

# Пасажир

## Книжка правил



Якщо ви, стоячи на березі Чистилища, подивитися через отвори своєї поховальної маски, то побачите сяйво на іншому березі. Від того боку, де всіх чекає вічне блаженство, вас відділяє лише річка, через яку можна переправитися на човні. У світі живих це місце називають по-різному, але тут воно завжди Потойбіччя.

Хай там як, але ні ви, ні ваші колеги жодного разу не ступали на той берег. Ви приречені віками виконувати свою роботу — переправляти в Потойбіччя кожного, хто гідний того затишного золотого берега. Можливо, сплативши свій борг, ви також зможете потрапити туди.

Проте нещодавно почали ширитися чутки, що є інший спосіб. Підступні голоси нашіптують, начебто достатня кількість демонів, таємно переправлених на той бік, може встановити новий порядок. «Присягаюся, це дозволить вам потрапити в райські землі значно швидше!»

За століття роботи провідником ніхто не пропонував вам нічого подібного, тож ви вагаєтеся, чи варто погоджуватися. Цікаво, що вирішили інші провідники?

# Вміст гри і приготування

Гра **вчотирьох** передбачає деякі зміни у приготуваннях та ігроваді. Якщо ви граєте вчотирьох, зверніть увагу на вказівки в зелених рамках.



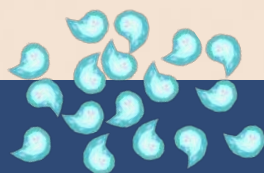
**Виберіть набір підношень** (для першої партії радимо набір I). 10 карт вибраного набору викладіть **горлиць** поруч із човнами, в межах досяжності всіх гравців.



Для гри вчотирьох використовуйте особливий **набір підношень для 4 гравців**.



Розмістіть у центрі столу перші 2 човни (позначені числом 1 у нижньому лівому куті).

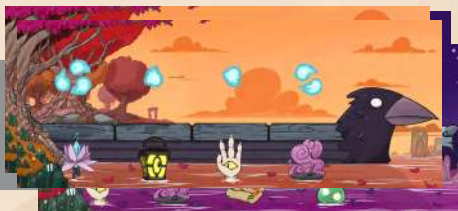


Поряд із човнами покладіть **17 жетонів голосів**. За бажанням можете розмістити жетони голосів безпосередньо на човнах, як показано ліворуч.



Покладіть **3 жетони масок** поряд із човнами.

Відкладіть убік **решту човнів**, вони знадобляться вам у раундах II та III.





Роздайте усім гравцям по **1 жетону голосування**.



Навмання виберіть гравця, який отримає **драхму**.

## Карти пасажирів



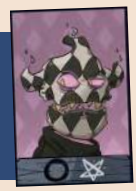
Перетасуйте всі **12 карт душ** і покладіть колодою долілиць. Це колода душ. Душі бувають зелені, червоні та сині. Усі карти душ позначені символом кола.



Перетасуйте всі **12 карт демонів** і покладіть колодою долілиць. Це колода демонів. Демони також бувають зелені, червоні та сині. Усі карти демонів позначені символом зірки.



Відкладіть убік **карту блазня**. Якщо в грі бере участь 5 або 7 гравців, приберіть карту блазня в коробку, він не знадобиться у цій партії.



З колод душ і демонів (і карти блазня), сформуєте **долілиць колоду фракцій**. Кількість карт у **колоді фракцій** повинна дорівнювати кількості гравців.

Кількість гравців	Душі	Демони	Блазень
4	2	1	1
5	3	2	
6	3	2	1
7	4	3	
8	4	3	1

**Якщо граєте вчотирьох, утворіть стос тіней.**  
Візьміть **3 випадкові карти душ** і **3 випадкові карти демонів**, перетасуйте їх і покладіть стосом долілиць поряд з човнами.

# Фракції

Перетасуйте **колоду фракцій** та роздайте по 1 карті кожному гравцю. *Тип отриманої карти визначить вашу фракцію.*



## Провідники душ



Гравці, що отримали карту **душі**, намагатимуться співпрацювати з іншими *провідниками душ*, щоб переправити якомога більше душ до Потойбіччя.

## Провідники демонів



Гравці, що отримали карту **демона**, намагатимуться таємно співпрацювати з іншими *провідниками демонів*, щоб спробувати непомітно переправити демонів до Потойбіччя.



## Блазень

Гравець, що отримав карту пустотливого **блазня**, гратиме сам за себе. Він робитиме все, щоб у Потойбіччя потрапила однакова кількість **душ і демонів**, і щоб жодна фракція не отримала забагато додаткових очок.

