



СОБАКИСТАН

ИЩЕЙКИ



ПРАВИЛА ИГРЫ





ПОСЛЕ ПРОЧТЕНИЯ ЗАРЫТЬ ВО ДВОРЕ

СОДЕРЖАНИЕ

Об игре.....	6
Состав игры	6
Описание компонентов.....	7
Подготовка к игре.....	9
Цель игры.....	12
Ход игры.....	12
Карты охоты	18
Конец игры и определение победителя.....	23





Метрополитен
существует только
на бумаге.

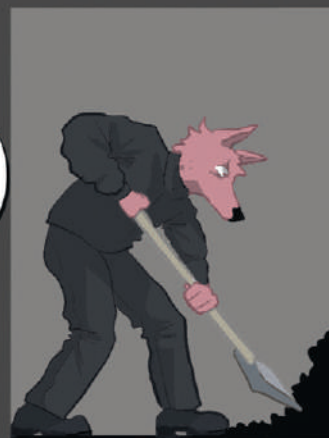
По ряду причин
мы успели построить
только станции.

Туннелей
ещё нет.

И волки собираются
подтвердить и
обнародовать эту
информацию.

Расклеить
фотографии,
копии генерального
плана.

С другой стороны,
они прорыли собственную
систему секретных нор между
станциями, и им гораздо проще
перемещаться, чем нам.





≡ СЛАВА СОБАКИСТАНУ! ≡



ОБ ИГРЕ

У вас в руках асимметричная игра на ассоциации. Один игрок станет старшей ищейкой Службных Собак. Остальные будут играть за Волчье Сопротивление: связанного и волков. По ассоциациям от связанного волкам нужно будет доставить компромат в укромное место и скрыться из города, пока старшая ищейка не вычислила и не перехватила их.

Игра закончится, когда все волки сбегут из города, старшая ищейка арестует всех волков или закончатся раунды — метро «откроется», и пропаганду будет уже не остановить!

СОСТАВ ИГРЫ

36 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ СТАНЦИЙ



4 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНА ВОЛКОВ



13 ДВУСТОРОННИХ КАРТ ОХОТЫ

81 КАРТА МАРШРУТА

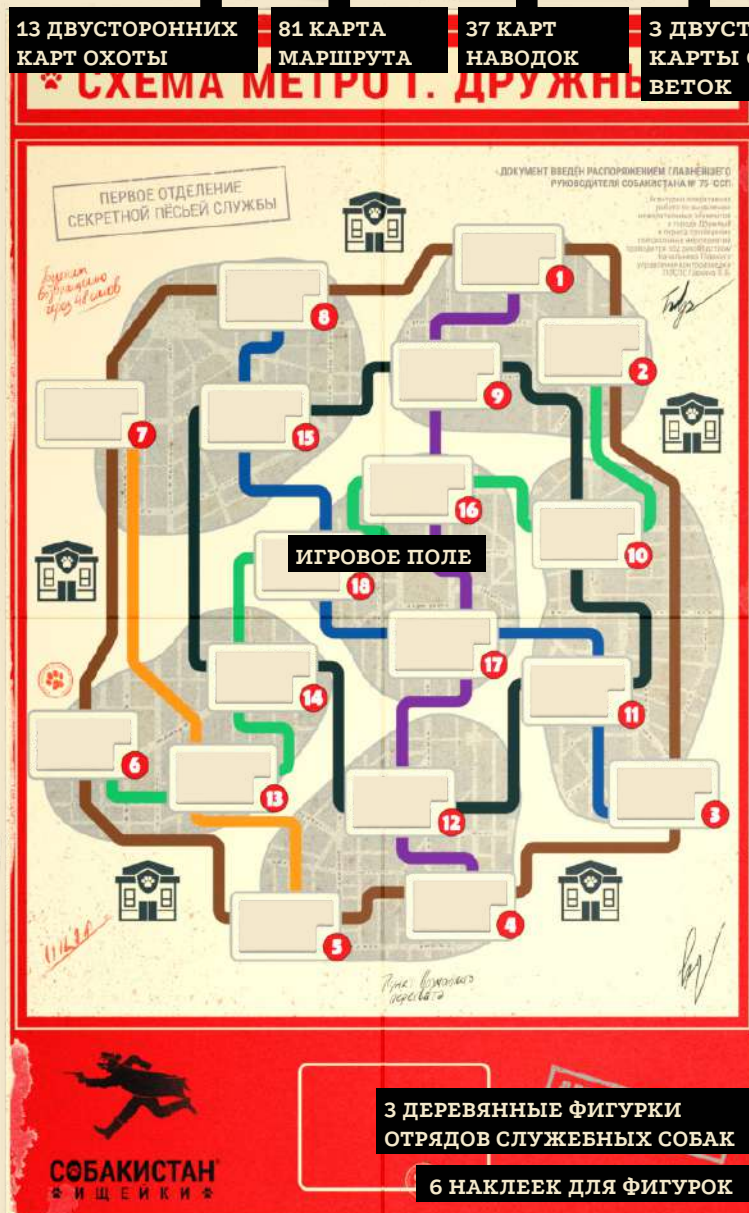
37 КАРТ НАВОДОК

3 ДВУСТОРОННИЕ КАРТЫ ОЦЕПЛЕНИЯ ВЕТОК



5 МАРКЕРОВ

3 КАРТЫ «НЕ»



4 ПЛАНШЕТА ВОЛЧЬЕГО СОПРОТИВЛЕНИЯ

4 ЖЕТОНА ТАЙНЫХ ПОСЛАНИЙ

4 ЖЕТОНА КОМПРОМАТА

**ЖУРНАЛ
НАБЛЮДЕНИЙ
СЛУЖЕБНЫХ
СОБАК**

3 ДЕРЕВЯННЫЕ ФИГУРКИ

6 НАКЛЕЕК ДЛЯ ФИГУРОК

**ЖЕТОН
ОЦЕПЛЕНИЯ
РАЙОНА**

ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Это схема метро города Дружный. По ней перемещаются волки и Служебные Собаки.

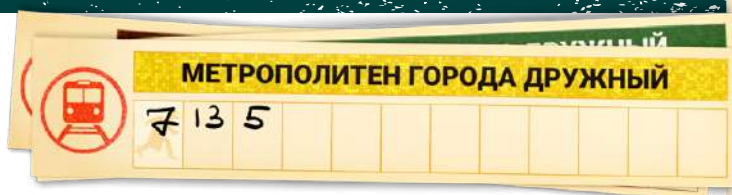
Многие действия в игре отсылают к **соседним станциям и районам** на поле.

