

АВТОРИ ГРИ:
КРІСТІАН А. ОСТБІ, КЕННЕТ МІНДЕ ТА ЕЙЛІФ СВЕНССОН

ПОГАНА КОМПАНІЯ

Кількість гравців: 1-6
Вік: 8+
Тривалість гри: 30 хвилин

ВМІСТ КОРОБКИ

2 ІГРОВИХ ПОЛЯ



Mana міста



Mana прогресу

1 АРКУШ ПІДКАЗОК



54 КАРТИ ПРОКАЧКИ

30 КАРТ ЗДОБИЧІ

48 КАРТ ГРАБЕЖІВ

6 КАРТ-ПІДКАЗОК



Лице
(приклад)



Зворот



Лице
(приклад)



Зворот



Лице
(приклад)



Зворот
(приклад)



Хист до грабежів
(x 3)



Очки за грабежі/
ефекти здобичі
(x 3)

12 ПЛАНШЕТІВ БАНД



6 лівих частин (приклад)



6 правих частин (приклад)

5 ГРАЛЬНИХ КУБИКІВ



Кубик поліції



4 золотих кубики

6 ВЕРБУВАЛЬНИКІВ



6 ФІШОК АВТОРИТЕТУ



7 АВТОМОБІЛІВ



Авто поліції



6 авто гравців

70 ЖЕТОНІВ УСПІХУ



37 МОНЕТ (\$)



17 x 1 \$

20 x 2 \$

4 ЖЕТОНИ ВІДЗНАКИ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розмісти **мапу міста** і **мапу прогресу** в центрі стола.

Перетасуй **карти прокачки** і поклади їх долілиць.

Перетасуй **карти здобичі** й розмісти їх біля **мапи міста** долілиць.

Перетасуй **карти грабежів** (надалі називатимемо їх **грабежі**) і поклади колоду **горілиць**. Візьми 4 верхні карти й розклади їх поряд з колодою. Ці 4 **грабежі**, а також верхній **грабіж** на колоді утворюють **рядок грабежів**.

Помісти **авто поліції** в **зоні старту поліції** — авто має бути на цифрі, що дорівнює кількості гравців.

Поклади **жетони відзнаки** (надалі називатимемо їх **відзнаками**), **жетони успіху** (надалі — **мітки**) і **монети** в три окремих запаси на столі. Якщо запас міток чи монет буде вичерпано, використовуй будь-які предмети як заміну.

Гравець, який останнім щось розтратив, бере всі **5 кубиків** — він стає першим **босом**.



Рядок грабежів
(разом з верхньою картою колоди).



У грі вчотирьох авто поліції
починає на комірці 4.

ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦІВ

Помісти **фішку авторитету** вибраного кольору в комірку 0 смуги очок на **мапі прогресу**. *Переміщуй фішку авторитету щоразу, як отримуєш очки.*

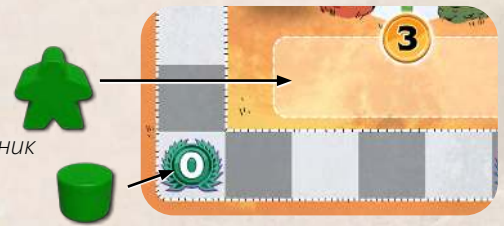
Помісти **вербувальника** того ж кольору в пункті старту **смуги вербування** на **мапі прогресу**.

Розмісти **авто** відповідного кольору в **зоні старту** (синя комірка) на **мапі міста**.

Поклади 2 випадкові **частини планшета банди** — одну ліву та одну праву — у своїй ігровій зоні, щоб кожен гравець міг бачити повну назву твоєї банди. Саме з цих двох частин складається твій **планшет банди**.

Витягни 3 **грабежі** з колоди (по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з **боса**). Вибери 2 з них і розмісти горілиць над **планшетом банди**. Це твої **активні грабежі**. Третій **грабіж** поверни під низ колоди.

