

# CROSSFIRE™



**ПРАВИЛА ИГРЫ**



## ВСТУПЛЕНИЕ

«Перекрёстный огонь» — это дедуктивная игра со скрытыми ролями для компании из 5–10 игроков. В каждом из двух режимов игры (перестрелки и снайпера) одни игроки будут стараться застрелить главаря, другие — защитить его, а третьи — достичь собственных целей, необходимых для победы.

## СОСТАВ ИГРЫ

- › 19 карт ролей
- › 3 карты снайперских пуль
- › Песочные часы

## КАРТЫ РОЛЕЙ

1. **Название:** название карты роли.
2. **Оружие:** если на вашей карте роли есть символ пистолета, значит, вы вооружены.
3. **Обычная или особая роль:** вы сможете использовать особые роли, только когда научитесь играть с обычными.
4. **Эффект:** текст, описывающий условия победы при игре с той или иной картой роли. В описании эффектов некоторых особых ролей указываются ваши особые способности.



## РЕЖИМ ПЕРЕСТРЕЛКИ

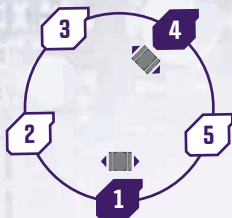
В режиме перестрелки большинство игроков поделены на команды: синюю и красную. Красная команда старается отыскать и застрелить главаря, а синяя — спасти его от смерти.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Число игроков	5	6	7	8	9	10
Главарь	1	1	1	1	1	1
Агенты	1	1	2	2	3	3
Убийцы	1	2	2	2	3	3
Приманка			1	1	1	
Красная приманка	1			1		1
Синяя приманка		1				1
Прохожий	1	1	1	1	1	1

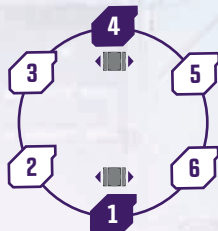
1. Выберите ведущего.
2. Ведущий берёт необходимые карты ролей (в соответствии с таблицей выше), перемешивает их и сдаёт по 1 карте каждому игроку.
3. Каждый игрок смотрит полученную карту, передаёт её соседу слева и смотрит карту, полученную от соседа справа.
4. Ведущий перемешивает свою карту и карты двух своих соседей, а затем заново раздаёт их себе и соседям (случайным образом). Все они смотрят свои новые карты. То же самое по часовой стрелке делают и остальные игроки: каждый третий игрок перемешивает свою карту с картами соседей, после чего все они смотрят свои новые розданные карты. Так продолжается, пока все карты не перемешиваются по описанному выше правилу. (См. подсказку справа, чтобы не запутаться.)
5. Поставьте песочные часы и начинайте игру.

### 5 ИГРОКОВ

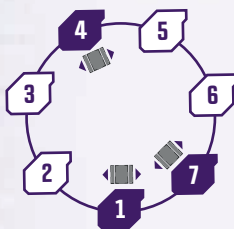


*Карта 5-го игрока  
будет перемешана дважды.*

### 6 ИГРОКОВ

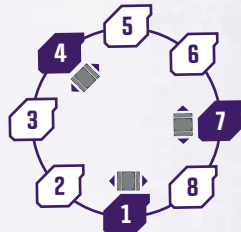


### 7 ИГРОКОВ



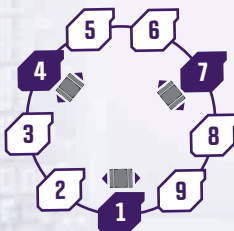
*Карты 1-го и 7-го игроков  
будут перемешаны дважды.*

### 8 ИГРОКОВ



*Карта 8-го игрока  
будет перемешана дважды.*

### 9 ИГРОКОВ



### 10 ИГРОКОВ



*Карты 1-го и 10-го игроков  
будут перемешаны дважды.*

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

У игроков есть 3 минуты на то, чтобы поделиться информацией друг с другом, обсуждая, какие кто видел роли при подготовке к игре, и глядя на те роли, которые присвоили себе игроки.



Местоположение игрока

### ЭТО ВАЖНО!

В начале игры все должны одновременно присвоить себе роли, повернув свои выложенные лицевой стороной вниз карты ролей. Роль, которую присваивает игрок, должна находиться на противоположном от него краю карты.

*На этом примере игрок присвоил себе роль агента.*

Игрок в любой момент может повернуть свою карту, чтобы изменить присвоенную роль. Игроки могут присваивать себе какие угодно роли, обманывать других и говорить что угодно, однако они никогда не должны *переварачивать* карты ролей до истечения времени.

