



***МОСИГРА***

**Российская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**

# Да, Крёстный отец!

Игра Джанлуки Сантопьетро для 4—11 игроков в возрасте от 12 лет.

## Введение

Безжалостный Босс, десять членов семьи, одиннадцать саквояжей, большие деньги и грандиозные провалы. Объяснись с доном, пока он не рассвирепел, иначе кормить тебе рыб на дне залива.

## Состав игры

110 карт:

11 коричневых карт семьи

3 карты настроения (зелёная, жёлтая, красная)

1 серая карта «Цементные башмаки»

11 чёрных карт саквояжей

84 синие карты объяснений

Правила игры

## Карты

### Семья (1—11)

Коричневые карты семьи олицетворяют типичных представителей итальянской мафии, какой она нам известна по многочисленным фильмам об Америке 30-х годов.

У каждого члена семьи (кроме Босса) есть фаворит — тот, к кому этот персонаж испытывает некое чувство (дружба, любовь, страсть). Номер фаворита указан в ромбе снизу справа на карте семьи. В ходе партии от вас потребуется вставать на защиту своего фаворита, и ваши действия будут влиять как на вашего персонажа, так и на объект его чувств. Если из-за количества игроков фаворит вашего персонажа не участвует в игре, таковым будет Телохранитель (2).



Повсюду алчные пиявки, которые только и думают, как кинуть меня на деньги. И кому-то это действительно удалось. Что ж, пусть порадуются...



Босс

### Настроения (12–14)

Эти карты показывают, в каком настроении находится Босс. Игрок-Босс всегда держит перед собой одну из таких карт, а остальные видят настроение Босса и выбирают стратегию для наилучшего применения карт объяснений с руки. Карты объяснений могут быть любого цвета, но для того, чтобы обвинить соперника, необходимо сыграть ту, которая по цвету соответствует настроению Босса.

### «Цементные башмаки» (15)

Играя эту карту, Босс обвиняет того члена семьи, кого считает виновным в краже денег. Вынесение приговора завершает партию. «Цементные башмаки» влияют и на фаворита обвинённого персонажа.

### Саквояжи (16–26)

Чёрные саквояжи, которых полно в доме семьи, содержат много всякого добра (и зла), в том числе деньги, украденные у Босса. Из-за того, что дон перевернул весь дом вверх тормашками, нелегко понять, какой именно саквояж может вас обогатить.

### Объяснения (27–110)

Синие карты объяснений позволят игрокам изобретать оправдания и перекладывать вину за исчезновение денег Босса на других. В правой части каждой карты есть «светофор» настроений Босса. Если на нём «горит» цвет текущего настроения и ваше объяснение удовлетворяет Босса, вы можете с помощью такой карты обвинить другого члена семьи, отведя от себя гнев Крёстного отца.

Успешно разыграв карту объяснения (то есть, сразу после обвинения соперника), примените её эффект, указанный знаком слева внизу.

- Глаз [☞] позволяет игроку, применившему карту объяснения (и только ему), посмотреть содержимое своего саквояжа.
- Ротация [↻] заставляет всех игроков обменяться саквояжами, не заглядывая в них. Игрок, применивший карту объяснения, решает, как передаются карты саквояжей: по часовой стрелке или против неё.
- Обмен [↕] заставляет игрока, применившего карту объяснения, вслепую обменяться саквояжами с обвинённым игроком.

2

Отец не понимает! У современной девушки особые потребности: музыка, одежда, украшения... когда тут ещё и мужа искать?!



Дочь

3

Дон должен бы уже понимать, что пора беззакония проходить. Но он всё ещё не готов отказаться от старых методов...



Адвокат

### Подготовка к игре

- Разделите карты по типам.
- Возьмите по порядку номеров столько карт семьи, сколько игроков участвует в партии (не менее пяти). Оставшиеся карты уберите в коробку: в этой партии они не пригодятся. Выберите или назначьте того, кто будет Боссом (рекомендуем бросить жребий, если все игроки примерно равны по силам и опыту). Отдайте ему карту Босса, три карты настроения и «Цементные башмаки». Затем выдайте каждому игроку по одной карте семьи лицом вниз. Игроки вскрывают карты и рассаживаются за столом по часовой стрелке согласно порядку номеров — фаворит вашего персонажа всегда будет рядом. Если вы считаете себя опытными игроками или предпочитаете хаос порядку, можете не пересаживаться, но помните о своих фаворитах.
- Телохранитель берёт из стопки саквояжей Деньги, а затем вслепую добирает карты саквояжей до количества игроков (не считая Босса). Телохранитель тасует взятые карты и раздаёт по одной лицом вниз всем, кроме Босса. Игроки смотрят содержимое полученных саквояжей, но раскрывает карту только тот, кто получил Деньги. Он станет первым игроком: именно его начнёт тиранить Босс.
- Бухгалтер берёт свой саквояж, саквояж Жены и Деньги (либо любой другой саквояж, если Деньги были у Жены или Бухгалтера), перемешивает и вслепую распределяет между тремя временно оставшимися без саквояжей игроками. С этого момента ни один игрок не может смотреть содержимое своего саквояжа, если только особый эффект не позволяет ему это сделать.
- Жена тасует колоду объяснений и сдаёт из неё по три карты каждому, кроме Босса (или приказывает Телохранителю сделать это). Игроки берут полученные карты на руки. Карты у себя на руке можно смотреть в любое время. Оставшиеся карты объяснений положите колодой посреди стола.
- Босс выкладывает перед собой жёлтую карту настроения и задаёт первому игроку неизбежный вопрос: «Где деньги, милоч?».
- Партия начинается.

