

ДЖЕНТЛЬМЕНСКАЯ

Сделка



GIGA  
GAMES

В этой игре вам предстоит сыграть за одного из влиятельных жителей небольшого, но весьма богатого городка. Собравшись с такими же авторитетными личностями в секретном месте, вы распределяете между собой полученные за очередную аферу деньги. Вам предстоит проявить настоящие чудеса дипломатии, заключая сделки, во время которых будет решаться, кому и что достанется. Сможете ли вы угодить всем, не забыв при этом и о себе? Ведь победителем станет игрок, имеющий больше всего денег.

## КОМПОНЕНТЫ



18 карт сделок



6 карт сообщников



1 карта тюрьмы



10 карт банд



27 жетонов аргумента



9 ширм



6 жетонов сообщников

90 жетонов денег:



60 жетонов номиналом 1



30 жетонов номиналом 5

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша главная цель — заработать во время заключения сделок как можно больше денег. Каждый ход кто-то из игроков будет становиться дилером и распределять деньги между остальными игроками, делая им предложения. Остаток же достанется самому дилеру. Если вы дилер, то старайтесь делать такие предложения, чтобы вам доставался наибольший остаток от сделки. Если вы игрок, то требуйте во время заключения сделки большую долю. Однако в обоих случаях стоит сохранять благоразумие — иначе вы можете вообще лишиться своей доли или даже сесть в тюрьму.

## ПОДГОТОВКА

1. Перемешайте карты сделок и положите колоду в центре стола рубашкой вверх.
2. Положите карты сообщников в один или несколько рядов в центре стола.
3. Положите карту тюрьмы рядом с картами сообщников. Разложите жетоны сообщников рядом с соответствующими картами сообщников.
4. Положите стопкой карты банд рядом с картами сообщников.
5. Рассортируйте жетоны денег и расположите их на столе так, чтобы всем было удобно их брать.
6. Раздайте каждому игроку по ширме и по 3 жетона аргумента.
7. Первым ходит тот игрок, который последним считал деньги.



Пример начальной раскладки на 6 игроков

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок становится дилером и берет карту сделки с верха колоды. На карте сделки изображено количество денег, которое ему предстоит разделить, и иконки сообщников, готовых наладить новые связи.

Дилеру предстоит сделать предложение, сказав, кто и что получит, а остальные игроки либо соглашаются с его предложением, либо отказываются, отправляя незадачливого дельца в тюрьму. Задача дилера — сформулировать максимально привлекательное предложение.

После того как дилер выдвинул последнее предложение, игроки начинают голосовать за или против. Если они принимают предложение, игроки получают обещанное, а дилер — остаток. Если же игроки отвергают предложение, то дилер садится в тюрьму и никто ничего не получает. В любом из этих случаев ход передается следующему игроку.

Побеждает игрок у которого больше всего денег в конце игры.



### Пример карточки

- Количество денег, которое предстоит разделить. Сумма может быть в пределах от 12 до 16 \$.
- Иконки сообщников, готовых наладить новые деловые связи.

## ХОД ИГРЫ

Ход дилера состоит из трех последовательных этапов.

1) **Предложение:** дилер говорит, как он готов разделить деньги и сообщников между другими игроками.

2) **Голосование:** игроки показывают, согласны они с предложением или нет.

3) **Результат:** в зависимости от того, как проголосовали игроки, возможны два исхода — деньги и сообщники делятся, как было предложено, а дилер получает остаток от сделки либо он отправляется в тюрьму, а предложение аннулируется, и никто не получает ни денег, ни сообщников.

## ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Дилер берет карту сделки с верха колоды и смотрит ее так, чтобы никто другой не увидел, какое на карте изображено количество денег и какие на ней указаны сообщники.

Дилер решает, какую сумму он готов распределить между игроками, и объявляет, кому и какую сумму он готов отдать в случае, если его предложение примут. Он берет жетоны сообщников и жетоны денег из банка и кладет перед ширмами игроков в соответствии со сделанным предложением.



**Пример.** Мое предложение: Джошуа получит сенатора, Эмили — 3 \$, а Уильям — 1 \$ и магната.

Дилер имеет право делать только те предложения, которые он в состоянии выполнить. Можно предлагать только деньги и сообщников с карты сделки.

Игроки обсуждают предложение. Они могут выдвигать дилеру встречные предложения, а также требовать у него больше денег и/или сообщников. После этого дилер может один раз сформулировать окончательное предложение, которое нельзя будет изменить или отменить.

**Примечание.** Для того чтобы обсуждение предложения не затягивалось по причине споров между игроками или излишне долгих размышлений дилера, вы можете использовать таймер на 2 минуты. Если по истечении этого времени окончательное предложение не было выдвинуто, предложение считается непринятым с соответствующим исходом.

## ГОЛОСОВАНИЕ

Игроки должны проголосовать за или против предложения, выдвинутого дилером. Итогом голосования могут быть только два результата: «принято» или «не принято». Игрок с картой тюрьмы участия в голосовании не принимает.

В начале игры каждому игроку раздается по 3 жетона аргумента, которые он может использовать во время голосования для того, чтобы повысить свои шансы на успех. И использованные жетоны аргумента дают +2 к голосу (в сумме получается 3), после чего убираются в коробку. В текущей игре они больше не участвуют. За одно голосование вы можете использовать только 1 жетон.

