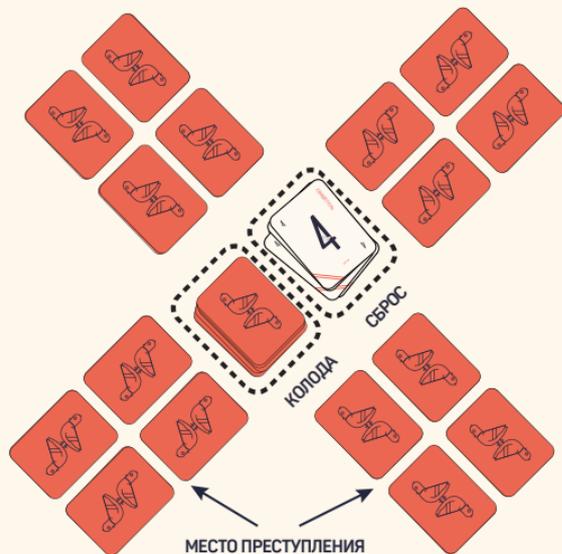
В роли главы скандально известной голубиной семьи вам предстоит избавляться от свидетелей, прибегая к своему месту преступления. Устраните свидетелей или сократите их число и разыграйте карты голубей до того, как за вами явится птичья полиция!

## ПОБЕДИТЕЛЬ!

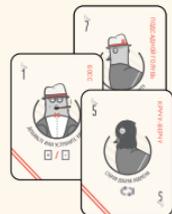
По окончании последнего раунда все открывают свои карты МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ и суммируют их значения. Игрок с наименьшей суммой очков уходит от правосудия и ПОБЕЖДАЕТ!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перемешайте колоду.
- Раздайте каждому игроку по 4 карты лицом вниз. Это ваше МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.
- НЕ СМОТРИТЕ НА КАРТЫ!
- Положите оставшуюся колоду в центр стола.
- Каждый игрок смотрит 2 ближайшие к себе карты на своём месте преступления один и только ОДИН раз!
- Определите первого игрока и начинайте.



36 КАРТ СВИДЕТЕЛЕЙ



16 КАРТ ГОЛУБЕЙ



2 ОСОБЫЕ КАРТЫ

## ХОД ИГРЫ

Ход каждого игрока начинается с того, что он берёт карту либо из КОЛОДЫ, либо из СБРОСА (если это возможно). Нельзя брать уже устранённые карты или лежащие в стопке СБРОСА лицом вверх карты голубей.

Посмотрите на карту, постарайтесь её запомнить и поменяйте на одну из ваших карт МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ. Эту карту тут же разыграйте лицом вверх поверх стопки СБРОСА. Да, и всего-то! Помните, вы не можете сразу же РАЗЫГРАТЬ карту, которую ВЗЯЛИ, сначала она должна попасть на ваше МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ. При розыгрыше карты:

- Если это карта **ГОЛУБЯ**, выполните действие, указанное на ней (подробное описание каждого голубя смотрите в конце правил).
  - Если это **КРЫСА**, положите её обратно на ваше МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ – теперь у вас на одну карту больше... **ВОТ КРЫСЫ!**
  - Если это **ФРИКАДЕЛЬКА**, вот облом! Такая карта **ВСЕГО ОДНА** и она считается картой **СВИДЕТЕЛЯ**.
  - Если это карта **СВИДЕТЕЛЯ** (только с номером), то все игроки могут немедленно устранить такую же карту свидетеля с любого МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ (если смогут вспомнить её расположение).
- 
- Чтобы устранить карту **СВИДЕТЕЛЯ** таким способом, вы должны первым выложить такую же карту **СВИДЕТЕЛЯ** поверх стопки СБРОСА. Помните, эти карты можно взять с МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ ЛЮБОГО игрока, включая ваше.
  - В случае ошибки вы должны вернуть эту карту назад, а затем взять верхнюю карту из КОЛОДЫ (не подглядывая) и положить её на ваше МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ. Количество карт на вашем МЕСТЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ не ограничено.
  - Если вы устранили карту с МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ соперника, замените её одной из своих карт МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

Игра продолжается по часовой стрелке до тех пор, пока кто-нибудь не начнёт стучать (см. «КОНЕЦ ИГРЫ!»).

## КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок считает, что у него наименьшее общее значение карт МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ, то в свой ход, вместо того чтобы взять и разыграть карту, он может постучать. После этого все остальные игроки ДОЛЖНЫ сделать по одному последнему ходу. Затем все карты открываются, и побеждает игрок с наименьшим общим значением карт МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

**В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ:** если общее значение карт равно, побеждает игрок с наименьшим количеством карт.

Всё равно ничья? Тогда побеждает игрок с наименьшей картой. Всё равно ничья? Не побеждает никто... сыграйте снова!

## УСТРАНЕНИЕ СВИДЕТЕЛЕЙ

Кто быстрее заметёт следы? Только ПЕРВЫЙ игрок, который выложит такую же карту свидетеля поверх стопки СБРОСА, может устранить эту карту.

Нельзя устранить карту голубя, выложив её поверх такой же карты голубя или карты свидетеля с тем же числом.

Ой! Что ж, даже голуби промазывают. Если устранение свидетелей пошло не по плану и карты не совпали, положите эту карту туда, откуда взяли. После чего игрок, который ошибся, должен взять штрафную карту из КОЛОДЫ (не подглядывая) и положить на своё МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

Разыгранный свидетель остаётся доступен до тех пор, пока другую карту не устроят верно или пока сверху не окажется следующая карта.



## КРЫСА!

Если вы разыграете КРЫСУ, даже случайно, она тут же прокрадётся обратно на ваше МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ, и вам придётся оставить взятую в этот ход карту в качестве неприятного напоминания. Вы можете использовать действия с карты голубя, чтобы ПОМЕНИТЬ карту КРЫСЫ на карту с МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ другого игрока или устранить КРЫСУ с помощью соответствующего действия карты БОССА.

Значение карты КРЫСЫ определяется в конце игры: для этого возьмите верхнюю карту из колоды и поместите эту карту на карту КРЫСЫ.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

**ОДНОРУКИЙ БАНДИТ.** Мы настоятельно рекомендуем игрокам разыгрывать и устранять карты одной рукой. Дайте другим шанс!

**СУХИМ ИЗ ВОДЫ НЕ ВЫЙТИ.** Если на вашем МЕСТЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ не осталось карт, и вы вынуждены сделать ход и взять карту — вытяните карту, посмотрите на неё и положите на своё МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ. В этом случае вы не разыгрываете карту вверх стопки СБРОСА, и ход передаётся следующему игроку.

**СВОИ ПОРЯДКИ.** Если у вас возникнет спор об игре, который нельзя будет разрешить с помощью этих правил, спорьте как можно громче (как голуби), а затем проголосуйте. Результат голосования станет вашим домашним правилом, которому отныне надлежит строго следовать!



## ПОДСАДНОЙ ГОЛУБЬ

Подсмотрите ЛЮБУЮ карту,  
лежащую на столе лицом вниз...  
да-да, ЛЮБУЮ!



## КРУЧУ-ВЕРЧУ

Выберите две любые карты,  
лежащие лицом вниз,  
и поменяйте местами.  
Вам необязательно менять  
свои карты.



## ВЕНДЕТТА

Подсмотрите любую карту,  
лежащую лицом вниз, а затем  
поменяйте местами две ЛЮБЫЕ карты.  
Вам необязательно менять карту,  
которую вы подсмотрели.  
Хитро, правда?



## БОСС

Устраните одну ЛЮБУЮ карту с вашего МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ или добавьте следующую карту из КОЛОДЫ на МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ другого игрока.



## КРЫСА

Избавиться от КРЫСЫ можно, только поменяв её на карту другого игрока или устранив её картой БОССА. Значение карты КРЫСЫ равно значению верхней карты КОЛОДЫ в конце игры.



## ФРИКАДЕЛЬКА

Значение равно нулю, детка! Если кто-то сглупит и разыграет её, не упустите свой шанс — хватайте эту карту!



Автор игры:

Нейт Миллер



Художник:

Джон Йеттер

BarrelAgedGames.com

Иииии теперь вы смотрите на мой зад...



Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Анна Алтухова // Корректор: Ирина Котова // Редактор: Ксения Хацкалёва

Дизайнер-верстальщик: Виктор Снежный // Руководитель проекта: Антон Петров

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва // Общее руководство: Антон Сквородин

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

© 000 «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.