Эврикус



КРАСНОЕ УВЕДОМЛЕНИЕ

Миллион или тюрьма

Правила игры

Отправляйтесь на головокружительную охоту по всему земному шару!

Играйте за **Анджелу Фарбэнк**, гениальную мошенницу, которая путешествует по миру, обналичивая фальшивые чеки, или **Джессу Хоуп**, непреклонного агента ФБР, мечтающую упрятать Анджелу за решётку.

Блеф и попытка предсказать действия соперника — вот основа этой захватывающей погони. Сможете ли вы расстроить планы соперника и победить?

Об игре



Раунд за раундом **Анджела Фарбэнк** и **Джесса Хоуп** будут стараться первой достичь своей личной цели, чтобы победить в игре.



Играя за Анджелу, вы будете путешествовать по миру, стараясь обналичить фальшивые чеки на общую сумму в 1 000 000 $. Вы будете отмечать свои перемещения на своей личной карте мира втайне от соперника. Если вас поймают, вы 2 раза сможете использовать поддельные документы, чтобы сбежать.



Если вы играете за Джессу, ваша цель – 2 раза поймать **Анджелу**, оказавшись вместе с ней в одном городе, а затем арестовать, догнав её в третий раз. В этом вам помогут практически безграничные ресурсы ФБР: когда вы или соперник будете обналичивать чеки, вы будете получать всё больше средств для достижения цели.



В начале каждого раунда вы откроете 4 карты и поборетесь за наиболее выгодные действия на них. Размещайте свои фишки, планируя, что и когда сделать, а затем определите, кто и какие действия может выполнить в зависимости от значений на сыгранных вами фишках действий.

Состав игры



Игровое поле с картой мира



Планшет для карт действий



12 карт действий



18 карт банковских чеков



Жетон инициативы

Компоненты для Анджелы (мошенницы)



9 фишек действий



Фигурка персонажа





Маркер безопасности

6 жетонов поддельных документов

Личный планшет
(на задней стороне коробки)

Компоненты для Джессы (агента ФБР)



9 фишек действий



Фигурка персонажа



6 жетонов радаров



4 жетона заграждений

10 карт усиления

Подготовка к игре



Выберите (или определите случайным образом), кто будет играть за **Анджелу (мошенницу)**, а кто – за **Джессу (агента ФБР)**.

А Положите игровое поле с картой мира между вами так, чтобы сторона со шкалой безопасности была ближе к тому, кто играет за Анджелу Б.

Каждый игрок получает компоненты своего персонажа и продолжает подготовку к игре.



Анджела

Возьмите 9 фишек действий своего цвета, перемешайте их лицевой (со значениями) стороной вниз и, не подглядывая, положите их перед собой лицевой стороной вниз В. Возьмите 2 случайных жетона поддельных документов и положите их перед собой лицевой стороной вверх Г. Остальные жетоны уберите в сторону – они не понадобятся в этой игре.

Примечание. Для вашей первой игры за мошенницу Анджелу рекомендуем взять жетоны поддельных документов **«Журналист»** и **«Пилот»**.

Разместите маркер безопасности на делении 2 шкалы безопасности Д.

Поверните нижнюю часть коробки стороной с картой мира вверх и поставьте её перед собой. Используйте крышку коробки в качестве ширмы, чтобы соперник не видел ваши перемещения Е. Наконец возьмите фигурку своего персонажа и поставьте рядом со своими компонентами.



Джесса

Возьмите 9 фишек действий своего цвета, перемешайте их лицевой (со значениями) стороной вниз и, не подглядывая, положите их перед собой лицевой стороной вниз Ж. Положите перед собой 4 жетона заграждений и 6 жетонов радаров белой стороной вверх – это ваш личный запас З. Перемешайте карты усиления и положите их стопкой лицевой стороной вниз в ячейку в нижней части игрового поля И. Откройте 2 верхние карты усиления и положите их рядом со стопкой К.

Наконец возьмите фигурку своего персонажа и поставьте перед собой.