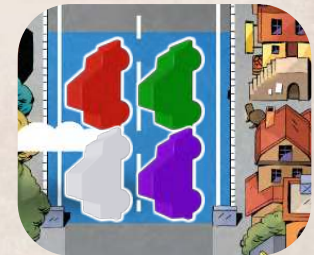
Візьми **2 \$** з **запасу** і поклади їх поруч з **планшетом банди**.



Вербувальник

Фішка авторитету

Гравці розміщують
своє авто в зоні
старту.



Активні грабежі

Гра в соло-режимі: прочитай ці правила, а потім переглянь додаткові правила для соло-гри в аркуші підказок.

2



На початку гри кожен має випадковий планшет банди, 2 активні грабежі та 2 \$.

ОГЛЯД ГРИ

У «**Поганій компанії**» гравці здійснюють грабежі, хапають здобич, прокачують свої банди та тікають від копів, щоб заробити очки. Гравець з найбільшою кількістю очок перемагає!

Щораунду бос кидає кубики, щоб активувати двох членів своєї банди. Решта гравців активують лише по одному відповідному члену банди. Завдяки цьому гравці можуть здійснювати грабежі, виконувати завдання, здобувати монети та пересувати своє авто по дорозі. Гра добігає кінця, коли хтось завершить 6-й грабіж або будь-яке авто (гравця чи поліції) заїде на червону зону в кінці дороги. Після цього розігрується фінальний раунд і відбувається підрахунок очок. У фінальний залік додають очки за здійснені грабежі, карти здобичі та карти прокачки. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю очок!

ПЛАНШЕТ БАНДИ

На кожному планшеті 11 членів банди та 4 завдання.



Члени банди з 2-го до 7-го (ліва частина)

Члени банди з 8-го до 12-го (права частина)

Прокачати можна членів банди з 3-го до 11-го

ІГРОЛАД

«**Погану компанію**» грають у кілька раундів. Щораунду один гравець грає за боса. Кожен раунд складається з таких етапів:

1. КИДАННЯ КУБИКІВ
2. АКТИВАЦІЯ ЧЛЕНІВ БАНД
3. ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Звання боса та всі **кубики** передаються за годинниковою стрілкою після етапу 3.

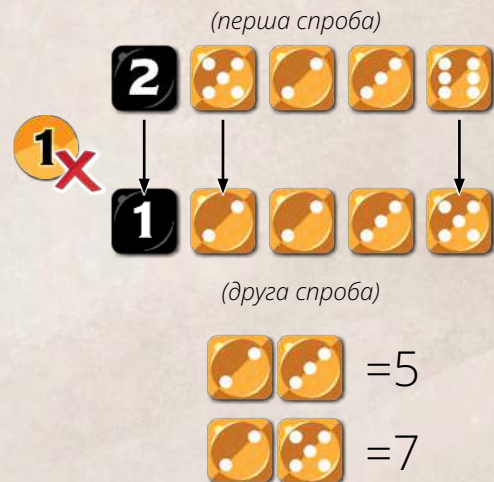
1. КИДАННЯ КУБИКІВ

1 Бос кидає всі п'ять **кубиків**. Якщо тобі (босу) не сподобалася комбінація, що випала, можеш перекинути будь-яку кількість кубиків, заплативши 1 \$. Перекидати **кубики** можна скільки завгодно, допоки це дозволяє твій запас монет.

2 З 4 **золотих кубиків** бос формує **дві пари**. Оголоси **іншим гравцям**, які значення ти вирішив утворити з кожної пари кубиків.

Примітка: Дві пари кубиків можуть мати однакове значення.

Оксана — бос, тож вона кидає кубики. За 1 \$ вона перекидає кубик поліції та два золотих кубики.



Оксана формує дві пари. Вона голосно називає цифри 5 і 7.

2. АКТИВАЦІЯ ЧЛЕНІВ БАНД

На цьому етапі гравці активують *членів банд*, щоб отримати переваги. Після цього вони можуть ВЕРБУВАТИ, ВИКОНУВАТИ ЗАВДАННЯ та ЗДІЙСНЮВАТИ ГРАБЕЖІ (про все це докладно далі). *Гравці можуть виконувати всі дії цього етапу одночасно. Проте, якщо рішення будь-якого гравця залежить від того, як зіграє інший, він може наполягти, щоб ходи здійснювалися по черзі (починаючи з боса і далі за годинниковою стрілкою).*

Значення кожної пари **кубиків** відповідає одному конкретному *члену банди* (під номерами 2–12).



