



# Грішні Янголи

гра Джона Кіна

Австралійський Сідней у 1920-х переповнений «паленою» випивкою, проституцією, кокаїном, крадіжками й шахрайством. Вулиці контролюють ґанґстери з бритвами, на чолі з Тіллі Девайн і Кейт Лей, конкуруючими королевами злочинців.

Али ви, поліцейські, не повинні бути бездіяльними. Камери для ув'язнення переповнені і ви мусите працювати як справжня команда, щоби дістати всі докази необхідні щоби висунути обвинувачення всім підозрюваним. Але пильнуйте — одна ваша помилка може подарувати злочинцю свободу...

**«Грішні янголи»** — це командна гра де всі гравці виграють або програють разом.

Ціль гри — висунути обвинувачення десятку підозрюваних до того, як хоча б чотирьох виправдають.

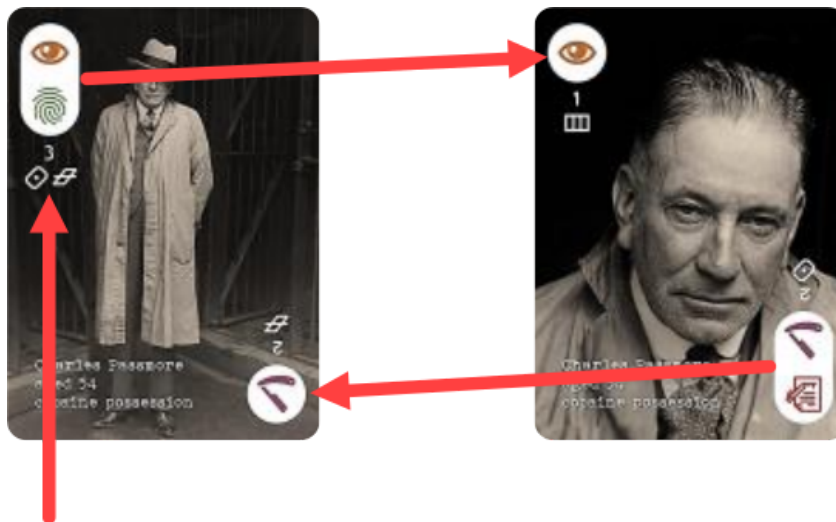
**Для гри вам потрібні:**

- 45 карт підозрюваних
- 1 карта місця злочину для кожного гравця
- 3 карти-пам'ятки




На двосторонніх **картах підозрюваних** зображені символи доказів. Один із двох символів завжди зображено на зворотній стороні.

**Сторона 1**

**Сторона 2**



**1, 2, 3** — рівень карти вказує скільки ще успішних судових засідань повинно відбутися щоби висунути обвинувачення.

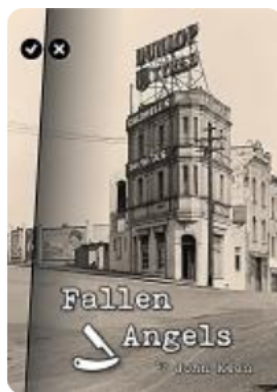
  ці символи вказують, що робити в  разі успіху(дивіться с. 17)

**Карти місць злочинів** допомагають приховати секретну інформацію, слугують підказкою гравцю, а також використовуються щоби впорядковувати власну руку.

**Лице**



**Зворот**



**ВАЖЛИВО:** Гравцям ні за яких умов не можна бачити зворот карт підозрюваних у своїй руці. Якщо вам необхідно відволіктись і покласти ваші карти з руки, то використайте карту місця злочину, щоби прикрити їх.

**Підготовка колоди** вимагає уважності. Переконайтесь, що ви зберігаєте орієнтацію карт протягом цього процесу.

1. Впорядкуйте карти підозрюваних так, щоби число 3 було в лівому верхньому куті. Дотримуючись цієї орієнтації, ретельно їх перемішайте.
2. Тримавши колоду під столом, поверніть приблизно половину карт на  $180^\circ$  не перевертаючи їх. Дотримуючись орієнтації карток, ретельно їх перемішайте.
3. Оберіть складність гри:  
**Легка:** пропустіть цей крок.  
**Звичайна:** усе ще тримаючи колоду під столом, переверніть верхню половину карток на зворотню сторону і знову їх перемішайте.  
**Важка:** поверніть усю колоду карт на  $180^\circ$  за годинниковою стрілкою.

