

## Правила игры

### Компоненты



### Введение

В игре "Мятеж!" от 2 до 5 игроков вживаются в просоленные шкуры морских волков, экипажа пиратского корабля, капитан которого только что перестал быть полезен команде. Каждый игрок пытается организовать бунт и захватить власть на корабле в свои руки раньше других. Для этого им придется подкупить лучших людей экипажа и их сабли, кого ромом, кого - звонкими дублонами. Но игрок должен быть осторожен, чтобы не отдать слишком много одному соратнику, ибо пиратская верность зыбка, и слову его верить не стоит, а корабль в любой момент может развернуть паруса навстречу катастрофе!

### Цель игры

Ты должен вооружить своих людей для бунта раньше других игроков. Первый, кому удастся собрать 10 сабель (или 8 в игре 4-5 игроков), успешно поднимает бунт, берет корабль под свое начало, становится новым капитаном и выигрывает.

### Компоненты

- Команда:** большие шестиугольные жетоны - это пять ключевых фигур команды, которых игрокам надо переманить на свою сторону. В деталях члены команды будут описаны позже.
- Карта:** эти квадратные плашки представляют собой места, куда корабль заплывает каждый новый ход.
- Дублоны:** эти круглые жетоны применяются для подкупа команды. Они пяти цветов, чтобы дублоны игроков можно было отличать.
- Ром:** эти жетоны в виде бутылок можно использовать для подкупа команды так же, как и дублоны, но полезны они только в ночных попойках.
- Сабли:** эти жетоны - показатель успешности действий игрока. Когда игрок получает 10ю саблю (или 8ю в игре 4-5 человек), игра тут же заканчивается победой этого игрока (см. "Конец игры" ниже).
- Подзорная труба:** этот жетон дает владельцу право разрешать все ничьи. Такого игрока называют *впередсмотрящим*.

### Расклад игры

- Каждый игрок выбирает цвет (красный, синий, зеленый, лиловый или белый), берет 8 дублонов своего цвета и 3 рома (бутылки цвета не имеют).
- Пятерых членов команды выкладывают в центр игровой зоны, оставляя вокруг них место под дублоны и ром. **Члены команды должны лежать по порядку номеров слева направо с 1 по 5.**

### Расклад игры



- Перемешай плашки карты и выложи их лицом вниз под **Штурманом** (№4 в команде). Потом вскрой верхнюю плашку и положи ее **лицом вверх** по другую сторону от Штурмана. Вскрытая карта показывает, куда плывет корабль.
- Подзорную трубу придется отдать игроку, который последним смотрел кино про пиратов (ну, можете решить дело и обычным жребием).
- Оставшиеся дублоны, ром и сабли сложи в отдельную кучу. Эта куча дальше будет уважительно называться "банк".

### Жетон Команды



### Ход игры

Каждый ход "Мятежа!" состоит из трех фаз. Первая фаза - **фаза торга**, в которой игроки вкладывают дублоны и ром в подчинение команды. Вторая фаза - **фаза выгоды**, когда игроки, сделавшие наиболее удачные ставки, получают пользу от особых свойств команды. Третья фаза - **фаза возврата**: в этой фазе игроки могут вернуть часть вложенных дублонов, чтобы иметь возможность торговаться на следующем ходу. Фазы играют так:

#### Фаза 1: Торг

В этой фазе *впередсмотрящий* (игрок с подзорной трубой) по одному и по порядку номеров выкрикивает имена членов команды. Как только назван один член команды, каждый игрок (и *впередсмотрящий* тоже) тайно зажимает в кулак то число дублонов и рома, которыми он готов пожертвовать, чтобы этот член команды оказался на его стороне - этикие посулы за верность. Кулаки с посулами вытягиваются над столом. Когда все игроки готовы, они разжимают кулаки, и дублоны и ром складываются рядом с этим членом команды. Посул каждого игрока складывается у той стороны жетона члена команды, которая соответствует его цвету.

Так продолжается, пока все пятеро не будут обложены дублонами и ромом; тогда начинается фаза выгоды.