Бос активує *двох членів банди* (у довільному порядку) відповідно до сформованих на етапі 1 пар **кубиків**.

Кожен *інший гравець* активує *одного члена банди*, номер якого відповідає *будь-якій* одній з оголошених пар **кубиків**.

Важливо: Якщо дві пари **кубиків** мають тотожне значення, *бос* активує відповідного *члена банди* двічі.

Активуючи *члена банди*, отримай усі *переваги*, вказані на його зображенні. На початку гри кожен *член банди* має лише по одному *символу переваги*. Більше символів вони отримують завдяки **картам прокачки** (див. розділ ВЕРБУВАННЯ на с. 5).



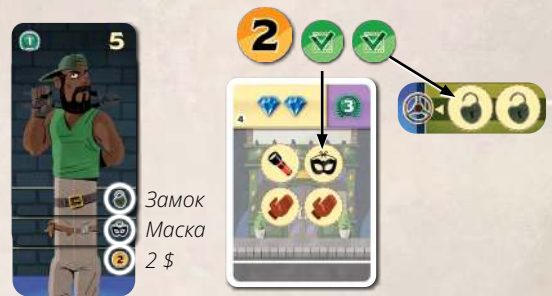
Оксана, граючи за *боса*, активує *членів банди* 5 і 7, решта гравців обирають або 5, або 7 на своїх *планшетах банди*.

ПЕРЕВАГИ ЗВИЧАЙНИХ ЧЛЕНІВ БАНД (3–11):

2 Візьми **2 \$** з *запасу*.

Посунь своє **авто** на одну клітину вперед на дорозі (див. розділ ПОГОНЯ на с. 5).

Отримай **мітку**.



Замок
Маска
2 \$

Загальне правило: Щоразу, коли йдеться про отримання **мітки**, це означає взяти її із *запасу* та позначити символ на **грабежі** чи **завданні**, який відповідає вказаному.

Андрій активує *члена банди* 5, що має 2 карти прокачки, тож отримує *переваги* за всі 3 символи: 2 *мітки* (за замок і маску) та 2 \$. *Першою міткою* він позначає замок на *завданні*, а *другою* маску на *одному з активних грабежів*.

Примітка: Очки з лівого верхнього кута карти прокачки враховують у фіналі.

ПЕРЕВАГИ СПЕЦІАЛЬНИХ ЧЛЕНІВ БАНД (2 і 12):



РІШАЛА (2): Вибери один з трьох вказаних символів і отримай таку кількість **міток**, скільки відповідних символів *переваг* є на *всіх твоїх членах банди*. *Пам'ятай, що маєш обирати між замком, долонею та маскою, інших варіантів немає.*



ВОДІЙ (12): Посунь своє **авто** на дві клітини вперед на дорозі (див. розділ ПОГОНЯ на с. 5).



Павло активує *РІШАЛУ (2)*. Він вибирає активувати всі символи долоні. *Павло* бере 3 *мітки* з *запасу* та позначає кожен символ долоні на *грабежах* і/або *завданнях*.

ПОГОНЯ:

На мапі міста є *позначки* — це бонуси, які ти можеш отримати, якщо твоє **авто** перетне цю ділянку раніше за авто поліції.

БОНУСИ ЗА ПОЗНАЧКИ:

2 Візьми **2 \$** з запасу.

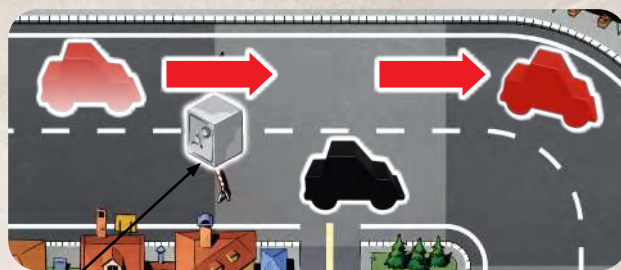


Витягни **карту здобичі** з колоди, подивись на неї та поклади долілиць у своїй ігровій зоні (див. ВМІННЯ ТА ЕФЕКТИ на с. 7).