## Три раунди, троє пасажирів

Роздайте кожному гравцю по 1 карті з **колоди душ**. Потім роздайте кожному гравцю по 1 карті з **колоди демонів**. Поверніть решту карт назад у коробку.

Тепер у кожного гравця на руці є троє пасажирів, по одному на кожен ігровий раунд.



Наприклад: провідники душ мають 2 карти душ і 1 карту демона.

**ПРИМІТКА.** До кінця гри ви використаєте всі 3 карти пасажирів. Ви можете розігравати їх у довільному порядку. Пасажир з колоди фракцій нічим не відрізняється від решти карт під час гри.

# Демонічний погляд

У грі вчотирьох пропустіть цей крок.

На цьому етапі *провідники демонів* таємно від *провідників душ* і *блязня* знайомляться одне з одним. Це відбувається під час ритуалу демонічного погляду.

Усі гравці заплющують очі. Найстарший гравець рахує до 3 і каже: **«Провідники демонів знайомляться одне з одним»**. Провідники демонів відкривають очі та запам'ятовують своїх напарників. Найстарший гравець (незалежно від фракції) дає провідникам демонів близько 8 секунд часу, а тоді каже: **«Усі заплющують очі»**, ще раз рахує до 3 і каже: **«Усі розплющують очі»**.

Тепер ви готові почати гру!



## Драхма

Гравець з **драхмою** має певну перевагу — на початку кожного раунду він першим розміщує пасажирів, а також визначає результат нічиїх під час голосувань та кінцевого підрахунку очок.

Утім, під час гри драхма може перейти до іншого гравця.

## Огляд і мета гри

Гра «Пасажири» триває упродовж 3 раундів.

Кожен раунд складається з 3 фаз. Щораунду кожен з гравців розміщує свого пасажирів в один з двох доступних човнів і отримує за це **підношення** та певну кількість **голосів**. Потім гравці виконують особливі дії, описані на отриманих картах **підношень**. Насамкінець кожен гравець використовує всі свої **голоси**, щоб проголосувати й вибрати човен, який зрештою переправить пасажирів у *Потойбіччя*.

У кінці третього раунду третій човен переправляється через річку, тоді гравці розкривають карти усіх пасажирів, які потрапили в Потойбіччя, і розпочинають підрахунок переможних очок.

Під час підрахунку гравці визначають, скільки очок здобула кожна з фракцій за переправлених демонів чи душ, а також враховують додаткові очки за відповідних пасажирів одного кольору в кожному з човнів у Потойбіччі (докладніше про це див. на с. 9–10). Фракція, що здобула найбільше очок, перемагає!

У грі «Пасажири» потрібно ретельно обдумувати кожен свій крок і кожне своє слово. Ви вирішуєте, кому довіряти, а кому — ні; коли можна блефувати, а коли ліпше прикусити язика. Якщо викажете забагато, ваша фракція може опинитися в біді, а якщо замало — втратите можливість здобути додаткові очки!

# Перебіг гри

## Фаза 1. Розміщення пасажирів

### 4 гравці: розміщення тіні

На початку раунду гравець, що сидить праворуч від гравця з **драхмою**, кладе верхню карту зі стосу тіней долілиць на будь-яке місце у човні.

Потім гравець, що сидить праворуч від попереднього, кладе верхню карту зі стосу тіней долілиць на будь-яке місце в **іншому** човні. Розміщуючи карти тіней, ви **не отримуєте** карти підношень чи жетони голосів.

Починаючи з гравця з **драхмою** і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі викладають карти одного зі своїх пасажирів долілиць на будь-яке вільне місце в одному з двох човнів. Отримайте **підношення** і **голоси** відповідно до зайнятого місця та покладіть їх перед собою. Отримане **підношення** і кількість **голосів** — це відкрита інформація для решти гравців. Коли всі гравці розмістять по 1 карті пасажира, фаза 1 завершується.

**Важливо!** Якщо у грі беруть участь 4, 5 або 6 гравців, то в один човен можна розмістити **цюнайбільше 3 пасажирів**.

Упродовж раунду ви можете розповідати іншим гравцям про **колір** і **тип** пасажира, якого зіграли, однак вам не обов'язково казати правду. Ви також можете взагалі нічого не казати. Показувати іншим гравцям лицьову сторону викладеної карти не можна.



Розмістивши пасажира сюди, отримайте підношення «Маска» та 2 голоси.

Ви не можете розмістити пасажира на місце, де вже є інший пасажир.