- ▶ Станции считаются соседними, когда они соединены одной веткой метро и между ними нет других станций.
- ▶ Районы считаются соседними, когда между ними есть соседние станции.



ПЛАНШЕТЫ ВОЛЧЬЕГО СОПРОТИВЛЕНИЯ

Фигурок у волков нет. Свои перемещения они тайно отмечают на личных планшетах. Так что никто, кроме самого волка, точно не знает, где и когда он был в течение игры.



КАРТЫ МАРШРУТА

На каждой карте указаны три номера станций:
Стартовая станция — здесь волки начинают игру.
Укромное место — здесь волкам нужно оставить компромат.
Выход из города — здесь волкам нужно сбежать из города.

КАРТЫ НАВОДОК

На каждой карте наводок написано одно прилагательное — ассоциация. С их помощью связной подсказывает волкам, на какие станции идти, чтобы дойти до укромного места и выхода из города.



ФИГУРКИ ОТРЯДОВ СЛУЖЕБНЫХ СОБАК

По игровому полю открыто ходят отряды Служебных Собак. Ими управляет старшая ищейка.



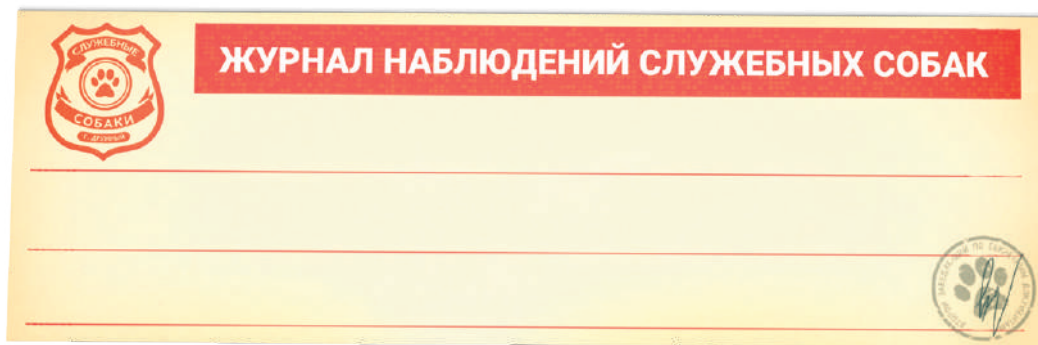
КАРТЫ ОХОТЫ

При помощи этих карт все игроки могут совершать дополнительные действия. Эффект каждой карты зависит от роли игрока, у которого она сейчас находится.



ЖУРНАЛ НАБЛЮДЕНИЙ СЛУЖЕБНЫХ СОБАК

Здесь старшая ищейка может делать любые заметки. Используйте планшет, чтобы помнить важную информацию.



МАРКЕРЫ

Инструкция по уходу за маркерами

- ▶ Перед началом партии встряхните маркеры, не снимая колпачки.
- ▶ Храните маркеры в коробке только с надетыми колпачками. Также рекомендуется надевать колпачки на маркеры, когда вы не используете их в ходе игры.
- ▶ Чтобы стиратели на маркерах прослужили дольше, используйте их только для небольших исправлений в ходе игры. В конце партии стирайте все пометки с планшетов сухим бумажным полотенцем.
- ▶ Подсохшие пометки рекомендуется стирать слегка влажной или, в сложных случаях, спиртовой салфеткой.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой наклейте профили Служебных Собак на деревянные фигурки отрядов.



1. Распределите роли:

- ▶ один игрок станет старшей ищейкой Служебных Собак;
- ▶ ещё один игрок — связным Волчьего Сопротивления;
- ▶ все остальные игроки будут волками.

2. Разложите **игровое поле** в центре стола. Оставьте рядом место для **следа** — сюда связной будет выкладывать карты наводок.

3. Перемешайте все **жетоны станций**. Возьмите случайный жетон:

- ▶ Если он длинный, вставьте его любой стороной в верхнюю часть любой ячейки на поле.
- ▶ Если он короткий, вставьте его в нижнюю часть любой ячейки на поле.

Таким образом заполните длинными и короткими жетонами все ячейки. Когда в ячейку вставлены оба жетона, получается название станции. Лишних жетонов или станций без названий не должно остаться!



4. Положите перед каждым волком по **планшету Волчьего Сопротивления**, **жетону волка**, **компромата** и **тайных посланий** одинакового цвета. Жетоны волков положите стороной «допрошен» вниз. Лишние уберите в коробку.



5. Положите **журнал наблюдений**, **жетон оцепления района**, **3 карты оцепления веток** и **3 фигурки отрядов Служебных Собак** перед старшей ищейкой.



6. Подготовьте **карты охоты**. Разделите их по стартовым печатям. Печати находятся только с одной стороны карты и обозначают, у кого эта карта будет в начале игры:



Стартовая карта старшей ищейки



Стартовая карта связного



Стартовые карты волков

7. Раздайте **карты охоты** игрокам в соответствии с печатями:

- ▶ старшей ищейке — 2 карты;
- ▶ связному — 3 карты;
- ▶ каждому волку — по 2 карты с печатями того же цвета, что и планшеты этих игроков.

Положите все розданные карты стартовыми печатями вверх.

Лишние карты охоты со стартовыми печатями волков уберите в коробку.

8. Раздайте по **маркеру** старшей ищейке и каждому волку. Лишние маркеры уберите в коробку.

9. Связной перемешивает все **карты маршрутов** и берёт одну случайную. Остальные он убирает в коробку.

10. Верхний номер на этой карте маршрута — это стартовая станция. Связной прикрывает рукой два других номера и тайно показывает карту волкам. Так волки узнают свою стартовую станцию. Они записывают её на своём планшете в первую — самую левую — ячейку.

Старшая ищейка не должна видеть карту маршрута и знать стартовую станцию!

Связной кладёт эту карту рядом с собой станциями вниз. Он всегда может её посмотреть.

11. Сложите **3 карты «Не»** стопкой перед связным.
 12. Перемешайте все карты наводок и положите рядом лицевой стороной вниз — это **колода наводок**.
 13. Связной берёт **5 верхних карт из колоды наводок** на руку. Он никому их не показывает.