Над игровым полем разместите планшет для карт действий Л.

Перемешайте карты действий и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с планшетом М.

Перемешайте карты банковских чеков (далее «чеки») и раздайте каждому игроку по 3 карты лицевой стороной вниз. Возьмите полученные карты в руку. Оставшиеся чеки сложите стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем Н.



Джесса

Разместите фигурку своего персонажа в любом городе на континенте, который по цвету соответствует 1 из 3 чеков у вас в руке О. Покажите этот чек сопернику и затем положите его под низ стопки чеков Н.
Оставшиеся 2 чека – это ваши стартовые карты П.
Возьмите 2 жетона радаров из своего запаса и разместите их белой стороной вверх в ячейках для радаров на любых 2 континентах по вашему выбору Р.

Анджела

На своём личном планшете за ширмой разместите фигурку своего персонажа в любом городе на континенте, который по цвету соответствует 1 из 3 чеков у вас в руке С.
Покажите этот чек сопернику и затем положите его под низ стопки чеков Н.
Джесса (агент ФБР) будет знать только континент, где вы находитесь, но не точный город.
Оставшиеся 2 чека – это ваши стартовые карты Т.
В начале игры инициатива всегда у вас: положите жетон инициативы изображением вашего персонажа вверх со своей стороны планшета действий У.

Теперь вы готовы начать игру!

Цель игры



Игра длится несколько раундов,
пока один из игроков не достигнет своей личной цели.



Игрок за Анджелу (мошенницу)
Вы должны обналичить чеки на общую сумму в 1 000 000 $ или больше.
▸ *(см. стр. 11)*

Игрок за Джессу (агента ФБР)
Вы должны 3 раза поймать Анджелу: 2 раза, чтобы она потеряла свои поддельные документы, и 3-й раз, чтобы победить.
▸ *(см. стр. 13)*

Ход игры

Каждый раунд состоит из 3 фаз.

1. Планирование
2. Выполнение действий
3. Подготовка к новому раунду

После каждых 3 раундов вы будете обновлять стопку карт действий и ваши фишки действий.

1. Планирование

Возьмите 4 верхние карты действий из стопки и положите их лицевой стороной вверх на планшете для карт действий, начиная с той стороны, где в этом раунде лежит жетон инициативы.

Каждый из вас берёт 3 своих случайных фишки действий из оставшихся перед вами, не показывая их сопернику.

По очереди, начиная с игрока, которому в текущем раунде принадлежит инициатива (его персонаж изображён на жетоне инициативы), по одной выкладывайте свои фишки действий стороной со значением вниз в ячейки рядом с картами действий. Помните, что игрок не может разместить 2 свои фишки по обе стороны одной карты действий.

После того как каждый из вас разместил по 3 фишки, переходите к следующей фазе.



Анджела должна разместить свою последнюю фишку действия. Хотя 3 ячейки ещё пусты, она может разместить фишку только в 2 из них. Она не может разместить фишку рядом с картой, возле которой уже лежит её фишка действия.

2. Выполнение действий

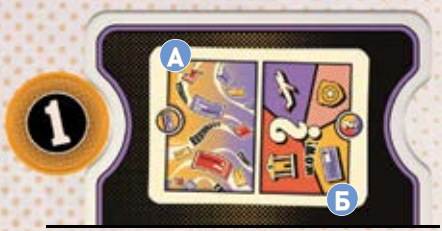
В этой фазе вы выполните действия на картах, начиная с карты, рядом с которой в текущем раунде лежит жетон инициативы.

Для каждой карты по очереди переверните фишки действий, лежащие рядом с ней, лицевой стороной вверх (не переворачивайте фишки действий рядом с другими картами).

Рядом с картой действий может лежать 0, 1 или 2 фишки.

0 фишек: Никто из игроков не выполняет действия, переходите к следующей карте.

1 фишка: Игрок, которому принадлежит фишка, выполняет оба действия данной карты. Сперва выполняется действие, рядом с которым находится фишка, а затем оставшееся действие.



