

КОМПОНЕНТЫ

65 карт:

- 40 карт бутылок
 - 20 карт персонажей
 - 5 карт знаменитых гангстеров
- правила**

ИДЕЯ ИГРЫ

1919 год: американское правительство принимает закон Волстеда, запрещающий продажу алкогольных напитков на всей территории страны. Более 10 лет мафия промышляет контрабандой, снабжая алко-голем целый континент, вследствие чего захватывает черный рынок. Вы – босс одной из самых крупных преступных группировок, правящих Чикаго.

2 ноября 1932 г., 10:34

Вам только что позвонил Джимми «Большие уши» – ваш информатор в полиции. «Неприкасаемые» – группа решительно настроенных полицейских – выявила по всему городу склады с контрабандой и скоро проведет рейд. Чтобы избежать тюрьмы, необходимо как можно скорее избавиться от запасов нелегальных бутылок.

Договоренности, заключенные с другими семьями, больше не действуют: кто первым ликвидирует запасы, тот и спасет свою шкуру.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Сыграйте столько раундов, сколько игроков участвует в партии. Побеждает тот, у кого в конце игры окажется наименьшее количество очков по сумме за все раунды. Цель каждого раунда на момент объявления «Омерты» иметь меньше всех очков.

Омерта – действующий среди организованной преступности кодекс молчания, основным положением которого является полный отказ от содействия правоохранительным органам.

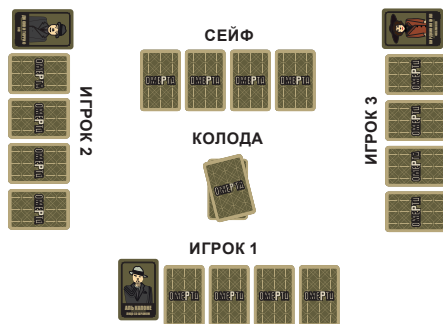
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите столько карт «Знаменитые гангстеры», сколько игроков участвует в партии (остальные карты не используются), перетасуйте их и раздайте по одной каждому игроку. Игрок, у которого оказался Аль Капоне, начинает игру. Если ни у кого нет Аль Капоне, перераздайте карты еще раз. В следующих раундах игру начинает игрок, имеющий наибольшее количество очков.



Перетасуйте карты бутылок и персонажей. Раздайте каждому игроку по 4 карты лицевой стороной вниз (это ваши склады или запас). Все игроки кладут свои карты перед собой лицевой стороной вниз, не глядя на них. Положите 4 карты лицевой стороной вниз в центре стола. Эти карты находятся в сейфе. Посмотреть их можно будет только с помощью Взломщика.

Оставшиеся карты положите стопкой в центре стола, лицевой стороной вниз – это колода.



ПЕРЕД НАЧАЛОМ

Когда все подготовлено, Аль Капоне дает добро: каждый игрок смотрит на 2 свои карты (любые на выбор), запоминает их и кладет обратно лицевой стороной вниз.

КАК ИГРАТЬ

В свой ход вы берете одну карту: либо верхнюю из колоды (смотрите ее, никому не показывая), либо верхнюю из стопки сброса. Затем вы можете выбрать:

- Заменить одну из своих карт на ту, которую вы только что взяли, расположив ее лицом вниз, при этом нельзя просматривать ваши карты. Ваша карта отправляется в стопку сброса, лицевой стороной вверх.
- Положить карту, которую вы только что взяли, прямо в стопку сброса, лицевой стороной вверх (только в том случае, если Вы берете карту из колоды, а не из стопки сброса).

Когда игрок сбрасывает карту бутылки, все игроки (включая его самого) получают возможность избавиться от такой же карты бутылки, раскрыв ее и сбросив. Однако, таким образом может быть сброшена всего одна дополнительная карта бутылки: только самый быстрый игрок сможет избавиться от одной своей карты. Если игрок вскрывает для этого не ту карту, то она возвращается к нему, а он в качестве штрафа берет, не глядя на нее, еще одну карту из колоды (карта кладется лицевой стороной вниз). Если другие игроки пытались сбросить свою карту, но были слишком медлительны, то они просто возвращают свою карту лицом вниз на свой склад без штрафа.

Если колода опустела, перетасуйте карты из стопки сброса в новую стопку и продолжайте игру.

СБРОС КАРТЫ ПЕРСОНАЖА

Когда активный игрок сбрасывает карту персонажа, активируется способность этой карты. Способности описаны на карточках и ниже.

Как вы видите, персонажи почти всегда полезны: они помогут вам уменьшить запас бутылок или испортить оппоненту игру. Но будьте осторожны – у персонажей свой запас бутылок (количество очков указано в левом верхнем углу карточек), и если вы закончите раунд с ними, то они значительно увеличат ваш счет... Вы ведь не хотели бы этого?