14. Связной смотрит средний номер на своей карте маршрута — это укромное место. Он находит его на поле и даёт ассоциацию на эту станцию. Для этого он выбирает одну подходящую карту наводки из руки и кладёт её лицом вверх на место для стартовой наводки на поле. Это **стартовая наводка**.



Например, в этой игре укромное место находится на станции 3 «Заброшенный пляж». У связного на руке карты наводок «Весёлое», «Светлое», «Ароматное», «Холодное» и «Грязное». Связной решает, что «Грязное» лучше всего описывает «Заброшенный пляж». Он выкладывает эту карту наводки.

Связной может использовать особую карту «Не» или карту охоты «Поменять шкуру» по обычным правилам (см. стр. 13 и стр. 21), если хочет.

После этого связной добывает карты из колоды наводок до 5.

15. Старшая ищейка выставляет все **3 фигурки отрядов** в любые участки Служебных Собак на поле.

В одном участке может быть только один отряд Служебных Собак.





СТАРШАЯ ИЩЕЙКА

1



5



2

СХЕМА МЕТРО Г. ДРУЖНЫЙ



6-7



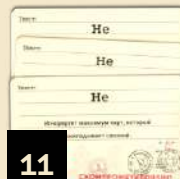
ВОЛК



ВОЛК



9



11



12



СВЯЗНОЙ

ОХОТА НА ВОЛКОВ НАЧИНАЕТСЯ!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Волкам под руководством связного нужно **оставить компромат в укромном месте**, а затем **покинуть город на станции выхода**. Волки и связной играют в команде, поэтому победу или поражение они делят на всех. В свою очередь, старшей ищейке нужно **поймать волков**: конфисковать у них компромат и арестовать серых — отобрать их жетоны волков.

Побеждает та сторона, у которой в конце игры окажется **больше жетонов компромата и жетонов волков**.

ВОЛЧЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ



Связной — один игрок. Он знает все станции с карты маршрута, но сам по игровому полю не ходит. Вместо этого связной направляет волков. Каждый ход он выкладывает до двух карт наводок с ассоциациями, которые должны подсказать волкам, куда идти.

Волки — от одного до четырёх игроков. Они знают только стартовую станцию и передвигаются, полагаясь на наводки связного.

СЛУЖЕБНЫЕ СОБАКИ



Старшая ищейка — один игрок. Он не знает ни одной станции с карты маршрута. Ищейка управляет отрядами Служебных Собак: перемещает их по игровому полю. Старшая ищейка видит ассоциации связного, но не знает, где находятся волки.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов. Каждый раунд состоит из 4 этапов:



1. ХОД СВЯЗНОГО

1

В свой ход связной Волчьего Сопротивления:

- размещает карты наводок, указывая ими маршрут;
- может комментировать игру;
- может использовать карты охоты (см. стр. 18).

В свой ход связной решает, на какую станцию метро он будет указывать. Обычно это станция, на которую волкам следует идти в этот раунд. Каждый раунд связной может выбирать любую станцию: как новую, так и уже загаданную ранее.

Например, сейчас идёт первый раунд игры. Волки начинают на станции 16 «Зажиточный спортзал». Связной знает, что укромное место – на станции 3 «Заброшенный пляж». Связной решает вести волков через станцию 10 «Ночной кинотеатр». Он будет указывать на неё.

Затем связной **выкладывает из руки 1 или 2 карты наводок**, которые ассоциируются с выбранной станцией. Он кладёт их в открытую рядом с полем – **в след**. Раунд за раундом порядок карт в следе должен сохраняться, например слева направо или сверху вниз. Остальные игроки всегда могут видеть след.

В руке у связного 5 карт: «Спокойное», «Весёлое», «Светлое», «Ароматное» и «Холодное». Связной решает, что только карта «Спокойное» ассоциируется с «Ночным кинотеатром», и выкладывает её.

Связной может совместить любую из карт наводки из руки с особой **картой «Не»**. Карта «Не» меняет значение наводки на противоположное. Например, «Не» + «Спокойное» означает «Беспокойное».

Карты «Не» не являются картами наводок и поэтому **не добавляются в максимум карт**, который связной выкладывает.

Таким образом, в один ход связной может использовать до четырёх карт: две карты наводок и две «Не». Учтите, что карт «Не» всего три на всю игру.

В конце хода связной собирает карты из колоды наводок до 5.

Пример следа после 3 раундов игры



КОММЕНТИРОВАНИЕ ИГРЫ

Связной всегда говорит так, чтобы слышали все игроки, включая старшую ищейку. Связной **может**:

- ▶ **сообщить, по какой логике он будет выкладывать наводки.** Например: «Я даю подсказку не на соседнюю станцию, а через одну по маршруту». Или: «Эта подсказка относится к укромному месту / выходу из города»;
- ▶ **объяснить, к какому слову дана подсказка:** «Первая карта наводки относится к прилагательному в названии, а вторая карта – к существительному»;
- ▶ **оценить ситуацию в игре:** «Вы находитесь в одной станции от цели» или «Вы сбились с пути»;
- ▶ **сообщить, что волки находятся в укромном месте** или рядом: «В этот ход вы должны дойти до цели».

При этом строго **нельзя** говорить только три вещи:

- ▶ **давать новые ассоциации**, не используя карты наводок: «Сюрреалистично», «Я бы туда сходил» или «Оно могло бы быть в нашем городе»;
- ▶ **указывать на части игрового поля:** «Эта подсказка внизу поля», «Это восточная станция» или «Вам на красную ветку»;
- ▶ **говорить, куда идти** игрокам: «Идите направо», «Вернись на предыдущую станцию».



Помните, что старшая ищейка слышит все комментарии связного. Любая информация может и будет использоваться против волков!