## Фаза 2. Використання підношень

Тепер гравці по черзі розіграють ефекти отриманих **підношень**. Гравець, який має підношення з найменшим номером, виконує хід першим, і так далі в порядку зростання номерів. У свій хід виконайте особливу дію, описану на карті підношення. Коли останній гравець виконав дію на своїй карті підношення (з найбільшим номером), фаза завершується.



### Приклад гри ві'ятьох

Гравець з «Хамелеоном» ходить першим і виконує дію з цієї карти. Услід за ним по черзі ходять гравці, у яких є «Зряча рука», «Сувій» і «Маска». Фаза завершується, коли останній гравець виконав дію карти «Драхма».

Усі зіграні в цьому раунді човни та пасажирів вважають такими, що перебувають у грі. Човни (та пасажирів), які за результатами голосування переправилися через річку, вважають такими, що перебувають у **Потойбіччі**.

## Фаза 3. Голосування

Використовуючи свій **жетон голосування**, усі гравці таємно голосують, який з човнів — Ворона чи Вовка — повинен переправитися до Потойбіччя. Гравець з драхмою використовує її замість звичайного жетона голосування.

Щоб проголосувати, візьміть жетон голосування і покладіть собі на долоню вибраною стороною догори, не показуючи іншим гравцям. Тоді докладіть туди ж жетони голосів, стисніть долоню в кулак і простягніть руку над столом.

Коли всі гравці ухвалють рішення, вони одночасно розтискають кулаки, показуючи свій вибір.



## Результат голосування

Порахуйте всі **голоси** за **човен Ворона**.

Порахуйте всі **голоси** за **човен Вовка**.

Човен, який отримав більше **голосів**, перемагає в голосуванні та переправляється на правий бік столу. Цю частину столу вважають Потойбіччям.

Якщо обидва човни отримали порівну голосів, то перемагає той, за який проголосував гравець із драхмою.

Човен, вибраний у раунді II, розміщують над човном з раунду I. Човен, вибраний у раунді III, розміщують над човном з раунду II.

Човна, що програв голосування, відкладають убік разом з пасажирами та зіграними на них масками.

**Усі карти на обох човнах залишаються лежати долілиць.**



*Трое гравців проголосували за човен Ворона. Загальна кількість їхніх голосів — 4.*

*Двоє гравців проголосували за човен Вовка. Загальна кількість їхніх голосів — 5.*

*Човен Вовка переправляється до Потойбіччя. Човен Ворона відкладають убік.*

*Усі карти пасажирів залишаються лежати долілиць.*



## Новий раунд

Візьміть 2 нові човни, позначені номером наступного раунду, та розмістіть їх у центрі столу. Поверніть усі **голоси та підношення** в центр столу. Гравець із драхмою першим виконує хід.

## Кінець гри

Коли третій човен прибуде до Потойбіччя, розкрийте всі карти пасажирів (якщо у човні є розкриті карти пасажирів, вони залишаються лежати горілиць). Тепер порахуйте очки за переправлені душі та демонів.

Зауважте, що колір усіх пасажирів у **масці** відповідає кольору маски.





## Підрахунок очок фракції провідників душ

Провідники душ отримують **1 очко** за кожну душу, переправлену до Потойбіччя. Крім того, провідники душ отримують додаткові очки за кожен човен, у якому є декілька душ однакового кольору:

- 1 додаткове очко** за кожен човен із **2 душами однакового кольору**;
- 2 додаткові очки** за кожен човен із **3 душами однакового кольору**;
- 3 додаткові очки** за кожен човен із **4 душами однакового кольору**.



1

5

3

Отже, провідники душ отримують 9 очок.

## Підрахунок очок блазня

Гравець за блазня завжди отримує сталу кількість очок, що залежить від кількості гравців.

- 4 або 6 гравців = **6.5 очок**
- 8 гравців = **8.5 очок**

Щоб отримати ці очки, блазню не обов'язково перебувати у Потойбіччі.

Під час підрахунку карту блазня вважають одночасно душею і демоном, однак БЕЗ кольору.

# Підрахунок очок фракції провідників демонів

Провідники демонів отримують **1 очко** за кожного демона, переправленого в Потойбіччя.

Крім того, провідники демонів отримують **1 додаткове очко** за кожну суміжну до демона **душу** такого самого кольору. Суміжними вважають душі як по горизонталі, так і по вертикалі. Якщо душа не перебуває безпосередньо поруч із демоном, але між ними по прямій лінії немає інших карт пасажирів, її теж вважають суміжною. Провідники демонів **НЕ** отримують додаткових очок за суміжних демонів.