ПРИЗВАТЬ К «ОМЕРТЕ» И ЗАВЕРШИТЬ РАУНД

Когда вы считаете, что на ваших картах 7 очков или меньше, включая очки с карт персонажей, вы можете призвать к «Омерте». Важно: призвать к «Омерте» можно только в начале своего хода, до того, как вы взяли карту. Раунд заканчивается **немедленно**. Игроки раскрывают свои руки и подсчитывают очки (бутылки + карты персонажей).

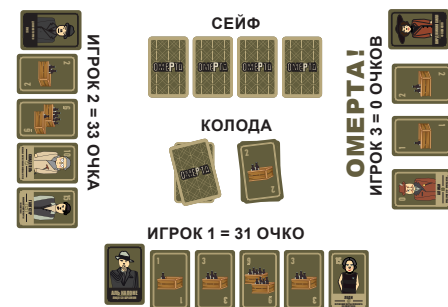
Если у игрока, объявившего «Омерту», 7 или меньше очков и при этом у него меньше очков, чем у других игроков, он выигрывает раунд и получает 0 очков.

Если нет, то игрок с наименьшим количеством очков выигрывает раунд и получает 0 очков. Игрок, призвавший к «Омерте», проигрывает раунд, получает столько очков, сколько в сумме на всех его картах, и его дополнительно штрафуют на 20 очков.

Все остальные игроки получают очки, соответствующие сумме их карт (бутылки + персонажи).

При равенстве очков у игрока, призвавшего к «Омерте», и другого игрока первый получает 0 очков, а второй – свои очки, как обычно.

Игра заканчивается после определенного количества раундов: вы играете столько раундов, сколько игроков за столом. Игрок, набравший наименьшее количество очков по сумме за все раунды, побеждает в игре.



ПОЯСНЕНИЕ ПО КАРТАМ



Карты бутылок = от 1 до 10 очков

Эти карты – это ваши бутылки. Количество бутылок продублировано числом на карте, оно же – количество очков, которое такая карта приносит.



Гангстер = 15 очков

Поменяйте две карты местами, не смотря их. Это могут быть ваша карта и карта оппонента или две карты ваших оппонентов.



Леди = 15 очков

Перемешайте карты оппонента, не смотря их.



Крот = 15 очков

Посмотрите одну из своих карт и положите ее обратно перед собой.



Стукач = 20 очков

Выдайте две карты из колоды: вы можете либо выдать обе одному игроку, либо выдать по одной двум разным игрокам.



Водила = 20 очков

Сбросьте до двух ваших карт бутылок. Если вы случайно сбрасываете карту персонажа таким образом, вы должны забрать обе ваши карты и взять еще одну из колоды в качестве штрафа.



Взломщик = 15 очков

Вы можете залезть в сейф: посмотрите 4 карты, находящиеся в сейфе. После этого поменяйте одну из них на одну из своих (не смотрите свои карты). Эта ваша карта уходит в сейф.



Убийца = 15 очков

Убийца может остановить Стукача, Леди, Гангстера, Ля Маму и Полицейский патруль: если одна из этих карт используется против вас, вскройте Убийцу и отмените эффект этой карты. После этого сбросьте и ее, и Убийцу.



Свидетель = 10 очков

У свидетеля нет специальных способностей. Но он напрягает. Избавьтесь от него немедленно!



Алиби = 0 очков

Алиби может спасти вам жизнь: не потеряйте его! Эта карта не добавляет вам очков.



Ля Мама = 15 очков

Отдайте эту карту другому игроку. Он пропускает 1 ход. Игрок, которому отдали карту Ля Мама, не может призывать к «Омерте», сбрасывать карты, а другие игроки не могут перемешивать его карты или давать ему еще карты.



Полицейский патруль = 15 очков

Поместите эту карту на карту одного из игроков: эта карта заблокирована на два хода. Когда патруль блокирует карту, ее нельзя обменять, посмотреть, сбросить. Если у игрока, получившего патруль, была всего одна карта, в свой ход он берет карту из колоды и сбрасывает ее (и так – два хода).

ВАЖНО:

- Игрок, получивший карту полицейского патруля, не может призывать к «Омерте».

- Карты Полицейского патруля и Ля Мамы кладутся лицом вверх на карту оппонента и к картам оппонента соответственно. Эти карты сбрасываются после двух (для карты Полицейского патруля) или одного (для карты Ля Мамы) хода этого игрока, соответственно, сразу после того, как этот игрок, положивший эту карту, взял карту в свой ход. Если кто-то призвал к «Омерте», пока на вас действует одна из этих карт, не добавляйте очки за нее в свой счет. Только ваши собственные карты влияют на ваш счет.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Олег Раптовский

Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: **ООО «СР ПОСТАВКА»**.

ОМЕРТА

АВТОРЫ: АДРИЕН ДЮМО И ТИМОТИ РИНО
ОФОРМЛЕНИЕ: ТИМОТИ РИНО И ФЛОРИАН БЕЛЛО



3-5



10+



20-30
МИН

ПРАВИЛА