## Обзор игры

Босс хочет вернуть украденный саквояж с деньгами и показательно наказать виновных. Рано или поздно Босс решит, что знает вора, и тогда предатель вместе со своим фаворитом отправятся на прогулку по дну залива в «цементных башмаках». Остальные члены семьи пекутся только о собственных интересах и пытаются свалить вину на других, чтобы не пасть жертвой свирепого Босса. Не исключено, что кому-то из них удастся улизнуть с деньгами в компании с фаворитом. Игра станет более увлекательной, если игроки будут не просто придумывать объяснения, а придерживаться своей роли.

Начиная с первого игрока, каждый пытается предъявить Боссу убедительные объяснения, почему именно подозреваемый им член семьи присвоил саквояж с деньгами. Чтобы подкрепить свою версию, игрок должен использовать карты объяснений.

## Ход игры

Ход игрока начинается с того, что Босс обвиняет его в краже денег. С учётом обстоятельств, игрок пытается выстроить убедительную версию событий, чтобы запутать ситуацию, успокоить Босса и перевести вину на другого игрока.

- Говорите смиренно и почтительно настолько, насколько это возможно, а также насколько согласуетесь с вашей ролью.
- Выстраивайте свою речь вокруг тем, которые связаны с персонажами, местами, предметами, действиями и событиями на ваших картах объяснений. Упомянув одну из таких тем, сыграйте соответствующую карту с руки. Так вы покажете Боссу свою добросовестность, которую он оценит по достоинству. Для такого применения карты объяснения цвет «светофора» на ней не важен.
- Будьте осторожны, обвиняя соперников: даже если у вас есть карта с цветом настроения Босса на «светофоре», переложить вину на другого игрока без убедительной версии Босс не позволит. Если же ваша версия покажется Боссу достоверной, он разрешит обвинить соперника (не фаворита и не того, кто обвинил вашего персонажа).

4 Ой, здесь такой бедлам, ничего не понимаю! Хотя в одном я уверена: кто-то нагло врёт! Ой, извините, там пришли! С вашего позволения...



Горничная

- После успешного обвинения примените эффект разыгранной карты объяснения (глаз, ротация, обмен).
- Всякий раз, сыграв карту с руки, тут же возьмите ей на замену карту из колоды объяснений.

## Обвинение

- Чтобы свалить вину на другого игрока (кроме вашего фаворита и обвинителя), сыграйте хотя бы одну карту объяснения с цветом текущего настроения Босса на «светофоре».
- Если в свой ход вы обвиняете соперника, разыграв всего одну карту объяснения, Босс немного успокаивается (меняет свою карту настроения либо с жёлтой на зелёную, либо с красной на жёлтую).
- Если в свой ход вы разыгрываете две карты объяснений, чтобы обвинить соперника, настроение Босса не меняется.
- Если в свой ход вы разыгрываете три карты объяснений для успешного обвинения, Босс распаляется ещё сильнее (меняет свою карту настроения либо с жёлтой на красную, либо с зелёной на жёлтую).
- После того как игрок обвиняет соперника, Босс переключается на новую жертву. Все сыгранные до этого карты сбрасываются.

## Уровни настроения

- Когда уровень настроения Босса меняется, он заменяет свою карту настроения и сбрасывает все карты объяснений из игры.
- Уровень настроения может меняться несколько раз за ход.
- Каждые три карты объяснений, сыгранные за один ход, ухудшают настроение Босса на один уровень (но не дальше красного).
- Если уровень настроения красный и игрок применяет четвёртую карту объяснения, но так и не может никого обвинить, Босс вправе сыграть «Цементные башмаки». На этом партия заканчивается.

5 Она говорит мне, что делать, и я делаю! Она ходит в людные места, любит быть на виду... Что ж, пусть наслаждается жизнью, а проблемы я возьму на себя.