2. ХОД ВОЛКОВ

2

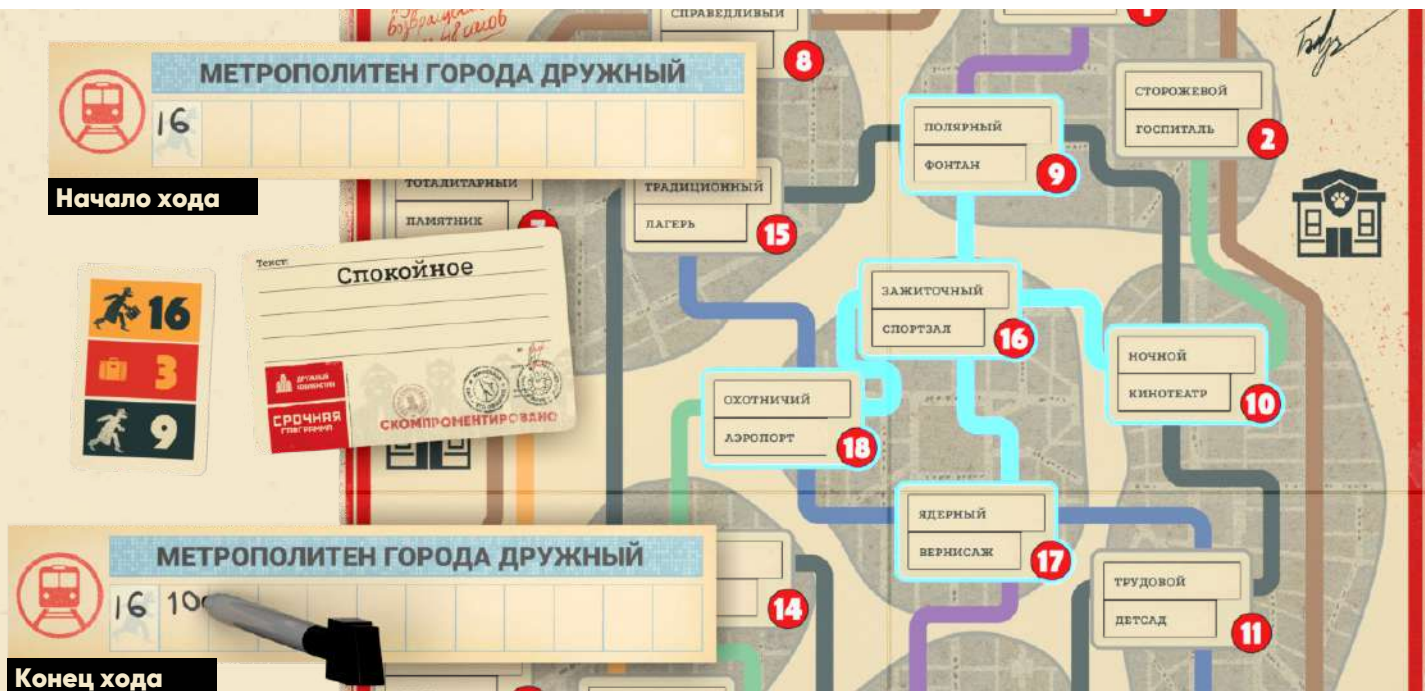
Все волки ходят одновременно.

В свой ход каждый волк:

- перемещается по схеме метро;
- может комментировать игру;
- может использовать карты охоты (см. стр. 18).

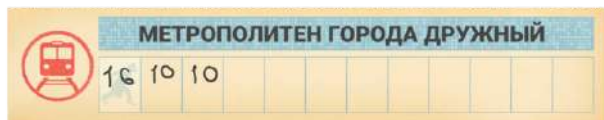
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Ориентируясь на карты наводок текущего раунда и стартовую наводку, каждый волк решает, куда переместиться. Для этого он **выбирает станцию, соседнюю** с той, на которой находится. **Волк тайно записывает номер новой станции на своём планшете** — в следующую свободную ячейку. Теперь он находится там.



Например, синий волк сейчас находится на станции 16 «Зажиточный спортзал». В этот ход он может перейти на станцию 9 «Полярный фонтан», 18 «Охотничий аэропорт», 17 «Ядерный вернисаж» или 10 «Ночной кинотеатр». Карта наводки этого раунда — «Спокойное». Волк решил, что станция 10 «Ночной кинотеатр» лучше всего подходит под эту ассоциацию. Он перемещается туда и записывает номер 10 в свой планшет.

Волк может идти по маршруту, задуманному связным, или попытаться сразу угадать укромное место и составить маршрут самостоятельно, чтобы избежать Служебных Собак.



Волк **может остаться на той же станции**, например чтобы запутать ищейку. Тогда он записывает на планшете тот же номер станции.

Если волки вписали число в последнюю ячейку планшета, игра подходит к концу. Доиграйте до конца раунда и перейдите к определению победителя на стр. 23.

КОММЕНТИРОВАНИЕ ИГРЫ

Волки всегда говорят так, чтобы их слышали все игроки, включая старшую ищейку. Они могут задавать уточняющие вопросы или сказать, что они не понимают подсказок. Например: «Правильно ли я иду?» или «Могу ли я в этот ход дойти до укромного места?» Связной может ответить только в свой следующий ход.

Волки не могут задавать вопросы, которые противоречат правилам комментирования связного (стр. 13). Например, волк не может спросить: «В укромном месте растут деревья?», «Выход внизу поля?» или «Мне идти за синим волком?».

3. ХОД СТАРШЕЙ ИЩЕЙКИ

3

В свой ход старшая ищейка:

- делает до 2 перемещений и ловит волков;
- комментирует, как и сколько хочет, потому что ей за это ничего не будет;
- может использовать карты охоты (см. стр. 18).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В свой ход старшая ищейка **делает до 2 перемещений**. Для этого она передвигает фигурки отрядов по районам и станциям на поле. Одним перемещением считается передвижение одной фигурки:

- ▶ из одного района в другой соседний район;
- ▶ из района на одну из станций этого района и наоборот;
- ▶ из района в свободный прилегающий участок Служебных Собак.

При этом передвижение фигурки **из участка в район не считается перемещением**.

Например, идёт первый раунд игры. Сначала старшая ищейка бесплатно выводит отряд из участка в северо-восточный район. Затем она заходит на станцию 9 «Полярный фонтан» — это было первое перемещение. Потом ищейка выводит из участка второй отряд и передвигает его в центральный район. Это было второе перемещение.

Ищейка может как переместить два разных отряда по одному разу, так и один и тот же отряд — дважды.

В следующий ход ищейка передвинула отряд из центрального района в южный, а затем завела на станцию 5 «Грандиозный почтаут».

Передвигать отряды с одной станции на другую старшая ищейка не может: Служебные Собаки пользуются автомобилями!

