Шифр

Cypher

2-4 игрока, 15 минут

Борьба за влияние в условиях глобальной потери информации из-за вышедшей из-под контроля людей программы «Шифр».

Состав игры

– 19 карт
– 4 памятки
– правила игры

Цель игры

Игроки стремятся собрать наиболее ценных персонажей к тому моменту, когда программа «Шифр» захватит власть над всем миром.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает 1 памятку.

Перемешайте все 19 карт. Определите первого игрока. Он получает верхние 3 карты колоды. Игрок, сидящий справа от первого игрока, получает 1 карту, все остальные игроки – по 2 карты.

Положите колоду в центр стола. Откройте верхнюю карту колоды и положите её рядом с колодой. Это – **рынок**.

Ход игры

Игроки делают ход по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый ход состоит из следующих фаз:

1) **Игра картой** – Игрок выбирает одну из 3 карт руки и выкладывает её на стол, перед собой, лицом вверх. Выполняется действие, описанное на карте. Если у карты есть соответствующая метка, её действие продолжается до конца игры. На столе перед игроком может находиться не более 3 карт. Если игрок выкладывает 4-ю карту, он должен немедленно сбросить одну из выложенных карт. При сбросе игрок помещает карту под низ колоды, рубашкой вверх.

Карта: *1 – ценность, 2 – название, 3 – количество, 4 – класс, 5 – метка постоянного действия, 6 – текст действия*

2) **Получение карт** – Игрок берёт в руку одну карту – верхнюю карту колоды или карту рынка. Если взята карта рынка, вместо неё сразу же кладётся верхняя карта колоды, лицом вверх.
3) **Передача карт** – Игрок выбирает одну карту руки и передаёт её, рубашкой вверх, игроку слева. Затем игрок выбирает одну карту руки и передаёт её, рубашкой вверх, игроку справа.
4) **Сброс карт** – Если у игрока в руке осталось более одной карты, он сбрасывает лишние (кладёт их под низ колоды, рубашкой вверх).

Окончание игры

Игра заканчивается, если выполняется одно из условий:
– в конце хода игрока в колоде не осталось карт,
– игрок выложил перед собой карту «Власть "Шифра"».

Каждый игрок, включая игрока, который вызвал окончание игры, делают ещё по одному ходу.

Игроки подсчитывают суммарную ценность карт, выложенных на стол перед ними. Игрок с наибольшей суммарной ценностью, считается **победителем**. Если таких претендентов более одного, побеждает игрок, находящийся ближе, по часовой стрелке, к игроку, который вызвал окончание игры. *(Например, если вы вызвали окончание игры и игрок слева от вас имеет столько же очков, как и вы, побеждает он, а не вы)*.

Вариант для 2 игроков

В начале игры первый игрок получает 3 карты, другой – 2 карты. В свой ход активный игрок берёт из колоды 2 карты вместо 1, а в конце хода передаёт другому игроку 1 карту. Если у игрока более 2 карт, он сбрасывает лишние карты.

Варианты игры

В начале игры можно удалить из игры, не глядя, 1 карту.

В серии игр игра продолжается до: 4 побед для 2 игроков, 3 побед – для 3, 2 побед – для 4 игроков.