## ВРЕМЯ ВЫШЛО...

Как только заканчивается время, игроки считают до трёх, и каждый одновременно с другими указывает пальцем-пистолетом на одного из игроков (кроме себя).

### ВЕДУЩИЙ ЗАЧИТЫВАЕТ ВСЛУХ СЛЕДУЮЩЕЕ:

1. «Если вы не вооружены, опустите оружие».
2. «Агенты, откройте свои карты ролей».
3. «Если вас застрелили агенты, опустите оружие и откройте свои карты ролей».
4. «Главарь, открой свою карту роли. Тебя застрелили?»

› «Да», – побеждает красная команда.

› «Нет», – побеждает синяя команда.

**Примечание.** На некоторых картах указаны другие условия победы и проигрыша. Они проверяются прямо сейчас.

## РЕЖИМ СНАЙПЕРА

В режиме снайпера один из игроков становится снайпером, чья цель — застрелить всех убийц.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Число игроков	6	7	8	9	10
Снайпер	1	1	1	1	1
Главарь	1	1	1	1	1
Агенты	1	1	1	2	2
Убийцы	2	2	2	3	3
Приманка				1	
Красная приманка			1		1
Синяя приманка		1	1		1
Прохожий	1	1	1	1	1
Пули	2	2	2	3	3

1. Выберите снайпера. Этот игрок кладёт перед собой карту роли «Снайпер» лицевой стороной вверх.
2. Выберите ведущего. Им может стать любой игрок, за исключением снайпера.
3. Ведущий берёт необходимые карты ролей (в соответствии с таблицей выше), перемешивает их и сдаёт по 1 карте каждому игроку, кроме снайпера.
4. Снайпер получает столько карт снайперских пуль, сколько убийц участвует в игре.
5. Каждый игрок смотрит полученную карту, передаёт её соседу слева и смотрит карту, полученную от соседа справа.

*Продолжение на следующей странице*

6. Ведущий перемешивает свою карту и карты двух своих соседей, а затем заново раздаёт их себе и соседям (случайным образом). Все они смотрят свои новые карты. То же самое по часовой стрелке делают и остальные игроки: каждый третий игрок перемешивает свою карту с картами соседей, после чего все они смотрят свои новые розданные карты. Так продолжается, пока все карты не перемешиваются по описанному выше правилу. (См. подсказку на с. 4, чтобы не запутаться.) Снайпер не участвует ни в одном из перемешиваний карт.

7. Поставьте песочные часы и начинайте игру.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

До истечения времени снайпер должен успеть выложить карты снайперских пуль перед игроками, которые, по его мнению, являются убийцами.



**КАРТА  
СНАЙПЕРСКОЙ ПУЛИ**

## ВРЕМЯ ВЫШЛО...

1. По истечении времени игроки, получившие карты снайперских пуль, считаются застреленными и открывают свои карты ролей.

› Если все убийцы застрелены,  
побеждает синяя команда.

› Если снайпер застрелил прохожего или главаря,  
побеждает красная команда.

2. Если пока что не победила ни одна из команд, все выжившие убийцы открывают свои карты ролей. Снайпер считает до трёх, и каждый выживший убийца (одновременно с другими) указывает пальцем-пистолетом на одного из игроков, кроме себя. Все игроки открывают карты ролей.

› Если убийцы застрелили главаря и не застрелили  
ни одного прохожего, побеждает красная команда.  
В противном случае побеждает синяя команда.



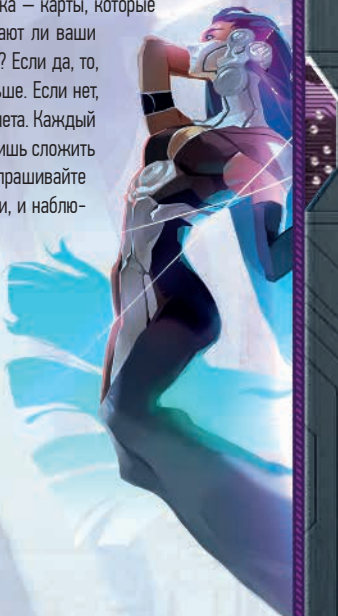
## ИГРА НА ОЧКИ

Игроки могут сыграть несколько партий подряд, награждая победителей каждой партии 1 очком. После оговоренного числа партий в игре побеждает тот, кто набрал больше всего очков. В случае ничьей в игре несколько победителей.