Джесса переворачивает свою первую фишку действия. Это фишка со значением 1, но это единственная фишка возле этой карты действий. Джесса сперва выполняет действие «Чек» А, рядом с которым лежит её фишка. Затем она может выполнить любое действие на свой выбор, так как второе действие на карте – это действие-джокер Б.

2 фишки: Сравните значения 2 фишек. Игрок, которому принадлежит фишка с бóльшим значением, выполняет оба действия карты, начиная с действия, рядом с которым лежит его фишка.

После этого ход передаётся его сопернику, который может выполнить только то действие карты, рядом с которым лежит его фишка.

Анджела сыграла фишку с бóльшим значением. Она будет ходить первой и выполнит оба действия карты, начиная с действия рядом со своей фишкой. Она начинает с действия «Банк», а затем выполняет 1 перемещение. Джесса в свой ход сможет выполнить только 1 перемещение.



○ = ○ В случае ничьей, когда вы с соперником сыграли фишки действий с одинаковыми значениями, каждый выполняет только по 1 действию рядом со своей фишкой. В этом случае первым ходит игрок, которому в этом раунде принадлежит инициатива.



У обоих игроков есть особая фишка «POW!» без значения. Если вы положили такую фишку рядом с картой, ваш соперник не сможет выполнить действия этой карты, независимо от того, фишку с каким значением он сыграл. При этом вы выполняете оба действия карты, как если бы рядом с ней была только ваша фишка.

Если и вы, и соперник положили фишку «POW!» рядом с одной картой, действуйте так же, как и в случае обычной ничьей, описанном выше.

Действия

На картах встречаются 4 возможных действия: «Чек», «Банк», «Безопасность» и «Перемещение». Далее вы найдёте подробное описание каждого из них.

Также на картах встречается действие-джокер, которое позволяет вам выполнить любое из 4 действий на ваш выбор.



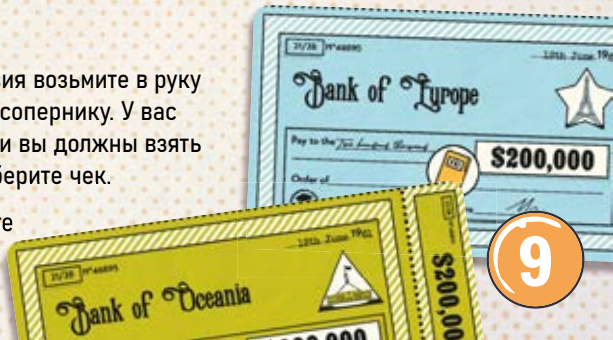
Выполнение любого действия опционально. Если вы должны выполнить действие, но не можете или не хотите это делать, не выполняйте его.

После того, как вы с соперником полностью выполнили все возможные действия текущей карты, переходите к следующей карте действий.

Чек

За каждый символ чека на карте действия возьмите в руку 1 чек из стопки чеков, не показывая его сопернику. У вас в руке не может быть более 5 чеков. Если вы должны взять чек, но у вас уже есть 5 карт в руке, не берите чек.

Если стопка чеков опустела, вы не берёте чеки до конца игры.



Банк

Вы можете обналичить 1 (и только 1) из своих чеков. Для этого вы должны находиться в одном из городов континента, цвет которого совпадает с цветом чека, который вы хотите обналичить. Положите обналиченный чек лицевой стороной вверх перед собой.

Эффекты чеков



Независимо от того, каким персонажем вы играете, когда вы обналичиваете чек, срабатывают следующие эффекты.

Если вы обналичили чек на **100 000 $**, вы можете немедленно выполнить 1 перемещение, следуя обычным правилам для этого действия (подробнее смотрите далее).

Если вы обналичили чек на **200 000 $**, **Джесса немедленно получает 1 карту усиления.**





Карты усиления Джессы

Каждый раз, когда любой из игроков обналичивает чек на 200 000 $, **Джесса** получает 1 из 2 открытых карт усиления, лежащих в ячейках в нижней части игрового поля.