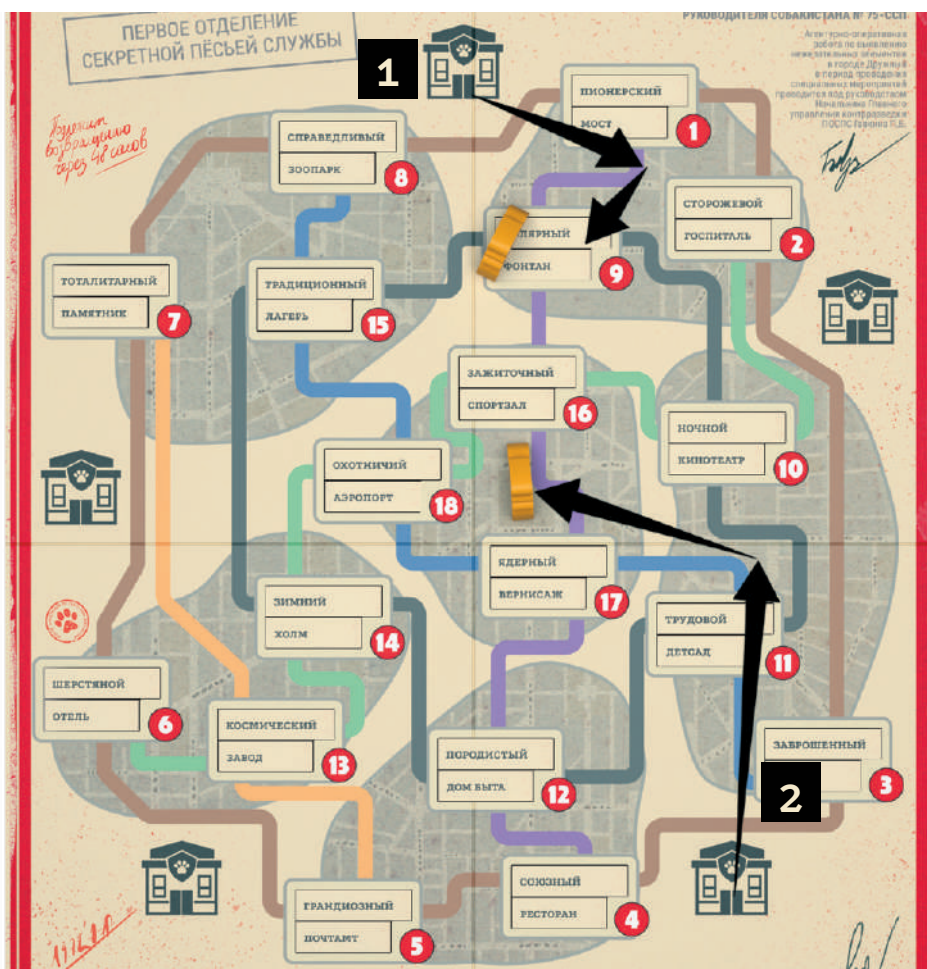
Если отряд Служебных Собак зайдёт на станцию, на которой есть волк, то она его поймает (см. дальше). После поимки волка ищейка может доделать оставшиеся у неё перемещения.

В конце хода ищейки **все фигурки отрядов на станциях передвигаются в район**, в котором находится эта станция.

Из каждого участка отряд можно передвинуть в один из двух прилегающих районов и обратно, как на иллюстрации.

Этот отряд стоит на станции.

А этот — в районе.



ПОИМКА ВОЛКА

Когда ищейка заводит отряд Службных Собак на станцию, она объявляет номер этой станции. Каждый волк отвечает, находится ли он там. **Если кто-то из волков сейчас на этой станции**, значит, его поймали. Этот волк вслух объявляет, что пойман, после чего:

- ▶ переворачивает свой жетон волка на сторону «допрошен»;
 - ▶ если жетон волка уже перевернут, то он отдаёт старшей ищейке жетон компромата;
 - ▶ если жетон волка уже перевернут и компромата у него нет, то он отдаёт старшей ищейке свой жетон волка.
- Этот волк арестован. В игре он больше не участвует.

Фигурка отряда, который поймал волка, передвигается в любой свободный участок Службных Собак **и остаётся там** до следующего хода старшей ищейки. Ищейка кладёт эту фигурку на бок до начала своего следующего хода.

После этого, **если волка не арестовали**, то есть у него всё ещё есть его жетон волка, **он убегает**. Для этого он может тайно переместиться на любую соседнюю станцию, на которой нет отряда Службных Собак, или остаться на месте. Волк записывает ещё один номер станции в ту же ячейку на планшете, ниже предыдущей.

Например, ищейка зашла на станцию 11 «Трудовой детсад» и объявила об этом. Там был синий волк. Этот волк объявил для всех: «Я там». Он тут же перевернул свой жетон на сторону «допрошен». Старшая ищейка передвинула отряд со станции в участок. Теперь волку надо решить, куда бежать. Поразмыслив немного, он решил остаться на той же станции.



4. ПЕРЕДАЧА КОМПРОМАТА И ПОБЕГ

4

Каждый волк выбирает, хочет ли он:

- оставить компромат там, где находится;
- сбежать там, где находится;
- ничего не делать.

Если волк считает, что он сейчас **находится в укромном месте**, то он может **оставить компромат** здесь. Для этого он объявляет своё решение и кладёт свой жетон компромата на игровое поле – в правом углу «Для служебного пользования». Затем на своём планшете он обводит текущую станцию.

Если волк считает, что он **находится на станции выхода**, то он может **сбежать**. Для этого он объявляет своё решение и на своём планшете ставит галочку под текущей станцией. В игре он больше не участвует.

Волк угадал и скрылся или его сцапали Служебные Собаки?
Вы узнаете в конце игры.



Если волк считает, что ни укромного места, ни выхода он пока не достиг, то он ничего не делает.

На этом текущий раунд заканчивается и начинается новый.

Например, в этот ход оба волка находятся на станции 3. Жёлтый волк считает, что он в укромном месте, и решает оставить компромат здесь. Он обводит текущую станцию на своём планшете. Затем он кладёт свой жетон компромата на игровое поле. Синий волк ничего не делает.

The game board features a subway map with stations and numbered markers. Two player boards, 'МЕТРОПОЛИТЕН ГОРОДА ДРУЖНЫЙ', are shown with handwritten numbers. A yellow envelope containing a 'компромат' (kompromat) card is placed on the board. The bottom of the board has a red area with a wolf silhouette and the text 'СОБАКИСТАН' and 'ИЩЕЙКИ'.

