

Спасти президента!

или

Увлекательные и опасные приключения похищенных инопланетянами.

О чем эта игра?

Несколько смелых людей похищены злобными пришельцами! В тюрьме на Титане они узнают о том, что Мегамозг пришельцев задумал похитить Президента Америки и подменить его бездушным биороботом! Смогут ли они достичь Земли вовремя и спасти все человечество? На этот вопрос предстоит ответить игрокам.

Игроки и Мегамозг

Вам необходимо собрать от четырех до шести человек, чтобы сыграть в «Спаси президента!». Один из них должен взять на себя роль Мегамозга — Очень Злого и Ужасного Инопланетного Гения, Желаящего Поработить Землю или, если попроще, — Ведущего игры. Остальные игроки будут играть за героев, пытающихся остановить Мегамозга.

Что мне понадобится для игры?

Для игры Вам понадобится несколько простых вещей:

- По колоде из 52 карт и двух Джокеров для каждого из героев
- Колода карт из 52 карт без Джокеров для Мегамозга
- По листу персонажа для каждого из игроков (их можно найти на предпоследней странице игры)
- Игровое поле (его можно найти на последней странице игры)
- Три любых фишки для обозначения козыря, текущего уровня риска и текущего уровня ресурсов
- Часы или таймер
- Карандаш
- Пара часов свободного времени

Как игра работает?

Для того чтобы герои достигли своей цели, им нужно добраться домой на Землю. Сделать это они могут накапливая ресурсы для своего путешествия. В пути им предстоит решить множество задач и пройти множество сражений.

Что такое Качества ?

Качества помогают герою достичь цели. Каждый герой выбирает себе четыре качества, отвечая на четыре вопроса:

- **В чем моя угроза?** — Качество, связанное со всеми агрессивными действиями героя. **Пиковая масть.**
- **Что меня защищает?** — Качество, помогающее герою выжить, когда ему грозит опасность. **Трефовая масть.**
- **Как я управляю?** — Качество, позволяющее манипулировать предметами и существами. **Червовая масть.**
- **Что я об этом знаю?** — Качество, описывающее знания героя в какой-либо области. **Бубновая масть.**

Подробнее о качествах и их примерам вы сможете прочесть в разделе «Как мне создать своего героя?»

Что такое испытание ?

Каждый раз, когда перед героями встает проблема, Мегамозг назначает испытание одного из подходящих Качеств. В испытании может участвовать только один герой, остальные могут помогать или мешать ему, используя способности.

Исключение: Соревнование двух героев (см. раздел «Сражение двух героев»).

Сложность испытания

Существует три степени сложности испытания:

- **Легко** — с этим испытанием управится даже ребенок. Мегамозг выкладывает на стол одну карту
- **Проблемно** — это испытание заставит попотеть обычного человека. Мегамозг выкладывает на стол две карты.
- **Тяжело** — это очень сложное испытание, требующее серьезных усилий. Мегамозг выкладывает на стол три карты.

Примеры легких, проблемных и сложных испытаний вы можете найти в разделе «Путь домой».

Как выкладывать карты ?

Герои и Мегамозг выкладывают карты рубашкой вверх. Герой может посмотреть верхнюю карту прежде, чем выкладывать ее на стол. Уровень проверяемого качества героя определяет максимальное число карт, которое можно выложить на стол .

Что такое Козыри ?

Масть проверяемого навыка считается козырной. При подсчете козырная карта удваивает свое значение. Исключением является козырный туз (см. раздел «Подсчет результатов»).

Что такое Риск ?

За нашими героями гонятся прислужники Мегамозга. Чем выше уровень риска, тем ближе преследователи. Каждый раз, когда козырем становится Пика или Трефа, выигранное героем испытание приносит очко риска(подробнее в разделе «Подсчет результатов»). Очки риска общие для всех героев.

Каждые пять очков риска повышают риск на один уровень и открывают новую способность для героев.