Игрок, который обналичил чек, выбирает, какую из 2 карт получит **Джесса**.

Джесса немедленно использует эффект полученной карты, если это возможно. Невыбранная карта отправляется в сброс и становится недоступной до конца игры.

Джесса кладёт карты усиления с постоянным эффектом перед собой и сбрасывает карты с мгновенным эффектом, сперва применив их эффекты. Затем необходимо открыть 2 новые карты усиления из стопки.

Если стопка карт усиления опустела, **Джесса** больше не будет получать новые карты. Однако, каждый раз, когда игроки будут обналичивать чек на 200 000 $, **Джесса** сможет выполнить действие «Безопасность» 1 раз и затем «Перемещение» 1 раз (подробнее об этих действиях написано далее), как указывают символы на игровом поле.





Анджела обналичила чек на 200 000 $, и значит, Джесса получает 1 карту усиления, которую должна выбрать Анджела. Она решает отдать Джессе карту «Точный радар». Вторая карта усиления «Размещение заграждений» отправляется в сброс. Так как это были 2 последние карты усиления, в следующий раз, когда будет обналичен чек на 200 000 $, Джесса 1 раз выполнит действие «Безопасность» и 1 раз выполнит действие «Перемещение».

Анджела

Когда вы обналичиваете чек, вы должны назвать город, в котором вы находитесь в данный момент. Таким образом вы выдаёте своё местоположение. **Если в любой момент сумма обналиченных вами чеков достигает или превышает 1 000 000 $, вы немедленно выигрываете.**









Анджела находится в Калькутте, и у неё есть чек, который можно обналичить в Азии. С помощью действия «Банк» она обналичивает этот чек, показывая его сопернику, а также оповещает Джессу о своём точном местоположении.

Безопасность

Данное действие отличается для Анджелы и Джессы.

Джесса

За каждый символ безопасности на карте (1 или 2) вы можете разместить **1 заграждение** или **1 радар** на карте мира.



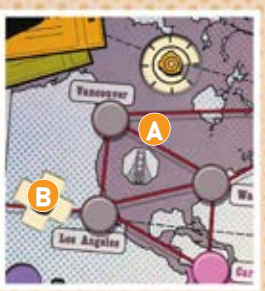
Заграждение: разместите жетон заграждения белой стороной вверх на любом пути между 2 городами на карте мира. Анджела не сможет перемещаться этим путём. На одном пути может быть только 1 заграждение. Всего вам доступно 4 таких жетона. Вы можете использовать действие «Безопасность», чтобы переместить жетон заграждения с одного пути на любой другой.



Радар: разместите жетон радара белой стороной вверх в одной из 6 ячеек для радаров на карте мира. Каждый радар позволяет вам следить за перемещениями **Анджелы** на том континенте, где он установлен. В одной ячейке может находиться только 1 жетон радара.

Джесса может выполнить действие «Безопасность» 2 раза. Подозревая, что Анджела находится в Северной Америке, Джесса размещает на этом континенте радар А, чтобы следить за соперником. Затем она размещает заграждение на пути между Лос-Анджелесом и Токио Б, чтобы Анджела не смогла им воспользоваться.





Примечание. Чёрная сторона жетонов заграждения и радаров используется Джессой при применении эффекта карты усиления «Постоянное наблюдение», о чём подробно указано в памятке.



Анджела

За каждый символ безопасности вы продвигаете свой маркер на 1 деление вперёд на шкале безопасности на игровом поле. В любой момент в течение игры вы можете потратить 2 очка безопасности, чтобы убрать жетон заграждения или радара с игрового поля. Вы можете убирать только жетоны, лежащие белой стороной вверх. Убранные таким образом жетоны возвращаются в запас **Джессы**.



Анджела может переместиться, но сначала она решает потратить 2 очка безопасности, чтобы убрать заграждение между Хельсинки и Улан-Батором.

У вас не может быть больше 4 очков безопасности. Излишние очки не учитываются. Однако, вы всегда можете потратить 2 очка перед получением новых, чтобы не потерять их.