СТАЦИИ: АЭРОПОРТ (18), ЯДЕРНЫЙ ВЕРНИСАЖ (17), ТРУДОВОЙ ДЕТСАД (11), ЗАБРОШЕННЫЙ ПЛЯЖ (3), КОСМИЧЕСКИЙ (6), ЗИМНИЙ ХОЛМ (14), ШИШЕЧНОЙ ОТЕЛЬ (6), СОЮЗНЫЙ.

ПАНЕЛИ ИГРОКОВ:

- Жёлтая панель: 16, 10, 10, 11, 3, 11
- Синяя панель: 16, 17, 12, 4, 3

КОМПРОМАТ: Жетон компромата (желтый конверт) с надписью 'КОМПРОМАТ' и 'ДЛЯ ПОДСЛУЖЕБНОГО ПОЛЬЗОВАНИЯ'.

СОБАКИСТАН ИЩЕЙКИ

КАРТЫ ОХОТЫ

В любой момент своего хода игрок может использовать свои карты охоты. Для этого игрок заявляет, что пользуется картой, применяет её эффект, а затем **переворачивает и передаёт эту карту**, как указано в её нижней части.

- ▶ Волчье сопротивление всегда отдаёт карты старшей ищейке Служебных Собак.
- ▶ Старшая ищейка отдаёт карты связному или одному из волков, как указано в нижней части карты.



КАРТЫ СТАРШЕЙ ИЩЕЙКИ СЛУЖЕБНЫХ СОБАК

ПРОШЕРСТИТЬ ДОНОСЫ

Старшая ищейка задаёт всем волкам вопрос: «Вы в районе со Служебными Собаками?» Каждый волк проверяет свой планшет и сравнивает с игровым полем. Он отвечает положительно, если в районе со станцией, на которой он находится, есть хотя бы один отряд Служебных Собак.

Если фигурка отряда стоит на станции, значит, она находится в районе с этой станцией.

Например, старшая ищейка использует карту охоты «Прошерстить доносы» и объявляет об этом. Жёлтый волк проверяет свой планшет – он сейчас на станции 4 «Союзный ресторан». Он отвечает: «Нет». Синий волк сейчас на станции 11 «Трудовой детсад». Он отвечает: «Да, я в районе со Служебными Собаками».



МЕТРОПОЛИТЕН ГОРОДА ДРУЖНЫЙ

16 17 12 4

МЕТРОПОЛИТЕН ГОРОДА ДРУЖНЫЙ

16 10 10 11

ОЦЕПИТЬ ВЕТКУ

Старшая ищейка **оцепляет любую ветку метро** — выбирает карту этой ветки и выкладывает её на поле. До следующего её хода волки не могут перемещаться по этой ветке. В начале своего следующего хода ищейка забирает карту этой ветки обратно себе.

Например, ищейка оцепила чёрную ветку. Синий волк начинает свой ход на станции 10. Отсюда он может переместиться только на станции 16 и 2.

При этом волки могут заходить на станции оцеплённой ветки и выходить с них, если перемещаются по другой ветке.

Если волка поймали, то он игнорирует оцепление ветки и может сбежать по ней.