## Результат нічиєї

У разі **нічиєї** перемагає та з фракцій-претендентів, до якої належить гравець з драхмою. Якщо гравець з драхмою не належить до жодної з цих фракцій, перемагають провідники душ.

# Приклад раунду

У цьому прикладі описано дії 5 гравців Артура, Богдана, Віки, Ганни та Дмитра. Віка та Дмитро грають за провідників демонів. Зверніть увагу на те, що вони кажуть, **і що думають**.

**Фаза пасажирів:** Артур має драхму, тому він починає раунд і розміщує пасажирів зі своєї руки у човні Ворона. Він бере карту «Флакони» та з голоси. Після цього хід виконуватиме Богдан і т. д.



«Будьте чесними, бо останнє слово за мною!»

## 1. Артур

«Я хочу вплинути на голосування».

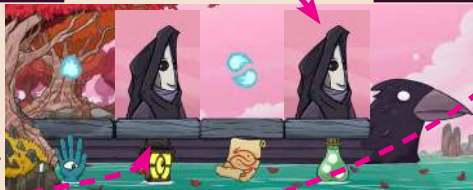


«Я щойно посадив невинну душу в човен Вовка, тож ви можете мені довіряти».

## 2. Богдан

«Думаю, ми зможемо отримати кілька додаткових очок, якщо я правильно використаю маску».

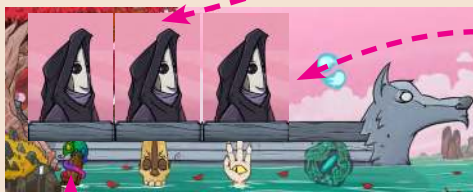
«Та я майже Шерлок! Легко вирахую тих демонських прихвостнів!»



«Богдане, я тобі вірю. Я розміщу свою душу поруч з твоєю».

## 5. Дмитро

«Сподіваюсь, Віка зможе таємно показати мені пасажирів, якого планує зіграти в наступному раунді».



## 3. Віка

«Спробую переконати Богдана зіграти свою маску на мого демона».



## 4. Ганна

«Було б добре з'ясувати, якими кольорами грають інші. Це стане в пригоді в наступних раундах».



«А от я не вірю Богдану. Проте я все одно розміщу свого пасажирів поруч з його картою».

**Фаза підношень:** у порядку зростання номерів карт кожен гравець виконує особливу дію, описану на отриманій карті підношення.



«Розкажете мені, хто кого зіграв? Ну будь ласка!»

**Артур**

«На жаль, флакон не дозволяє мені виконати особливу дію в цьому раунді».



«А тепер хвилинка відвертості! У кого на руці є пасажери в синьому?»

**Ганна**

«У мене на руці залишилися дві сині душі. Спробую дізнатися, у кого може бути синій демон».

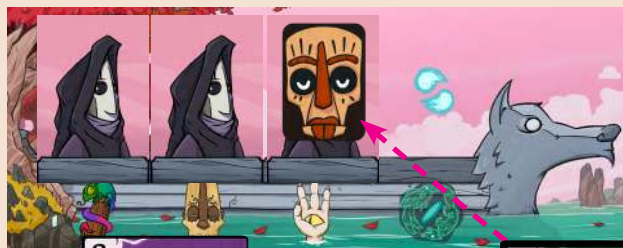


«Богдане, Віко, а покажіть-но мені обоє, що у вас є!»



**Дмитро**

«Попрошу Віку показати мені карту, тоді я знатиму, кого вона може зіграти в наступному раунді».



**Віка**

«Отже, мій напарник зіграв демона. Відповідно у нього залишилися 1 душа й 1 демон для наступних раундів».



**Богдан**

«Я покладу червону маску на Вікиного пасажера, щоб ми змогли отримати додаткові очки за душі однакового кольору».

«Гей, всі! Дмитро зіграв душу, йому можна довіряти!»

«Мені здається, Віка говорила щиро. Я їй довіряю».

**Фаза голосування:** гравці таємно вибирають човен, за який голосуватимуть, і одночасно показують вибраний жетон, коли всі будуть готові.



**Артур**

«Я впевнений лише в душі, яку сам посадив у човен Ворона».



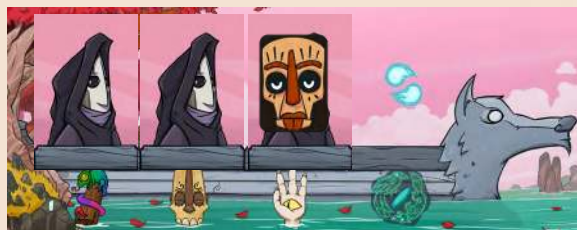
**Богдан**

«Думаю, човен Вовка принесе нам більше очок завдяки масці, яку я зіграв на Вікиного пасажира».