Отримай вказану кількість очок.

Зрізати: Переміщуючи **авто**, ти можеш *зрізати* на певних участках дороги. Для цього посунь своє **авто** за стрілочкою, пропустивши певні клітини. Однак при цьому ти оминаєш деякі *позначки* і не зможеш отримати відповідні бонуси.



Позначка Павло пересувається на 2 клітинки. Оскільки авто поліції вже перетнуло цю позначку, він не отримує бонус.



Оксана пересувається на 1 клітинку й вибирає зрізати. Таким чином вона обігнала авто поліції, але не отримує бонус за позначку, яку оминула.

Після активації членів банд і отримання переваг гравці можуть виконувати завдання і здійснювати грабежі (докладніше на наступній сторінці), а також прокачати членів банди (див. ВЕРБУВАННЯ нижче). Кожен гравець може вербувати, грабувати та виконувати завдання в довільному порядку.

ВЕРБУВАННЯ

Заплати вказану суму в **монетах**, щоб перемістити свого **вербувальника** в наступний пункт *смуги вербування* на **мапі прогресу**. Можеш зробити це скільки завгодно разів за раунд, аби вистачало монет.

Щоразу, коли твій **вербувальник** просувається *смугою вербування*, витягни 3 **карти прокачки** з колоди й вибери 1 з них. Поклади її на того *члена банди*, номер якого на **планшеті** збігається з номером **карти**.

Решту **карт прокачки** поклади у скид.

Розміщуй **карти прокачки** на *членах банди* таким чином, щоб було видно *символи переваг* кожної з них.

Примітки:

- Якщо колода закінчилася, перетасуй карти зі скиду, щоб сформувати нову колоду.
- Якщо ти прокачуєш члена банди, який має відзнаку (див. ЗДІЙСНЕННЯ ГРАБЕЖІВ на с. 6), поклади цю відзнаку поверх усіх карт прокачки.
- Обмежень щодо кількості карт прокачки, які може мати член банди, немає.

Досягнувши кінця *смуги вербування*, ти не зможеш більше переміщувати **вербувальника** чи брати **карти прокачки**. Натомість ти можеш заплатити 5 \$, щоб отримати 3 очки стільки разів, скільки дозволяє твій запас монет.



Павло платить 4 \$, щоб посунути вербувальника. Бере 3 карти прокачки, роздивляється й вирішує залишити карту з номером 9 — кладе її на відповідного члена банди. Дві інші карти скидає.



Оксана вже на останньому пункті *смуги вербування*. За 5 \$ вона купує 3 очки.

ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Щоразу, коли матимеш 2 **мітки** на будь-якому з чотирьох завдань на твоєму **планшеті банди**, можеш повернути їх у **запас**, щоб отримати зображений бонус.

БОНУСИ ЗА ЗАВДАННЯ:



Отримай **мітку** й познач нею будь-який символ (навіть символ завдання).



Візьми **2 \$** з **запасу**.



Посунь своє **авто** на одну клітинку вперед.



Витягни з колоди **карту здобичі**, подивись на неї та поклади долілиць у своїй ігровій зоні (див. **ВМІННЯ ТА ЕФЕКТИ** на с. 7).



Андрій має дві **мітки** на «завданні масок». Він скидає їх, отримує **мітку** та позначає нею **грабіж**.

Примітка: Ти можеш виконати кілька завдань за один раунд, навіть те ж саме завдання кілька разів.

ЗДІЙСНЕННЯ ГРАБЕЖІВ

Грабіж вважається здійсненим, коли всі символи на ньому позначено **мітками**. Здійснивши **грабіж**, отримай миттєвий бонус, якщо такий зображено внизу карти, скинь усі **мітки** в запас, переверни **грабіж** долілиць і поклади його під своїм **планшетом банди**.

МИТТЄВІ БОНУСИ ЗА ГРАБЕЖІ:



Візьми **2 \$** з **запасу**.