4. Усе ще тримаючи колоду під столом, покладіть карту місця злочину зверху колоди долілиць (стороною із символами донизу). Відрахуйте вісім верхніх карт(включно з новою картою) і покладіть їх перед першим гравцем.
5. Повторіть 4-й крок для інших гравців. Коли гравці беруть карти в руку, карта місця злочину повинна бути позаду інших зображенням до інших гравців.

**ПЕРЕВІРТЕ:** У легкій грі розкриті віялом карти в руці повинні показувати рівні 1 і 2. У звичайній грі карти повинні мати суміш із рівнів 1, 2 і 3. У важкій грі — рівні 2 і 3.

6. Відрахуйте ще шість\* карток підозрюваних і сформууйте з них **колоду інформаторів**. Усі інші карти підозрюваних, що залишились, відкладіть.
7. Щоби полегшити відслідковування вашого прогресу в грі, розкладіть необов'язкові **карти-пам'ятки**.



Тепер ви готові розпочати!

Гравець, який вчинив найменше злочинів починає гру як **детектив†**.  
Щоходу ця роль переходить наступному гравцю зліва.



**\*ГРА НА 6-Х:** У грі на 6-х гравців буде доступно лише три карти інформаторів. Коли ви використовуєте карту інформатора, переверніть її й заховайте під карту-пам'ятку інформаторів. Коли колода інформаторів закінчилась, використайте заховані карти вдруге і скиньте їх у відбій.

**†** На 6-х ви можете зіграти у варіант із двома детективами, які виконують дії одночасно, але в різних напрямках по колу. Їм обом потрібно завершити здогадки, щоби гравці зліва змогли стати детективами наступного ходу.

Щоходу детектив **обирає будь-яку карту підозрюваного** зі своєї руки.

Складіть картки в руці й перемістіть обрану карту підозрюваного в кінець стосу.



Спереду, для довідки, покладіть карту місця злочину.

Два гравці зліва від детектива допомагають **впорядкувати докази**.

Помічники можуть бачити один або два **ключові символи** на звороті карти підозрюваного



Детективи мусять здогадатись які докази є критично важливими щоби висунути обвинувачення.

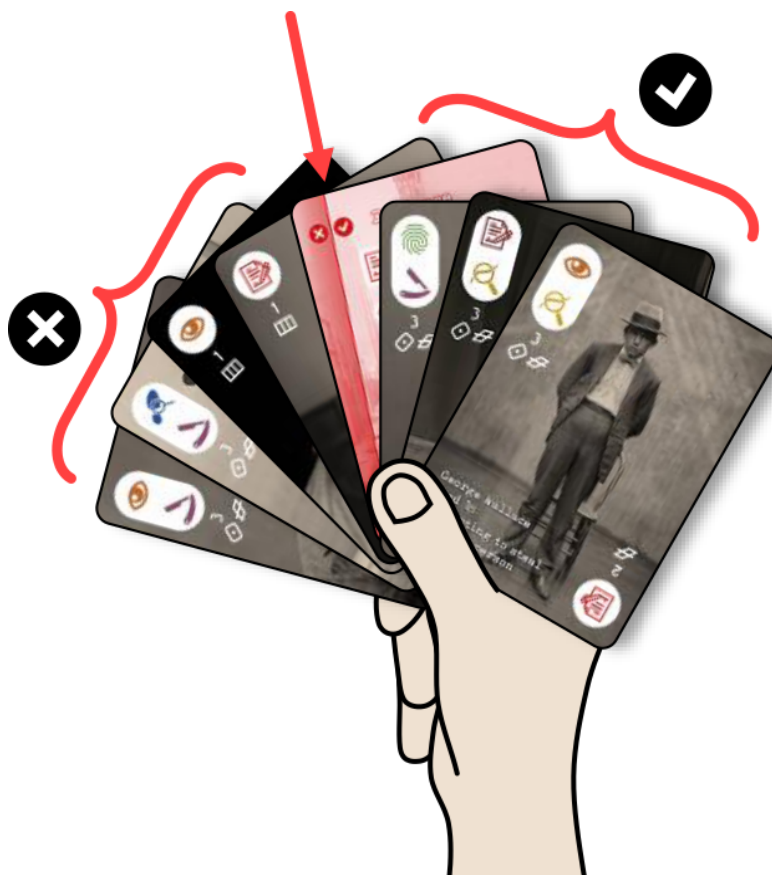
Помічники не звертають уваги на символи внизу карти.