- **Нулевой уровень риска** — герои ничем не рискуют. Их побег или не замечен, или их преследователи еще далеко.
- **Первый уровень риска** — герои встречаются с патрулем прислужников Мегамозга. В игровых терминах это значит, что каждый герой должен пройти **Проблемное** по сложности испытание своего Защитного или Атакующего качества (на выбор игрока). Каждый герой получает возможность один раз за планету применить способность «**Поддержка**» - выложить на стол одну карту рубашкой вверх во время любого испытания. Поддержать можно любую из двух сторон.
- **Второй уровень риска** — герои встречаются с передовым отрядом преследователей. В игровых терминах это значит, что каждый герой должен пройти **Тяжелое** по сложности испытание своего Защитного или Атакующего качества (на выбор игрока). Каждый герой получает возможность один раз за планету применить способность «**Смена фокуса**» — изменить козырь во время любого испытания.
- **Третий уровень риска** — героев настигает армия Мегамозга. Герои схвачены и казнены. Игра окончена.

Время и риск

Каждые 10 минут реального времени Риск увеличивается на одно очко. Героям нужно спешить или их схватят.

Что такое Ресурсы?

Ресурсы показывают насколько герои близки к своей цели. Как только достигнут третий уровень ресурсов, они покидают текущую планету и переходят к следующей. Каждый раз, когда козырем в конфликте становится Бубна или Черва, выигранное испытание приносит героям очки ресурсов (подробнее в разделе «Подсчет результатов»). Очки ресурсов общие для всех героев.

Каждые пять очков ресурсов повышают Ресурсы на один уровень и приносят героям новую способность.

- **Нулевой уровень ресурсов** — герои только прибыли на планету и еще ничего не сделали для того, чтобы ее покинуть либо их ресурсы истощились из-за опасности.
- **Первый уровень ресурсов** — герои сделали первый шаг на пути домой. Каждый раз, когда герои впервые за планету достигают первого уровня ресурсов: каждый из героев берет одну карту из своего сброса и замешивает ее в свою колоду. Каждый герой получает возможность один раз за планету применить способность «Подкуп» - потратить одно очко ресурса и убрать со стола одну из карт у любой стороны во время испытания.
- **Второй уровень ресурсов** — герои серьезно продвинулись вперед и готовы к решающему шагу. Каждый раз, когда герои впервые за планету достигают второго уровня ресурсов: каждый из героев берет две карты из своего сброса и замешивает их в свою колоду. Каждый герой получает способность «Планирование» - потратить одно очко ресурса за то, чтобы уменьшить на один очки риска.
- **Третий уровень ресурсов** — герои покидают планету и переходят к новой. Уровень ресурсов становится нулевым.

Джокер красный, Джокер черный

Джокер — особая карта. Каждый раз, когда игрок выкладывает Джокера на стол у него есть несколько возможностей. Выберите один из вариантов:

- Игрок считает Джокер как пустую карту со значением 0.
- Игрок достает из своего сброса любую карту и кладет ее на стол. Джокер отправляется в сброс.
- Если у игрока на столе Красный джокер — игрок может отправить Джокера в сброс и увеличить текущий уровень ресурсов на один. Это может вести к выигрышу для игроков.
- Если у игрока на столе Черный джокер — игрок может отправить Джокера в сброс и увеличить текущий уровень риска на один. Это может вести к проигрышу для игроков.

Подсчет результатов

После того как Мегамозг и герой закончили выкладывать карты, они одновременно переворачивают карты лицом вверх. Затем результат суммируется. Каждая **цифра** дает при подсчете свое значение, каждая **картинка** добавляет к результату десять, **простой туз** равен единице. **Козырный туз** приносит своему обладателю 20 очков. Джокеры дают особый эффект и описаны в разделе «Джокер красный, Джокер черный».

Если победил герой, то команда получает очко ресурсов (если козырем была Черва или Бубна) или риска (если козырем была Пика или Трефа). Каждые пять очков разницы между результатами героя и Мегамозга приносят команде дополнительное очко ресурсов или риска (в зависимости от козыря).