**Пример:** *Слава-впередсмотрящий кричит "Канонир!" Когда Слава, Дима и Боря зажали свои посулы в кулаки и вытянули их над столом, они открывают свои ставки. Боря ставит на канонира 2 дублона и 1 ром, Дима - 2 дублона, а Слава - 1 ром. Каждый игрок складывает "приношения" рядом с жетоном канонира, у его стороны, отмеченной цветом игрока.*

#### Фаза 2: Выгода

В этой фазе *впередсмотрящий* по одному и по порядку номеров разбирается с членами команды. Происходит это следующим образом:

- Суммируются дублоны и ром каждого игрока, поставленные на данного члена команды. Это **посул** этого игрока данному члену команды.
- Если один игрок дал **единственный наибольший посул** члену команды, этот игрок тут же получает выгоду от **первичного свойства** этого пирата (см. "Свойства Команды" ниже). Если наибольший посул сделали несколько игроков, *впередсмотрящий* назначает победителя. Любой игрок может договориться с *впередсмотрящим* и подкупить его ромом (только не дублонами!) до разрешения спора, и сделка должна быть тут же выполнена.
- Игрок со **вторым наивысшим посулом** определяется по тем же правилам (*впередсмотрящий* разбирает споры), и этот игрок получает выгоду от **вторичного свойства** данного члена команды. Игрок, получивший выгоду от первичного свойства пирата, не может получить выгоду от его вторичного свойства.

Когда со всех пятерых членов команды получена выгода, начинается фаза возврата.

**Пример:** *Слава, Дима и Боря закончили торг и перешли к фазе выгоды. Слава-впередсмотрящий выкрикивает первого пирата "Палубный!". Слава (лиловый) посулил Палубному 1 дублон, Дима (красный) дал дублон и поднес бутылку рома, Боря отдался одним ромом. Дима с его общим посулом 2 тут же получает выгоду от первичного свойства*

Палубного и выполняет его. Боря и Слава спорят между собой о том, кто получит выгоду от вторичного свойства. Но Слава впередсмотрящий, и он смело присваивает победу себе. Боря не получает выгоду от Палубного, и фаза Выгоды переходит к Канониру.

### Фаза 3: Возврат

Начиная с впередсмотрящего и по часовой стрелке от него каждый игрок может вернуть до трех любых ранее отданных им дублонов от любого жетона команды. Все оставшиеся дублоны лежат рядом с пиратами, которым были обещаны. После того, как все игроки вернули свои дублоны, весь ром от членов команды убирается (только несыгранные жетоны рома остаются при игроках), и вскрывается новая плашка карты. Когда это сделано, начинается новый ход.

**Примечание к спорным ситуациям.** Если несколько игроков спорят о наибольшем посуле члену команды, впередсмотрящий должен решить, кто из спорящих игроков получит доступ к первичному, а кто - к вторичному свойству данного члена команды. Если другие игроки также что-то ставили на этого пирата, но в споре за наибольший посул не участвуют, они не получают ничего. Далее, впередсмотрящему порой приходится разрешать споры вокруг команды дважды: первый раз в фазе выгоды, второй - если член команды подвергся воздействию карты (см. рисунок "Прокладка курса"). Впередсмотрящий в каждом споре может отдавать победу разным игрокам.

### Свойства команды

#### Палубный (№1)

"Палубный Матрос! Лучший друг каждого! Ясно как день, ценнейший член команды!" Палубный может при помощи своих связей повлиять почти на все.

**Первичное свойство:** игрок может передвинуть любой один дублон или ром любого игрока от одного члена команды к другому. Дублон и ром не меняют принадлежность, смею заметить.  
**Вторичное свойство:** Игрок может передвинуть один свой дублон или ром от одного члена команды к другому.

#### Канонир (№2)

"Канонир! Морской волк с горячим приветом для твоих врагов! Ясно как день, ценнейший член команды!" Доступ к оружию делает Канонира ключевой фигурой в деле подготовки мятежа.

**Первичное свойство:** Игрок получает 2 сабли.

**Вторичное свойство:** Игрок получает 1 саблю.

#### Кок (№3)

"Кок! Кормящая мать, владыка рома! Ясно как день, ценнейший член команды!" Заведует раздачей рома, кок сильно влияет на всю команду.