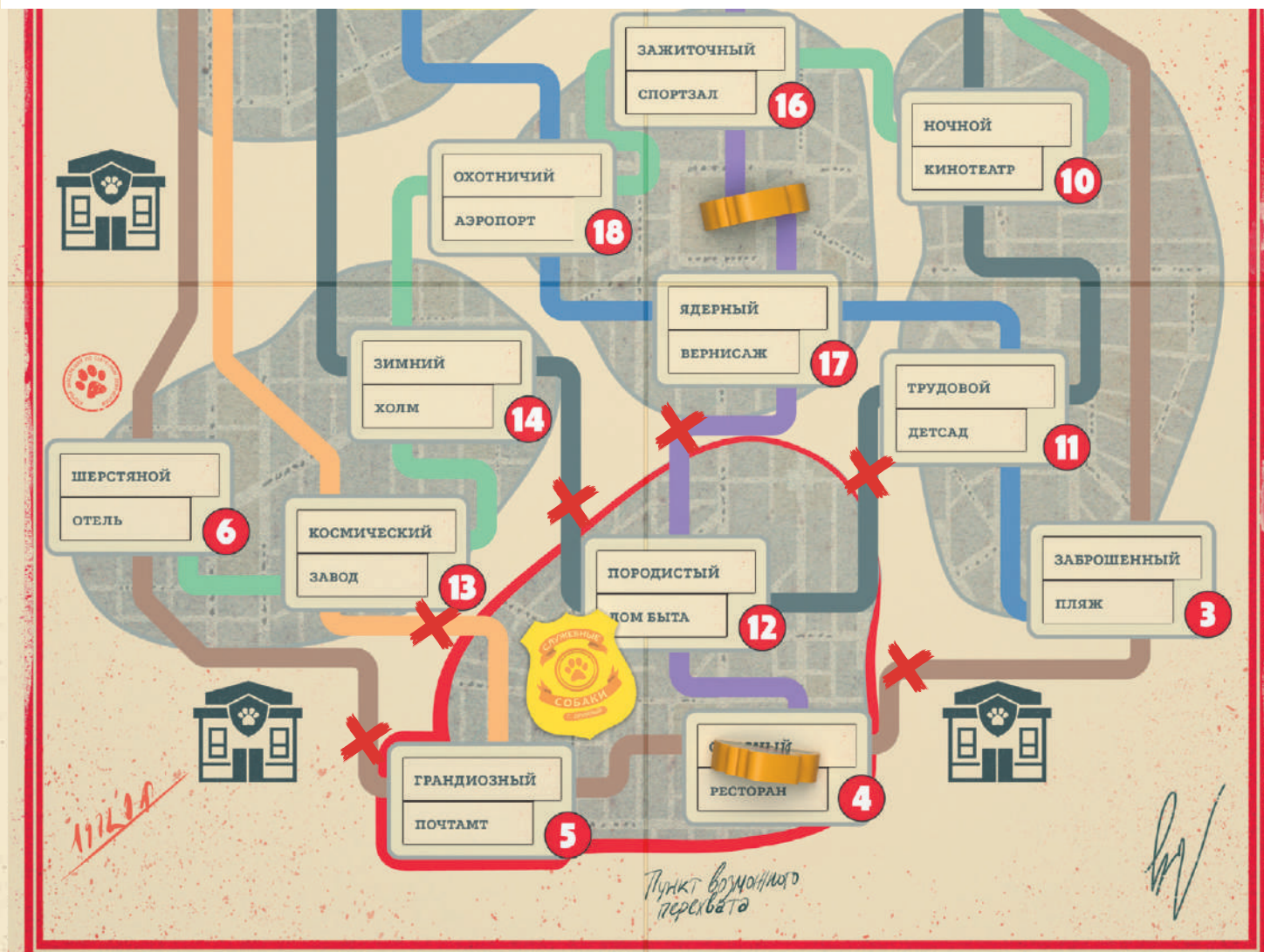


ОЦЕПИТЬ РАЙОН

Старшая ищейка кладёт жетон оцепления на любой район. Волки не могут входить в этот район или выходить из него, но могут перемещаться внутри него. В начале своего следующего хода ищейка забирает жетон обратно себе.

Например, старшая ищейка оцепила южный район. Жёлтый волк начинает ход на станции 12. Он не может переместиться на станции 14, 17 и 11. В этот ход он может перейти на станцию 4 или остаться на месте.

Если волка поймали, то он игнорирует оцепление района и может сбежать из него или в него.



РЫСКАТЬ

В этот ход старшая ищейка может переместить отряд Служебных Собак один дополнительный раз. Это перемещение делается по обычным правилам.

ОБНЮХАТЬ СТАНЦИЮ

Старшая ищейка выбирает станцию в районе, в котором стоит хотя бы один отряд Служебных Собак. Она задаёт волкам вопрос: «Были ли вы на станции номер X?» Каждый волк сверяется со своим планшетом за всю игру. Если на его планшете есть этот номер, то есть он был там хотя бы один раз, то волк отвечает: «Да, был».

Например, сейчас ход ищейки. Она объявляет, что обнюхивает станцию 10 в восточном районе. Синий волк отвечает: «Я там был». Жёлтый волк отвечает: «Нет, меня там не было».



ПРОЩУПАТЬ ПОЧВУ

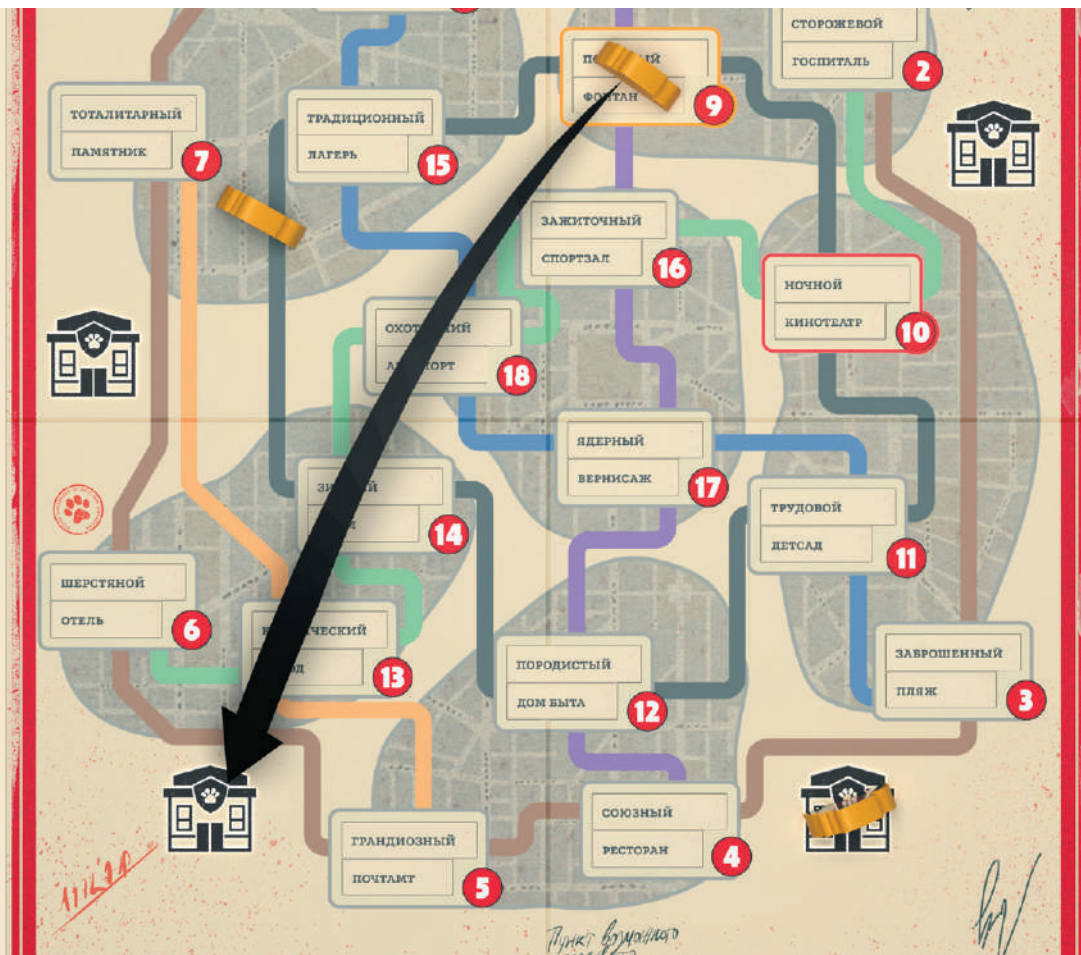
Старшая ищейка задаёт вопрос владельцу карты – волку, который передал ей эту карту охоты: «Находишься ли ты в районе со Служебными Собаками?» Этот волк обязан ответить «Да», если в районе со станцией, на которой он находится, есть хотя бы один отряд Служебных Собак.

КАРТЫ СВЯЗНОГО ВОЛЧЬЕГО СОПРОТИВЛЕНИЯ

ПОДУТЬ В МАНОК

Связной передвигает отряд Службных Собак в любой пустой участок, независимо от расстояния.

Например, в этот ход связной может передвинуть любой отряд в любой участок, кроме юго-восточного. Он выбирает юго-западный.



СЕКРЕТНЫЙ ВОЙ

Каждый волк пишет свою текущую станцию на своём жетоне послания и тайно от всех показывает связному.