Если победил Мегамозг, то герой сбрасывает с верха колоды несколько карт (число сбрасываемых карт равно текущему уровню риска). Каждые пять очков разницы между результатами героя и Мегамозга заставляют героя сбросить дополнительную карту.

Все открытые во время испытания карты идут в сброс.

Пример: Герой пытается получить порох из обломков породы. Мегамозг считает, что это Тяжелое испытание для героя и выкладывает три карты рубашкой вверх.

Наш герой обладает качеством Геолог 3 (бубновая масть). Он открывают верхнюю карту 10 бубен. Это большая удача — бубна козырь. Для подстраховки наш герой берет еще одну карту — 8 пик. Герой решает не брать третью карту из колоды. Итого он получает сумму 28 (8 от пиковой восьмерки и 10 + 10 от козырной бубновой десятки).

Мегамозг вскрывает свои карты: 2 бубен, пиковая дама и червовый туз. В сумме это 15 (2 и 2 от козырной бубновой двойки, 10 от дамы пик и 1 от червового туза).

Победил герой. Разница между результатами 13. Так как в испытании участвовала бубновая масть, герои получают три очка ресурсов (одно за победу и два за каждые пять пунктов разницы между результатом героя и Мегамозга).

Ничья

Если в испытании нет явного победителя, то обе стороны выкладывают дополнительную карту сверху колоды и добавляют ее очки в результат. Процесс продолжается пока не определится победитель.

Сражение двух героев

Если двое героев решили померяться силами друг с другом, то они соревнуются по тем же правилам. Но в отличии от обычного испытания победитель не приносит команде очков риска или очков ресурсов.

Колода

Когда колода вашего героя заканчивается, он умирает. Игра для него завершена. Когда колода Мегамозга заканчивается, он перемешивает все карты из своего сброса и использует их снова.

Кто из нас Предатель?

Один из Вас предатель — замаскированный под человека шпион Мегамозга. Кто именно? Об этом знают двое он сам и Мегамозг. В начале игры вытяните по метке (сделайте метку из листа бумаги, согнутого пополам) из любого подходящего сосуда. Прочитайте написанное, если там написано Предатель — поздравляем, теперь вы точно знаете кто из вас работает против команды. Напишите на метке свое имя и отдайте Мегамозгу.

Мегамозг может добавить нескольких предателей в игру. В таком случае они ничего не знают друг о друге. Задача Предателя привести команду к гибели и не дать героям добраться до Президента.

Как мне создать своего героя?

Вы уже читали о качествах (а если нет — вернитесь пожалуйста к разделу «Что такое Качества ?»). Теперь мы попробуем создать героя. Для этого следует ответить на несколько вопросов:

- Как зовут Вашего героя?
- Какого он пола?
- Как он выглядит?
- Сколько ему лет?
- Откуда он?
- Чем он занимался до того как его похитили?
- В чем угроза героя?
- Что защищает героя?
- Как герой управляет?
- Что герой знает?

Пример: Анна Шерман, женщина. Блондинка с ослепительной внешностью, 22 года. Чикаго, штат Иллинойс. Журналистка.

- **Угроза:** Подлость — Анна наносит удары в самые болезненные точки (Пиковая масть).
- **Защита:** Слова — Анна может отговориться от любой опасности или уговорить кого-либо защитить себя (Трефовая масть).
- **Манипуляция:** Беззащитность — Анна легко манипулирует людьми, особенно противоположного пола, притворяясь слабой и беззащитной (Червовая масть).
- **Знание:** Люди — Анна хорошо понимает скрытые мотивы, движущие разумными существами (Бубновая масть).

Теперь нужно определить насколько хорошо каждое из качеств проявлено в герое. Вы должны выбрать одно качество третьего уровня, одно качество второго уровня и два качества первого уровня. Уровень влияет на максимальное количество карт, которое герой может выложить во время испытания (см. раздел «Как выкладывать карты ?»)