Перемещение

Каждый символ перемещения на карте действия (1 или 2) позволяет вам переместиться из одного города в другой. Перемещение возможно только по путям, соединяющим города. Обратите внимание, что Токио и Лос-Анджелес соединены между собой. Иногда, из тактических соображений, вам может быть выгодно отказаться от перемещения.

У действия «Перемещение» есть свои особые правила для **Анджелы** и **Джессы**.

Джесса

Каждый раз, перемещая свою фигурку в новый город на игровом поле с картой мира, вы осматриваете его в поисках **Анджелы**. Она должна честно сказать вам, находится ли она в этом городе или нет.

Примечание. Если вы хотите обыскать город, в котором уже находитесь, перед тем, как покинуть его, вы должны потратить 1 действие «Перемещение» на это.

Вариант 1. Анджела в другом городе…

В этом случае продолжайте выполнять свои действия как обычно (например, если у вас ещё осталась возможность переместиться).

Вариант 2. Анджела в одном городе с вами…

Вы ловите преступницу! На этом ваш текущий ход заканчивается. Если у **Анджелы** остались 1 или 2 жетона поддельных документов, она должна сбросить 1 такой жетон (по своему выбору), что позволяет ей сбежать. Она применяет эффекты сброшенного жетона (подробнее смотрите на стр. 16) и переворачивает его лицевой стороной вниз.








Об этих поддельных документах узнало ФБР, и Анджела больше не может использовать это прикрытие.

Джесса находится в Порт-Дугласе и может выполнить 2 перемещения. Она использует первое перемещение, чтобы обыскать город. Не найдя Анджелу она решает переместиться в Окленд, где и обнаруживает мошенницу. Анджела решает воспользоваться документами пилота, чтобы сбежать, выполнив 3 перемещения.

Анджела начинает игру с 2 жетонами поддельных документов, поэтому вам сперва нужно 2 раза поймать её, чтобы она их потеряла, а затем уже окончательно арестовать преступницу.

Чтобы победить, вам нужно 3 раза поймать Анджелу в течение игры.



Анджела

Когда вы выполняете перемещение, отмечайте своё местоположение на своём личном планшете, спрятанном от соперника за ширмой. На ваши перемещения влияют меры безопасности, которые использует **Джесса**.

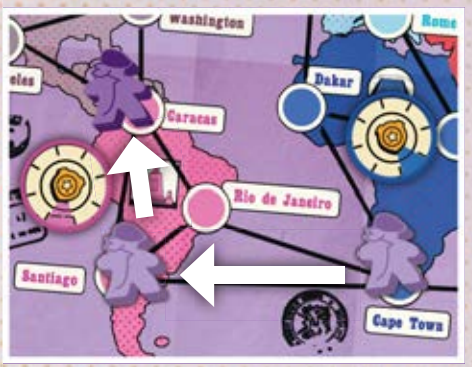
Заграждения

Вы не можете перемещаться по путям, на которых есть заграждения.

Радары

Если вы перемещаетесь в город на континенте, где установлен радар, он срабатывает, при этом радары, лежащие белой стороной вверх, сразу деактивируются. Закончив своё перемещение, вы должны сказать Джессе, какие радары сработали и в каком порядке. Деактивированные жетоны радаров возвращаются в запас Джессы. Вы не должны называть города, через которые переместились, или в какой момент в течение вашего хода вы активировали радары.

Если вы переместились через несколько городов на одном континенте, где был радар, лежащий белой стороной вверх, он срабатывает только 1 раз и после этого сразу деактивируется.



Анджела находится в Кейптауне и может выполнить 2 перемещения. Она знает, что в Африке и Южной Америке размещены радары.

Сперва Анджела перемещается в Сантьяго, а затем в Каракас. В конце своего перемещения она говорит, что в Южной Америке сработал радар, который затем возвращается в запас Джессы.

Важно! Радар не срабатывает, если...