Витягни з колоди **карту здобичі**, подивись на неї та поклади долілиць у своїй ігровій зоні (див. **ВМІННЯ ТА ЕФЕКТИ** на с. 7).

Важливо: Очки за здійснені **грабежі** додаються під час фінального підрахунку.

Примітка: Ти можеш здійснити обидва активні грабежі за один раунд.

РОЗПОДІЛ ВІДЗНАК:

На звороті **грабежів** є один або кілька **символів місії** (діамант, зливки золота, картина, мішок монет). Кожному з них відповідає **відзнака**.

Покінчивши з **грабежами** в цьому раунді, гравці рахують, хто має найбільше **символів місії** певного типу на всіх здійснених **грабежах**. Цей гравець отримує відповідну **відзнаку** (із запасу чи від попереднього власника) і розміщує її на одному з **членів банди**. Кожен член банди може мати **лише одну відзнаку**.

У разі нічиєї претенденти порівнюють цифри в лівому верхньому куті **грабежів** з відповідними символами місії: **відзнаку** отримує гравець з найбільшим окремим числом.

Отримавши **відзнаку**, негайно зарахуй собі 1 очко. Кожна активація **члена банди** з **відзнакою** також приносить 1 очко.



Миттєвий бонус

Павло здійснив **грабіж**. Він бере 2 \$ як миттєвий бонус, повертає **мітки** до **запасу** і кладе **грабіж** долілиць під **планшетом банди**.



У разі нічиєї порівняйте ці числа



Марія і Павло мають по 3 зливки золота на здійснених **грабежах**. Оскільки найбільше окреме число серед них — 8 — на карті Павла, він забирає **відзнаку** в Марії та розміщує на одному з **членів своєї банди**, а також отримує 1 очко.

ВМІННЯ ТА ЕФЕКТИ (докладніше — в аркуші підказок):

- **Хист до грабежів.** Деякі **грабежі** наділяють вміннями (червоне поле). Здійснивши такий **грабіж**, ти отримуєш відповідне **постійне** вміння.
- **Очки за грабежі.** Деякі **грабежі** мають ефекти, що враховуються під час фінального підрахунку (фіолетове поле).
- **Ефекти здобичі.** Ти можеш скинути **карти здобичі** будь-якої миті (якщо не вказано інше), щоб скористатись **одноразовим** ефектом. Якщо колода **карт здобичі** закінчилася, перетасуй скид, щоб сформувати нову колоду.



Карта з постійним вмінням.



Карта з очками за грабежі (фінальний підрахунок).

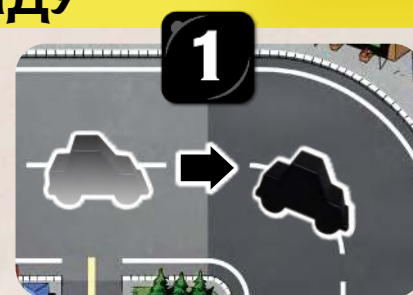
3. ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ

Коли всі гравці оголосили про те, що вони закінчили етап 2, відбувається ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ в такому порядку:

1 ПЕРЕМІСТІТЬ АВТО ПОЛІЦІЇ:

Бос переміщує **авто поліції** на стільки клітинок, скільки випало на етапі 1 на **кубику поліції** (0, 1 або 2). **Авто поліції** ніколи не може **зрізати** шлях.

Підказка: щоб не забути про цей крок, кладіть кубик поліції на мапу міста після того, як перемістили авто поліції.



На кубик поліції випало 1, тому Оксана (бос) кладе кубик поліції на мапу міста і просуває авто поліції на 1 клітину.

2 ВІЗЬМІТЬ НОВІ ГРАБЕЖІ:

По черзі, починаючи з боса і далі за годинниковою стрілкою, кожен, хто має менш як 2 **активні грабежі**, добирає з **рядка грабежів** нові **грабежі**, щоб мати 2 **активні грабежі**.

Будь-якої миті, якщо в **рядку грабежів** лишається менш як 5 **грабежів**, негайно поповни **рядок грабежів** з колоди (він завжди має налічувати 5 **грабежів** включно з верхньою картою колоди).