Пример: Игрок Анны распределяет ее качества следующим образом:

- **Подлость 2** — в испытаниях с козырем **Пика** Анна может выложить максимум две карты.
- **Слова 3** — в испытаниях с козырем **Трефа** Анна может выложить максимум три карты.
- **Беззащитность 1** — в испытаниях с козырем **Черва** Анна может выложить одну карту.
- **Люди 1** — в испытаниях с козырем **Бубна** Анна может выложить одну карту.

Путь домой

В этом разделе изложен пример маршрута для команды героев. Каждый пункт содержит краткую информацию о планете на которой оказались герои и по пять примеров испытаний для каждого уровня сложности.

Пункт отправления: Тюрьма на Титане

Именно тут герои начинают свой путь. Как они освободились — на этот вопрос должен дать ответ Мегамоzg. Стандартные варианты включают:

- Сбой компьютерной системы, отвечающей за замки
- Отключение стазис-поля, в котором заключены герои
- Захваченный в заложники охранник с ключами от камер

Титан — очень холодная планета, покрытая сплошной коркой льда. Героям необходимо добраться до секретной базы Мегамоzга, но сначала им необходимо справиться со стужей и метелью.

Опасные существа

Снежный охотник — это сложное испытание для любого героя. А охотничья стая из трех таких тварей способна вывести из строя крупный отряд.

Правило: Каждый раз, когда герой провалит испытание Знания, связанного с ориентированием на местности или выживанием на одного из членов команды нападает Снежный охотник. Герой обязан пройти сложное испытание своей защиты.

Легко на Титане

- Заметить жилье или транспорт — из-за темноты любой свет виден из далека.
- Найти воду — вокруг тонны замороженной воды.
- Замаскироваться — снег обеспечивает почти идеальную маскировку для человека.
- Быстро перемещаться на дальние расстояния — лед и кусок пластика донесут вас туда, куда вам надо.
- Заманить противника в пропасть — снег скрывает бездонные пропасти от чужих глаз.

Проблемно на Титане

- Передвигаться во время метели — сильный ветер способен помешать даже самому сильному герою.
- Разводить костер — вы можете выкопать пару снежных кустов из под наста, но вот высушить их получится с трудом.
- Найти пищу — вся доступная еда быстро бежит или находится в карманах у пришельцев.
- Найти чьи-либо следы — их сразу же заносит ветром
- Чинить что-либо — руки дрожат от холода и не слушаются владельца.

Тяжело на Титане

- Противостоять Снежным охотникам — это очень опасные твари.
- Взламывать главный компьютер секретной базы — у него очень хорошая защита.
- Соблазнить охранника базы — в теплом комбинезоне ваши формы не вызовут особого ажиотажа.
- Спускаться в ущелье — отвесная ледяная стена не способствует приятному спуску.
- Поднять ракету в космос — штормовой ветер в верхних слоях атмосферы не способствует легкому взлету.

Пересадка: Марс

Ракета прилетела на Марсианскую базу. Героям предстоит обмануть охрану космопорта и узнать координаты Земли, чтобы ввести их в бортовой компьютер. Им предстоит столкнуться с пустыней в худшем смысле этого слова.

Опасные существа

Марсианские богомолы — небольшие, но очень ядовитые твари. Обитают на дне марсианских каналов. Богомола легко победить, но яд, который он распыляет в воздухе во время охоты.

Правило: Независимо от результата испытания герой сбрасывает дополнительную карту с верха своей колоды в сброс.

Легко на Марсе

- Преследовать кого-либо — столб пыли выдаст даже лучшего мастера маскировки.
- Двигаться под парусом — парусная повозка идеально подходит для марсианской пустыни
- Прыгать — низкая гравитация помогает достичь самых высоких точек
- Договориться с туземцами — они легко идут на контакт
- Искать полезные ископаемые — Марс просто кладезь полезных для героя минералов

Проблемно на Марсе

- Бегать — атмосфера очень разреженная и в ней тяжело дышать.
- Остаться незамеченным — туземцы на Марсе есть везде и шанс того, что вас заметят очень велик.
- Попадать в цель — пыль на Марсе скрывает любой объект в полупрозрачной дымке.
- Найти тень — Марсианские деревья не отбрасывают тени.
- Заметить гнездо Марсианского богомола — они строят его из песка, склеенного слюной.