Игроки одновременно поднимают кулаки, а потом на счет «3» показывают один из следующих символов:



— 1 голос за «принято»;



— 3 голоса за «принято», и игрок должен сбросить один из своих жетонов аргумента. Если у игрока нет жетона аргумента для сброса, этот вариант голосования ему недоступен;



— 1 голос за «не принято»;



— 3 голоса за «не принято», и игрок должен сбросить один из своих жетонов аргумента. Если у игрока нет жетона аргумента, этот вариант голосования ему недоступен.

Все голоса подсчитываются. В случае равенства голосов предложение объявляется принятым.

## РЕЗУЛЬТАТЫ

Вне зависимости от исхода голосования дилер должен будет вскрыть карту сделки, чтобы остальные игроки могли узнать, что на ней было изображено.

### «ПРИНЯТО»

Игроки получают то, что им было предложено. Они перемещают лежащие перед их ширмами жетоны денег к себе за ширмы. В начале следующего хода игроки кладут перед своими ширмами карты предложенных им сообщников, заменяя ими соответствующие жетоны сообщников; жетоны сообщников сбрасываются и возвращаются обратно в центр стола.

**Важно!** Старый владелец карты сообщника успеет воспользоваться ее привилегиями, так как лишится этой карты только в начале следующего хода.

**Примечание:** карты сообщников лежат рядом с ширмой игрока и являются открытой информацией.

**Важно!** Карты сообщников являются переходящими. Если вы должны получить карту сообщника, которая уже принадлежит другому игроку, то вы забираете у него такую карту.

Оставшиеся после предложения деньги и сообщники достаются дилеру. Полученные жетоны денег хранятся в тайне от остальных игроков за личными ширмами. Игроки, которым дилер ничего не предложил, получают карту банд. Она автоматически даст им +1 к голосу в следующем голосовании, после чего эту карту нужно будет сбросить.

### «НЕ ПРИНЯТО»

Дилер получает карту тюрьмы. Он не принимает участия в следующем голосовании. Карта тюрьмы сбрасывается в конце следующего хода. С текущего предложения никто ничего не получает.

**Важно!** Даже если игрок сидит в тюрьме, ему можно делать предложения во время сделки, и если ему ничего не предложили, он получает карту банд.

После того как были разыграны все этапы хода игрока, дилером становится следующий игрок по часовой стрелке, и начинается новый ход.

### КОНЕЦ ИГРЫ

После того как все игроки сделали по одному ходу, завершается один раунд игры.

- Игра на 5–6 игроков заканчивается после двух раундов.
- Игра на 7–9 игроков заканчивается после одного раунда.

Игроки подсчитывают свой доход. Тот, кто набрал денег больше всего, объявляется победителем. При одинаковом количестве денег у нескольких игроков объявляется ничья.

---

#### Благодарности

Михаилу Зырянову — за увлечение настольными играми, Екатерине Егоровой — за поддержку, гильдии «ГРАНИ» и всем-всем-всем — за тесты.

Издание подготовлено GaGa Games.

Автор: Ян Егоров

Иллюстратор: Роман Новак

Дизайнер: Лена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© 000 «GaGa Трейд», 2016 — правообладатель игры. Все права защищены.

## ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КАРТ СООБЩИКОВ, БАНД И ТЮРЬМЫ



**Шериф** — вы получаете 2 \$ каждый раз, когда дилер садится в тюрьму, то есть берет карту тюрьмы из-за того, что сделка не была принята. Каждый раз, когда вы должны получить карту банды (из-за того, что вам ничего не предложили или за ваше предложение проголосовал главарь), вы берете не одну, а две карты. Это значит, что в следующем голосовании у вас будет +2 к голосу. (Да, он грязный коп!)



**Сенатор** — если во время голосования вы используете жетон аргумента, то вы получаете +4 к голосу (то есть ваш голос равен не 3, а 5 без учета других возможных бонусов). (Аргументы политиков имеют особый вес!)



**Магнат** — вы получаете 1 \$ каждый раз, когда любое предложение было принято. Неважно, голосовали вы за или против его принятия. (Он умеет получать свою выгоду из любого дела!)



**Журналист** — вы получаете 1 \$ каждый раз, когда вы или ваши соседи (игроки справа и слева от вас) используют жетон аргумента. То есть за ход вы можете получить от 0 до 3 \$. (Грязная игра может стать сенсацией. А сенсации приносят прибыль!)



**Главарь** — если вы проголосовали за предложение, то дилер получает карту банды. (Поддержка со стороны преступного мира добавит вес любому!)



**Банкир** — вы забираете по 1 \$ у ваших соседей (игроков справа и слева от вас) каждый раз, когда они получают деньги в результате сделки. То есть за ход вы можете получить от 0 до 2 \$. Вы не можете забрать деньги, полученные благодаря бонусам от карт сообщников. (Он берет свой процент за отмывание денег!)



**Банды** — вы получаете +1 к голосу во время голосования. Сбросьте эту карту в конце следующего хода. (Иногда приходится прибегать к грубой силе!)



**Тюрьма** — вы не принимаете участие в следующем голосовании. Сбросьте эту карту в конце следующего хода. (Никто не хочет там оказаться.)