Киллер

### Отмена эффекта карты

- Любой соперник может сыграть карту объяснения с руки, чтобы отменить действие карты объяснения, которую вы только что применили в свой ход, если его карта совпадает с вашей по типу (персонаж, место, предмет, действие или событие). Соперник заменяет вашу сыгранную карту своей.
- Босс всегда вправе отменить действие любой сыгранной карты объяснений, если считает построенную на ней историю слишком противоречивой, запутанной или неприемлемой.
- Карты, действие которых отменено, не сбрасываются. Переворачивайте их лицом вниз, чтобы показать, что они не действуют. Отменённые карты учитываются при оценке настроения Босса.

### Помощь фавориту

Если ваш фаворит в беде, вы можете помочь ему одной из ваших карт объяснения, вставив её в рассказ. Эта карта считается сыгранной фаворитом, но историю Боссу будете рассказывать вы, хотя, может быть, не без помощи фаворита.

Таким образом вы можете применить не более одной карты подряд.

Если сыгранная карта объяснения позволяет игроку переложить вину на другого, эффекты карты применяет помощник, а не фаворит, которому требовалась помощь.

Карта объяснения, сыгранная в помощь фавориту, изменяет настроение Босса наряду с картами, сыгранными самим фаворитом.

### Саквояжи

Переложив вину на соперника, не забывайте, что в конце своего хода будете обязаны применить эффект карты объяснений к саквояжам.

6 Когда ты уже расскажешь всё своей жене?! Я не собираюсь ждать вечно! Иначе можешь забыть о своей «кошечке»!



Любовница

### Завершение партии

Игра заканчивается, когда Босс решает, что обвиняемый персонаж виновен, и вручает ему карту «Цементные башмаки». Также партия завершается, когда в колоде объяснений заканчиваются карты. В этом случае Босс выбирает члена семьи, который заслужил «Цементные башмаки» больше других.

Вина распространяется и на фаворита обвинённого героя: оба игрока выбывают из соревнования.

Если у одного из носителей «цементных башмаков» окажется саквояж с деньгами, Босс забирает свои миллионы и побеждает в игре.

Если Деньги окажутся в руках выжившего члена семьи, он и его фаворит становятся победителями партии, после чего окунаются в пучину богатства с согласия Босса. В конце концов, он щедрый человек...

### Варианты

#### Саквояж для Босса

Если игра кажется вам недостаточно сложной, добавьте в неё ещё один саквояж, который будет храниться у Босса.

Любой игрок может сыграть одну из карт объяснений «Федералы», «Полицейский» или «Арест», чтобы «слить» Босса. В этом случае игра заканчивается. Итог зависит от саквояжа Босса. Если в нём Деньги, Босс попадает под следствие, а его обвинитель побеждает в партии. Если Босс арестован с Оружием, он идёт под суд, а побеждает тот, у кого Деньги. Если у Босса любой другой саквояж, игрок с Деньгами и обвинитель Босса идут на дно в «цементных башмаках».

#### Лучше меньше, да лучше

- Если в партии только четыре игрока, правила слегка изменяются:
- Во время подготовки, после назначения Босса, игроки тянут себе роли велепую из десяти доступных, игнорируя все правила, касающиеся карт и фаворитов.
  - Во время игры вы можете обвинить любого соперника (кроме, конечно, Босса) — даже того, кто только что переложил вину на вас.

7 Хорошо, капо! Что теперь-то? Ждать здесь, мотор не глушить или как? Ага! Нет проблем, понял: поеду припаркуюсь. Капо, мелочь есть?



Шофёр

## Авторский коллектив

**Автор игры:** Джанлука «Джазбро» Сантопьетро

**Авторы оригинальной игры «Да, Тёмный властелин»:**

Фабрицио Бонифацио, Массимилиано Энрико и Кьяра Ферлито

**Текст правил:** Габриэле Мари, Джакомо и Джанлука Сантопьетро

**Арт-директор:** Джанлука Сантопьетро

**Дизайнер:** Демис Савини

**Развитие:** Габриэле Мари, Джакомо и Джанлука Сантопьетро,

Демис Савини и Ливио Валентини

**Художники:** Кристиан Далла Веккиа, Доменико Нецити и Демис Савини

**Общее руководство:** Джанлука Сантопьетро

**Игру тестировали:** сотрудники e-Nigma Ravenna, Роберто Аргалья, Валерия Боттильери, Девил Пьерантони, Маттео Пирони, Эдоардо Понти,

Массимилиано Росси, Ракеле Стокко, Джан Паоло Верночи

**Продюсер:** Сильвио Негри-Клементи

Особая благодарность посетителям La Ludoteca dei Cacciatori di Teste

за полезные советы, Алессандро Дрей за ценные консультации

и Гильермо Синьоре за выбор художественного стиля.

© 2007 Counter srl. Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Главный редактор:** Петр Тюленев

**Перевод:** Алексей Перерва

**Редактура:** Александр Киселев

**Верстка:** Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию

бизнеса Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ

и стран СНГ. Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

Дорогой! Ты опять накричал на нашу девочку? Когда же ты поймёшь, что цветочку вредно волноваться? У неё из-за твоего ора комплексы так и прут!



Жена