**Дмитро**

«Схоже, у Віки є план. Тож я проголосую за човен Вовка».



**Віка**

«Я хитрістю переконала Богдана замаскувати мого демона. Вибір очевидний — я голосую за Вовка».

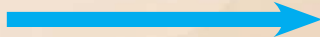


**Ганна**

«Я позбулася свого єдиного демона, посадивши його у човен Вовка. Голосуватиму за човен Ворона».



Обидва човни отримали по 5 голосів. У разі нічиєї перемагає човен, за який проголосував гравець із драхмою — Артур.



Човен Ворона переправляється до Потойбіччя (на правий бік столу), човен Вовка разом з картами відкладають убік.

## Поради для провідників душ

- Звертайте увагу, які рішення ухвалюють інші гравці. Який човен вони вибрали? А яке підношення? Спробуйте виявити їхні мотиви.
- Добре подумайте, коли говорити правду про зіграного пасажирів, адже якщо викажете передчасно забагато інформації, це допоможе провідникам демонів. З іншого боку, якщо викажете занадто мало, можете втратити додаткові очки.



## Поради для провідників демонів

- Уважно стежте за тим, що роблять ваші напарники. Як вони планують використати вибране підношення? Що вони говорили протягом раунду?



- Намагайтеся з'ясувати, де розміщені душі та якого вони кольору. Дуже важливо продумано розміщувати ваших демонів!
- Щоб вас та інших членів вашої фракції не розкрили, співпрацюйте непомітно, а не заявляйте вголос про підтримку один одного з першого ж раунду. Навіть якщо вас чи вашу команду викрили, ви все ще маєте шанси на перемогу.

## Поради для блазня

- Намагайтеся утримувати рівновагу між кількістю душ та демонів, які переправляються через річку. Дуже важливо вирахувати, за який човен слід голосувати у кожному раунді.
- Недовіра до дій інших гравців та плутанина щодо кольорів пасажирів зменшує ймовірність того, що будь-яка з основних фракцій здобуде додаткові очки. Хаос вам тільки на руку!
- Блазень не має кольору, тож він може запобігти нарахуванню додаткових очок для обох команд. Виберіть вдалий момент, щоб відправити його до Потойбіччя.



# Набори підношень

Якщо ви граєте «Пасажирів» уперше, радимо вибрати для перших партій набір підношень I.

У наступних партіях ви можете використовувати карти з набору II чи набору III. Перед приготуваннями до гри домовтеся з іншими гравцями, який набір підношень будете використовувати.



Ви також можете використовувати різні набори підношень у різних раундах. Номер набору підношень **не обов'язково** повинен відповідати номеру поточного раунду.

## Ігрові терміни

- **У грі.** Зіграні в поточному раунді човни та пасажери.
- **Пасажири.** Душі, демони та блазень.
- **Перевірити.** Таємно подивитися на розміщену долілиць карту пасажера у грі, а тоді повернути її назад.
- **Таємно.** Не ділитися певною інформацією з іншими гравцями.
- **Розкрити.** Перевернути карту пасажера горілиць так, щоб усі її бачили.
- **Мовчки.** Спілкування з іншими гравцями заборонено.
- **Потойбіччя.** Усі човни, які за результатами голосування переправились через річку, прибули до Потойбіччя. Вони більше **не перебувають у грі**.
- **Тип.** Існує 3 типи пасажирів: душі, демони та блазень.
- **Зізнатися.** Якщо ігровий ефект зобов'язує вас зізнатися, ви повинні сказати правду.
- **Тінь.** Випадковий пасажир, розміщений на початку раунду.

## Пам'ятка!

- Карти пасажирів, не розкриті ігровими ефектами, продовжують **лежати долілиць** до підрахунку очок.
- Якщо у грі беруть участь 4, 5 або 6 гравців, то у човні може перебувати **щонайбільше 3 пасажери**.
- **Голоси**, отримані в одному раунді, не переносять у наступний.
- **Маску** кожного з кольорів можна зіграти лише раз за гру.
- Колір **маски** замінює оригінальний колір пасажера.
- Блазня вважають водночас демоном і душею, тому, потрапивши до Потойбіччя, він принесе по 1 очку і провідникам душ, і провідникам демонів.
- У блазня **немає кольору**, але на нього діє ефект маски.

## Українське видання

**Керівник проєкту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Перекладач:** Іван Максимів

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:** Сергій Лисенко, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Іван Сірченко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2023 Geekach — [www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua).