Помічники **впорядковують свої карти підозрюваних** з обох сторін карти місця злочину, відповідно до інформації, яку надає детектив, на звороті своєї карти підозрюваного.

☒ — ці карти не мають ключових символів

☑ — ці карти мають один із ключових символів

*посередині* — карта місця злочину



**ГРА НА 2-Х:** Карта заступник детектива дає додаткові підказки в грі на двох.

1. Спочатку помічник впорядковує свої карти як зазвичай.
2. Після цього, перевіряє, чи може заступник детектива дати додаткові підказки. Кількість цих підказок залежить від кількості обвинувачених.
3. Помічник добирає кожну додаткову карту підказки зверху колоди підозрюваних, дивиться на зворотню сторону й розміщує її зліва або справа від карти заступника детектива, залежно від того чи є на ній ключові символи.

Наприкінці ходу, замішайте використані карти підказок назад у колоду підозрюваних.

Тепер детективу потрібно **здогадатись які докази є ключовими**(символи на звороті карти підозрюваного), базуючись на інформації зі зворотів карт помічників.



У цьому прикладі, інформації лише від цього гравця недостатньо. Вам необхідно розглянути інформацію з карток іншого помічника.

Якщо детектив не впевнений у здогадці, він може **допитати інформатора**.

Помічники скажуть скільки ключових символів є на верхній карті інформатора.



Враховуйте всі три символи.

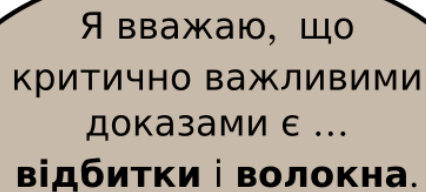
**Жодного**  
ключового  
символу  
на карті немає.

Після цього карта інформатора виходить із гри.

Ви можете повторювати цей крок скільки завгодно під час ходу.

Коли детектив готовий, він мусить **оголосити свій здогад**, що за символ/символи на звороті його карти підозрюваного.

**ЗАПАМ'ЯТАЙТЕ:** Якщо ви бачите два символи на своїй стороні карти то ви мусите вгадати один символ. Якщо ж ви бачите один символ — мусите вгадати два.



Я вважаю, що критично важливими доказами є ...  
**відбитки і волокна.**




Так, ПРАВИЛЬНО!



Якщо ви здогадалися правильно,  
виконайте дію на карті підозрюваного.

 **поверніть** карту на 180°

 **переверніть** карту з лиця на зворот

 **покладіть** карту на стос  
**обвинувачених.**

Якщо на карті зображено дві дії, оберіть  
одну з них.

**Якщо ви помилились**, покладіть карту  
на стос **виправданих.**

**ГРА НА 2-Х:** У грі на 2-х, щоразу як ви  
звинуватили або виправдали  
підозрюваного, замініть скинуту з руки  
карту новою з колоди підозрюваних.  
Витягніть нижню карту з колоди, і  
поверніть так, щоби найбільший рівень  
був у лівому верхньому куті карти.

## Гра закінчується, коли:

- дванадцятий підозрюваний стає обвинуваченим — ви перемогли!
- четвертий підозрюваний виправданий — ви програли!

Якщо ви перемогли, то ваш **рахунок** складається з кількості інформаторів що залишилися мінус кількість виправданих підозрюваних:

- $< 0$ : Злочинність процвітає.
- 0 або 1: Принаймні кількість злочинів не збільшується.
- 2 або 3: Все ще небезпечно ходити вулицями вночі.
- 4 або 5: Вдячний мер підвищує заробітну плату вашій успішній команді.
- 6: Ви отримуєте “Нобелівську премію миру”