Рідкісний випадок: якщо в **рядку грабежів** і колоді недостатньо **грабежів**, щоб кожен мав по 2 **активні грабежі**, гравці, які здійснили **грабежі** в цьому раунді, беруть лише по одному **грабежу**.

3 ПЕРЕВІРТЕ, ЧИ ГРА НЕ ДОБИГЛА КІНЦЯ:

- Гра добігає кінця за виконання будь-якої з цих умов:
1. Хоча б один гравець здійснив 6 або більше **грабежів**.
АБО
 2. Будь-яке **авто** (поліції чи гравця) заїхало на червону зону дороги.

Якщо гра добігає кінця, наступний раунд буде фінальним і має підпорядковуватися правилам **КІНЦЯ ГРИ** на с. 8. В іншому разі гра триває як зазвичай: починається новий раунд, і гравець, що був босом, передає всі **кубики** (разом з **кубиком поліції**) гравцю ліворуч від себе.



Рядок грабежів



Активні грабежі (Марія)

У цьому раунді Марія здійснила 1 **грабіж**, тож має лише 1 **активний грабіж**. Вона вибирає новий **грабіж** з **рядка** й розміщує його над планшетом банди, а тоді доповнює **рядок грабежів** картою з колоди.



Оксана переміщує своє авто на червону зону, тож гра добігає кінця. (Вона також отримує 2 очки за позначку.)

Порядок виконання етапів 2 і 3 не завжди важливий. Коли всі гравці добре знайомі з правилами, обидва етапи можна виконувати одночасно. Якщо гравці розуміють, що вони роблять, і дотримуватимуться правильного порядку, коли це важливо, все буде добре.

КІНЕЦЬ ГРИ

ФІНАЛЬНИЙ РАУНД:

Гравець ліворуч від попереднього боса кидає 4 **золотих кубики** (без кубика поліції). У фінальному раунді діють такі правила:

- **Кубики** не можна перекидати.
- Кожен гравець формує дві пари з результатів 4 **золотих кубиків** незалежно від інших.
- Кожен гравець активує **двох членів банди** відповідно до пар **кубиків**, які вибрав.
- Фінальний раунд завершується після етапу 2.

ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК І ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРЕМОЖЦЯ:

Після фінального раунду всі гравці перевертають здійснені **грабежі** горілиць і рахують очки. Додайте до вашого рахунку таке:

- Усі очки зі здійснених **грабежів**.
- Усі очки від ефектів на здійснених **грабежах**, що враховують під час **фінального підрахунку** (див. **аркуш підказок**).
- Усі очки з зібраних **карт здобичі**.
- **Видимі** очки з **карт прокачки** (тільки верхні карти кожного члена банди).
- 2 очки за кожну **відзнаку**.
- 1 очко за кожні **2 мітки** (на грабежах/завданнях/сховищі).
- Відними 3 очки, якщо **авто поліції** випереджає твоє **авто** (не стосується перебування на одній клітинці з **авто поліції**).

Гравець з **найбільшою кількістю очок** перемагає у грі. У разі нічиєї перемагає той з претендентів, хто має більшу суму в **монетах**. Якщо ж і тут нічия, гравці ділять перемогу.

Сфотографуй свою банду переможців і запости фото з гештегом

#ПОГАНАКОМПАНІЯ

Очки за здійснений грабіж.



Ефект, що враховується у фінальному підрахунку.



Видимі очки на картах прокачки. Цей член банди приносить вам 2 очки (тільки верхня карта).

Автори гри:

Крістіан Амундсен Остбі
Кеннет Мінде
Ейліф Свенссон

Ілюстрації та графічний дизайн:

Гйормунд Морквед Боне

Коректура англійською:

Ван Вілліс

Локалізація українською мовою:

Максим Супруненко, Тамара Гринчик,
Анатолій Хлівний, Катерина Шеремет,
Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін,
Оксана Таран, «ROZUM — розвиваючі ігри»



ROZUM

www.rozum.com.ua



© 2023, Aporta Games
Усі права застережено.
www.aportagames.com