... вы покидаете континент.
Радар срабатывает, только когда вы перемещаетесь в город на континенте с радаром.

... Джесса размещает радар на континенте, где вы уже находитесь.
Однако радар сработает, если вы переместитесь в другой город на этом континенте.

... вы не выполняете действие «Перемещение» и остаётесь в том же городе.
При этом вы не обязаны говорить Джессе, выполнили вы перемещение или нет.

Примечание. Вы можете использовать «Перемещение», чтобы заставить радар сработать и деактивировать его, но при этом не перемещаться в другой город.

3. Подготовка к новому раунду

Переверните жетон инициативы на другую сторону и положите его с соответствующей стороны планшета для карт действий. Таким образом инициатива переходит к другому игроку.

Сбросьте сыгранные карты действий в стопку сброса лицевой стороной вверх. Отложите в сторону все сыгранные в завершившемся раунде фишки действий лицевой стороной вверх. Так в любой момент игры вы сможете узнать, какие фишки ещё остались у соперника.

Начните новый раунд.

После каждых 3 раундов, когда вы сыграли все свои 9 фишек и 12 карт действий, обновите их. Перемешайте свои фишки действий лицевой стороной вниз, не подглядывая, а карты действий перемешайте и сформируйте новую стопку.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из вас выполнил свою личную цель.



Игрок за мошенницу Анджелу
обналичивает чеки на общую сумму как минимум 1 000 000 $.

см. стр. 11



Игрок за агента ФБР Джессу
3-й раз ловит Анджелу, после того как Анджела 2 раза потеряла свои фальшивые документы.

см. стр. 13

Авторы игры: Готье де Коттро и Батист Лоран. Художник: Амели Гине. Дизайнер: Жером Солей. Менеджер проекта: Дония Фе. Руководитель проекта: Клеман Милкер.

Батист хотел бы поблагодарить Готье за его постоянную поддержку, свою дочь Барбару за то, что она дулась после поражения, Летицию за то, что позволила ему победить, Матье и Маттье за их полезные отзывы, Амели за великолепную вселенную, которую она создала, своих друзей из La Cafetière, а также Долмора, Гэтсби, Марийка и Бренду, зрителей телеканала La Cafetière TV.

Готье хотел бы поблагодарить Батиста, который продолжает работать с ним, несмотря на его каламбуры, и Амели за её превосходное художественное руководство. Большое спасибо всем нашим друзьям из La Cafetière, а также Кали, Реми, Сирилу, Кристине, Бруно, Шедоу и всем зрителям La Cafetière TV. И, конечно, спасибо всем тестировщикам, которые участвовали в проекте.

Эффекты жетонов поддельных документов Анджелы

Если не указано иного, перемещаясь с помощью эффекта жетона поддельных документов, вы должны следовать обычным правилам перемещения, учитывая заграждения и радары.

Не забывайте, что вы можете потратить свои очки безопасности в любой момент в течение игры, даже применяя эффект жетона поддельных документов.





Адвокат

Сбросьте 1 заграждение и 1 радар, лежащие белой стороной вверх, и затем выполните до 2 перемещений.



Журналистка

Выполните до 2 перемещений. Вы можете перемещаться через заграждения, а радары не срабатывают (и не деактивируются), независимо от того, какой стороной вверх они лежат. Вы не должны говорить Джессе, переместились ли вы через заграждение.



Секретный агент

Выполните до 2 перемещений и затем переместите свой маркер безопасности на значение 4.



Доктор

Возьмите 2 чека, и затем выполните до 2 перемещений.



Бизнес-леди

Отправьте в сброс 1 любую карту усиления с постоянным эффектом из тех, что лежат перед Джессой. Эффекты этой карты сразу отменяются. Затем выполните до 2 перемещений.

Примечание. Если Анджела отправляет в сброс карту усиления «Постоянное наблюдение», она выбирает 1 радар и 1 заграждение (лежащие чёрной стороной вверх) и убирает их с игрового поля.



Пилот

Выполните до 3 перемещений.