## СТРАТЕГИЯ

Доверьтесь своим дедуктивным способностям! Ваша первая подсказка – роли, которые присвоили себе игроки. Если чересчур много людей выдаёт себя за одного и того же персонажа, кто-то из них лукавит. Вторая подсказка – карты, которые вы видели во время подготовки к игре. Утверждают ли ваши соседи, что видели те карты ролей, что видели вы? Если да, то, похоже, этим людям можно доверять чуточку больше. Если нет, то, быть может, стоит направить на них ствол пистолета. Каждый игрок обладает ценной информацией, вам нужно лишь сложить кусочки мозаики вместе. В самой первой партии спрашивайте каждого игрока, что он видел во время подготовки, и наблюдайте за реакцией.

То, как ведут себя сами игроки, тоже важно. Кто говорит честно, а кто лжёт вам в лицо? Когда вам самому стоит соврать? Некоторые роли подразумевают скрытую игру, а некоторым персонажам нет смысла таиться. Смотрите своим друзьям в глаза и выводывайте их секреты!



## НОВЫЕ РОЛИ

Хорошо изучив обычные роли, попробуйте добавить в игру некоторые особые. Ниже вы найдёте описание каждой подобной роли, уточнения, касающиеся их действия, а также указания, какие карты нужно убрать из игры, а какие добавить, чтобы играть с той или иной особой ролью.



### ГАНГСТЕР

Гангстер считается агентом, но стреляет из 2 пальцев-пистолетов вместо 1.

**Режим:** перестрелка.

**Число игроков:** 5–8.

**Убрать:** 1 агента и 1 прохожего.

**Добавить:** 1 гангстера и 1 убийцу.



### ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Телохранитель считается агентом, но не стреляет в игрока, на которого указывает, а защищает его, отменяя 1 из сделанных по нему выстрелов.

**Режим:** перестрелка.

**Число игроков:** 5–10.

**Убрать:** 1 агента.

**Добавить:** 1 телохранителя.



### ПОДРЫВНИК

Если подрывник не застрелен, он выигрывает, а все остальные проигрывают.

**Режим:** перестрелка или снайпер.

**Число игроков:** 5–10.

**Убрать:** 1 прохожего.

**Добавить:** 1 подрывника.



## МИРОТВОРЕЦ

Миротворец побеждает, если выживают все прохожие. Миротворец не стреляет в игрока, на которого указывает, а защищает его, отменяя 1 из сделанных по нему выстрелов.

**Режим:** перестрелка.

**Число игроков:** 7–10.

**Убрать:** 1 агента и 1 убийцу.

**Добавить:** 1 миротворца и 1 прохожего.



## ПОВСТАНЕЦ

Повстанец считается прохожим. Повстанец побеждает, если побеждает красная команда, а сам он остаётся в живых. Если повстанец не выжил, то застреливший его игрок проигрывает, даже если его команда побеждает. Если в ваших партиях синяя команда побеждает чаще, подумайте о добавлении повстанца в игру.

**Режим:** перестрелка или снайпер.

**Число игроков:** 5–10.

**Убрать:** 1 прохожего.

**Добавить:** 1 повстанца.



## ЛОЯЛИСТ

Лоялист считается прохожим. Лоялист побеждает, если побеждает синяя команда, а сам он остаётся в живых. Если лоялист не выжил, то застреливший его игрок проигрывает, даже если его команда побеждает. Если в ваших партиях красная команда побеждает чаще, подумайте о добавлении лоялиста в игру.

**Режим:** перестрелка или снайпер.

**Число игроков:** 5–10.

**Убрать:** 1 прохожего.

**Добавить:** 1 лоялиста.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

### РАЗРАБОТЧИК

Эмерсон Мацути

### ПРОДЮСЕРЫ

Колби Даук, Дж. Артур Эллис

### ХУДОЖНИК

Джен Зи

### ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР

Айзек Вега

### ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ

Кендалл Уилкерсон, Дэвид Ричардс

### РАЗВИТИЕ

Дж. Артур Эллис

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

### ИЗДАТЕЛЬ

«Crowd Games»

### РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА

Максим Истомин  
и Евгений Масловский

### ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

### И ПЕРЕВОДЧИК

Александр Петрунин

### КОРРЕКТОР

Кирилл Егоров

### ВЕРСТАЛЬЩИК

Константин Тулинов



[WWW.PLAIDHATGAMES.COM](http://WWW.PLAIDHATGAMES.COM)



[WWW.CROWDGAMES.RU](http://WWW.CROWDGAMES.RU)

© 2017 «Plaid Hat Games». «Crossfire», «Specter Ops», «Plaid Hat Games» и логотип «Plaid Hat Games» являются товарными знаками компании «Plaid Hat Games». Компания «Plaid Hat Games» является подразделением компании «Asmodee North America, Inc», 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Действительные компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае. Данный продукт не является игрушкой. Не предназначено для использования лицами младше 14 лет.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).