ПОМЕНИТЬ ШКУРУ

Связной сбрасывает до 5 карт наводок с руки и берёт столько же новых с верха колоды наводок. Сброшенные карты он откладывает в сторону лицевой стороной вниз.

ЗАПУТАТЬ СЛЕД

В этот ход связной показывает наводку волкам тайно от старшей ищейки, но только 1 картой. Затем он кладёт её лицевой стороной вниз в след. Волки могут посмотреть эту карту снова в любой момент игры.

Связной может использовать карту «Не» как обычно.



СОБРАТЬ СТАЮ

Связной выбирает одного волка. Этот волк пишет на жетоне послания свою текущую станцию и показывает жетон связному и остальным волкам. Остальные волки могут выбрать: переместиться к нему или нет. Никому не сообщая о своём выборе, волки, которые решили переместиться, пишут на своём планшете новый номер станции. Номер пишется в ту же ячейку, что и последний номер на планшете. Теперь они там.

Например, в этой игре три волка. Связной объявляет, что собирает стаю, и выбирает синего волка. Синий волк сейчас на станции 2. Он пишет этот номер на своём жетоне посланий и показывает всем, кроме ищейки. Никому не говоря, жёлтый и зелёный волки принимают решение. Жёлтый понял, куда ему следует двигаться, но не стал перемещаться, чтобы не подставляться. Зелёный волк решил иначе. Он записывает на своём планшете «2» ниже станции, на которой был.



Если на поле всего 1 волк, то вместо обычного эффекта карты он получает 1 дополнительное перемещение в свой следующий ход. При этом на своём планшете он записывает два номера в одну ячейку: по одному за каждое перемещение.

КАРТЫ ВОЛКОВ

ОСТАВИТЬ МЕТКУ

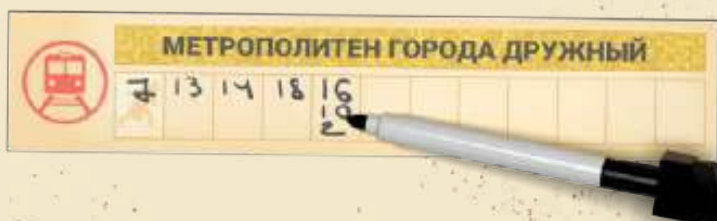
Волк пишет свою текущую станцию на жетоне послания и тайно от всех показывает связному.



ВОЛЧЬИ НОГИ

В этот ход волк может переместиться ещё раз. Он записывает второй номер станции в ту же ячейку планшета, ниже.

Если до этого волк получил дополнительное перемещение от связного (карта «Собрать стаю»), то на планшете он записывает все три номера станций: по одному за каждое перемещение.



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается в конце раунда, если произошло одно из событий:

- ▶ каждый волк либо сбежал, либо был арестован;
- ▶ на планшетах волков закончилось место для записи новых ходов.



Метро открылось,
и пропаганду уже
не остановить!

Затем определите, где по результатам игры оказались жетоны компромата и волков.

1. Волки открывают свои планшеты, а связной — карту маршрута этой игры.

2. Проверьте обведённые числа: правильно ли волки оставили компромат?

- ▶ Каждый правильно оставленный жетон достаётся волкам — отдайте жетон связному.
- ▶ Каждый неправильно оставленный достаётся старшей ищейке. Передайте ищейке все такие жетоны. Служебные Собаки перехватили их.
- ▶ Все жетоны, которые волки не успели оставить в укромном месте, также достаются старшей ищейке.

3. Проверьте числа с галочками: правильно ли волки сбежали из города?

- ▶ Каждый правильно вышедший волк оставляет жетон волка у себя.

▶ Каждый ошибившийся волк достаётся старшей ищейке. Такие волки передают ищейке свои жетоны волков.

▶ Все волки, которые не успели сбежать, также отдают свои жетоны старшей ищейке. Их переловили!

4. Все жетоны компромата и волков, которые старшая ищейка получила по ходу игры, остаются у неё.

**Неважно, допрошен волк или нет.
Главное, у кого его жетон.**

Побеждает та сторона, которая набрала больше жетонов. При равенстве побеждает старшая ищейка Служебных Собак свободной республики Собакистан.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Игра закончилась. В ней участвовало два волка: жёлтый и синий. Они показывают всем свои планшеты, а связной объявляет укромное место и выход из города. В этой игре это станции 3 и 9 соответственно.

Оказывается, что жёлтый волк оставил компромат на станции 3 и был прав. Жетон достался связному. А синий волк ошибся. Он выбрал станцию 2, и его компромат перешёл ищейке.

Теперь волки проверяют, правильно ли они бежали из города. Жёлтый волк ошибся и вместо 9-й станции попытался бежать на 2-й. Он отдаёт свой жетон волка ищейке. А синий волк, хотя и попался один раз за игру, сбежал правильно. Жетон остаётся у него.

Итого: и у ищейки, и у Волчьего Сопротивления по одному жетону волка и жетону компромата. Это равенство, а значит, побеждает старшая ищейка Служебных Собак.





ОНИ ВЕРНУТСЯ.
ОНИ ВСЕГДА
ВОЗВРАЩАЮТСЯ.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: **Сергей Шаповалов** ● Авторы «Собакистана»: **Катя, Виталий Терлецкий** ● Художник: **Катя, Наталья Кондратюк** ● Развитие игры: **Екатерина Рейес** ● Продюсер: **Владимир Грачёв** ● Дизайн и верстка: **Сергей Агапов** ● Выпускающий редактор: **Софья Бут** ● Директор издательского департамента: **Александр Киселев** ● Руководитель тестирования: **Елена Ворноскова** ● Ведущие тестировщики: **Егор Бережков, Андрей Виннер, Луиза Кретьева, Дана Кузнецова, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин, Матвей Чистяков** ● Игру тестировали: **Елизавета Бузова, Илья Воробьёв, Дамир Галямов, Алёся Гацко, Колесников Дмитрий, Вячеслав Петрушин, Константин Пономарёв, Виктория Семенова, Анна Шульгина**

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов** ● Руководство производством: **Иван Попов** ● Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой** ● Корректор: **Ольга Португалова** ● Креативный директор: **Николай Пегасов**.
Международное продвижение: **Мария Никольская**

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается **Илье Карпинскому**.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