**Первичное свойство:** Игрок получает 2 рома.

**Вторичное свойство:** Игрок получает 1 ром.

#### Штурман (№4)

"Штурман! Хозяин наших судеб! Ясно как день, ценнейший член команды!" Штурман определяет курс и может привести команду к богатству или гибели.

**Первичное свойство:** игрок выбирает, в какую из двух локаций на текущей карте корабль пойдет в этот ход (см. рисунок "Прокладка курса", чтобы понять суть локаций). Как только игрок выбрал курс, немедленно вступает в действие эффект точки назначения.

**Вторичное свойство:** Игрок получает 1 саблю.

#### Старпом (№5)

"Старпом! Мудрейший из нас! Ясно как день, ценнейший член команды!" Старпом убедителен в спорах... и у него ключи от офицерской каютки с ромом.

**Первичное свойство:** Игрок получает подзорную трубу и становится новым впередсмотрящим.

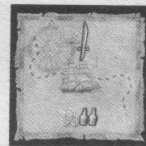
**Вторичное свойство:** Игрок получает 1 ром.



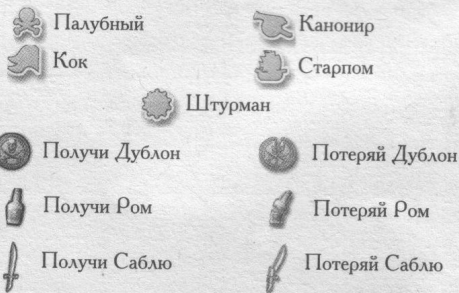
### Прокладка курса

Плашка карты всегда показывает два направления - север и юг, каждое из них воздействует на игрока, который контролирует нарисованного члена команды (т.е. дал ему наибольший посул). Игрок, который получает выгоду от первичного свойства Штурмана, определяет, пойдет корабль на юг или на север. После принятия этого решения тут же вступает в силу эффект выбранного направления.

На карте, изображенной здесь для примера, игрок, контролирующий канонира, получит 1 саблю, если корабль пойдет на север; если корабль пойдет на юг, игрок, контролирующий палубного, получит 2 рома. Другие карты могут приводить к потерям, а не к приобретениям.



Здесь собраны различные символы, которые можно найти на карте:



### Получение и потеря Рома, Дублонов и Сабель

В ходе игры ее участники получают и теряют ресурсы (ром, дублоны, сабли) в попытках подкупа и в результате захода в локацию на карте.

**Получение ресурсов:** когда игрок получает ром, дублоны или сабли, от члена команды или с карты, он берет их из банка и кладет перед собой. Дублоны и ром теперь можно применять в посулах следующего хода, а сабли помогут игроку победить в игре. Помни, что каждый игрок имеет всего 10 дублонов его цвета. Если игрок уже получил на руки свои 10 дублонов, он уже ничего не получит, даже если карта дает такую возможность.

**Потеря рома:** когда из-за карты игрок теряет ром, он должен сбросить несыгранный жетон рома (т.е., тот, который не использован в посулах команде). Если такого жетона у игрока нет, он игнорирует штраф.

**Потеря сабель:** когда из-за карты игрок теряет сабли, он просто берет одну из своих сабель и кладет ее обратно в банк. Если сабель у игрока нет, штраф игнорируется.

**Потеря дублонов:** когда из-за карты игрок теряет дублоны, он может выбрать между сбросом несыгранного дублона и сбросом дублона, уже отданного кому-либо из команды.

### Конец игры

Когда игрок получает свою 10ю саблю (или 8ю в игре 4-5 игроков), игра заканчивается его победой. Если несколько игроков добились этого одновременно, побеждает игрок с наибольшим числом дублонов. Если и тут спорная ситуация, побеждает игрок с наибольшим числом несыгранного рома. Если и тут спор, игра заканчивается ничьей.

### Авторы

Разработчик: Кевин Уилсон

Редактура: Даррелл Харди, Кристиан Т. Петерсен и Роб Вон

Графическое оформление: Брайан Шомбург

Оформление коробки: Андерс Файнер

Оформление компонентов: Дон Майтц

Тестеры: Team XYZZY, Уилл Хайндмарк, Скотт Ривс и Сара Янг

Локализация: Михаил Акулов, Илья Карпинский, Андрей Морозов, Алексей Перерва.

Mutiny! is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © 2003 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. Visit our website at [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)