Тяжело на Марсе

- Противостоять воле Надсмотрщиков — Надсмотрщики специально выведены Мегамозгом, чтобы управлять волей туземцев.
- Выпытать информацию у охранника космопорта — космопорт охраняется биороботами.
- Найти выход из лабиринта — каналы Марса предназначены для содержания пленников и не имеют обычного выхода.
- Обмануть турель в компьютерном зале — слишком совершенная технология, к сожалению
- Незаметно сесть на планету — ракета летит на космодром Мегамозга и отклонить ее с маршрута почти невозможно.

Пункт назначения: Земля

Координаты найдены. Ракета привезла героев домой. Или нет? Подводная база в Атлантике гостеприимно встречает героев.

Атлантика

Громадная подводная база, населенная слугами Мегамозга. Именно здесь инопланетян маскируют под людей и посылают творить черные дела на поверхность. Героям предстоит найти на дне океана затонувший батискаф и подняться на поверхность. Герои покидают Атлантику, когда наберут первый уровень ресурсов.

Столица

Герои уже почти достигли цели. Теперь им предстоит сразиться с инопланетянами, переодетыми в полицейских и со всей полицией города Вашингтон на пути к Белому дому. Герои добираются до Белого дома, когда достигают второго уровня ресурсов.

Президентский Дворец

Последний этап на пути к Президенту. Героя необходимо обмануть охрану и попасть к Овальным зал. Они достигают цели, если достигают третьего уровня ресурсов.

ИТОГИ

Чем же все закончилось? Есть три развязки сюжета.

Все умерли

Все, в том числе предатель погибли. Земля порабощена. Мегамозг править миром.

Преданы и схвачены пришельцами

Предатель сумел расстроить планы команды и стал наместником Мегамозга на Земле. Герои погибли в руках злобных инопланетян.

Победа!

Герои добрались до Президента. Планы Мегамозга разрушены, а по его базам нанесен превентивный ядерный удар. Демократия опять восторжествовала.

ГЕРОЙ

Колода

Сброс

Качества

Имя:

Пол:

Возраст:

Профессия:

Внешность:



ГЕРОЙ

Колода

Сброс

Качества

Имя:

Пол:

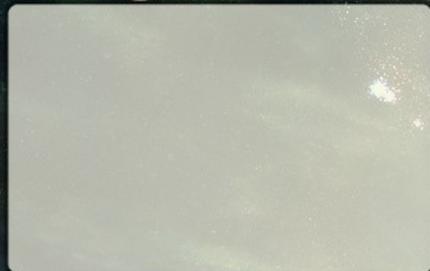
Возраст:

Профессия:

Внешность:



КАРТЫ ГЕРОЯ



РИСК

3

УРОВЕНЬ 1

Один раз за планету герой может выложить карту для любой стороны во время испытания.

Когда достигнут первый уровень риска, нападает патруль (каждый герой проходит испытание Треф или Пик. Сложность - проблемно.)

2

УРОВЕНЬ 2

Один раз за планету герой может сменить козырь во время любого испытания. Когда достигнут второй уровень риска, на героев нападает отряд (каждый герой проходит испытание Треф или Пик. Сложность - тяжело).

1

УРОВЕНЬ 3

Герои схвачены отрядом пришельцев и казнены. Игра окончена.

0

РЕСУРСЫ

3

УРОВЕНЬ 1

Один раз за планету герой может потратить очко ресурса и убрать одну из карт со стола.

Когда достигнут первый уровень ресурсов, каждый из героев берет одну карту из сброса и вешивает ее в колоду.

2

УРОВЕНЬ 2

Герой может потратить очко ресурса, чтобы убрать очко риска.

Когда достигнут второй уровень ресурсов, каждый герой берет 2 карты из сброса и вешивает их в колоду

1

УРОВЕНЬ 3

Вы переходите к новой планете. Ресурсы равны 0.

0

КАРТЫ МЕГАМОЗГА



КОЗЫРЬ

