

THE BLOODY INN

NICOLAS ROBERT

Франция, 1831 год: в отдаленном уголке Ardeche через небольшую деревеньку Peyrebeille проезжает много путешественников... Семья жадных фермеров решает сколотить на этом капиталец и разрабатывает дьявольски хитрый план: вложиться в гостиницу, чтобы грабить путешественников и обогащаться, не вызывая подозрений у полиции! Сработает этот план или нет, ясно одно: не каждый гость покинет эту гостиницу живым...

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ

- 78 карт гостей (70 путешественников и 8 крестьян)
- 4 памятки для игроков
- 1 планшет гостиницы
- Карта первого игрока
- 30 жетонов 10-франковых (10F) чеков
- 32 жетона ключей / подачи еды в номер четырех цветов игроков (8 красных, 8 зеленых, 8 синих, 8 желтых).
- 8 белых жетонов ключей
- 4 деревянных диска четырех цветов игроков
- 1 буклет с правилами

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой семье каждый сам за себя! В конце игры будет итоговый подсчет: самый богатый из хозяев гостиницы будет назван победителем!



ВАЖНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ

КАРТЫ ГОСТЕЙ

Каждая карта представляет гостя. Лицевая сторона карты изображает живого гостя, обратная сторона – мертвого гостя. Вот эти две стороны:

«ЖИВАЯ» СТОРОНА

Цвет карты указывает на тип гостя. Путешественники, которые приходят, чтобы снять номер в гостинице, делятся на 5 типов гостей: торговцы (синий), ремесленники (красный), полицейские (серый), церковники (лиловый) и дворяне (зеленый). Крестьяне (желтый) – это специальный тип гостя, который проводит много времени в гостиничном бистро.



4 из 6 типов карт имеют **особую способность** для выполнения одного из действий. Этот символ напоминает вам об этой способности.

Персонажи отличаются **рангом**, от 0 до 3.

Деньги, имеющиеся в карманах гостя.

В нижней части карты указана **пристройка**, которую позволяет вам построить гость. Эффект этой пристройки обозначен пиктограммой и описан в тексте.

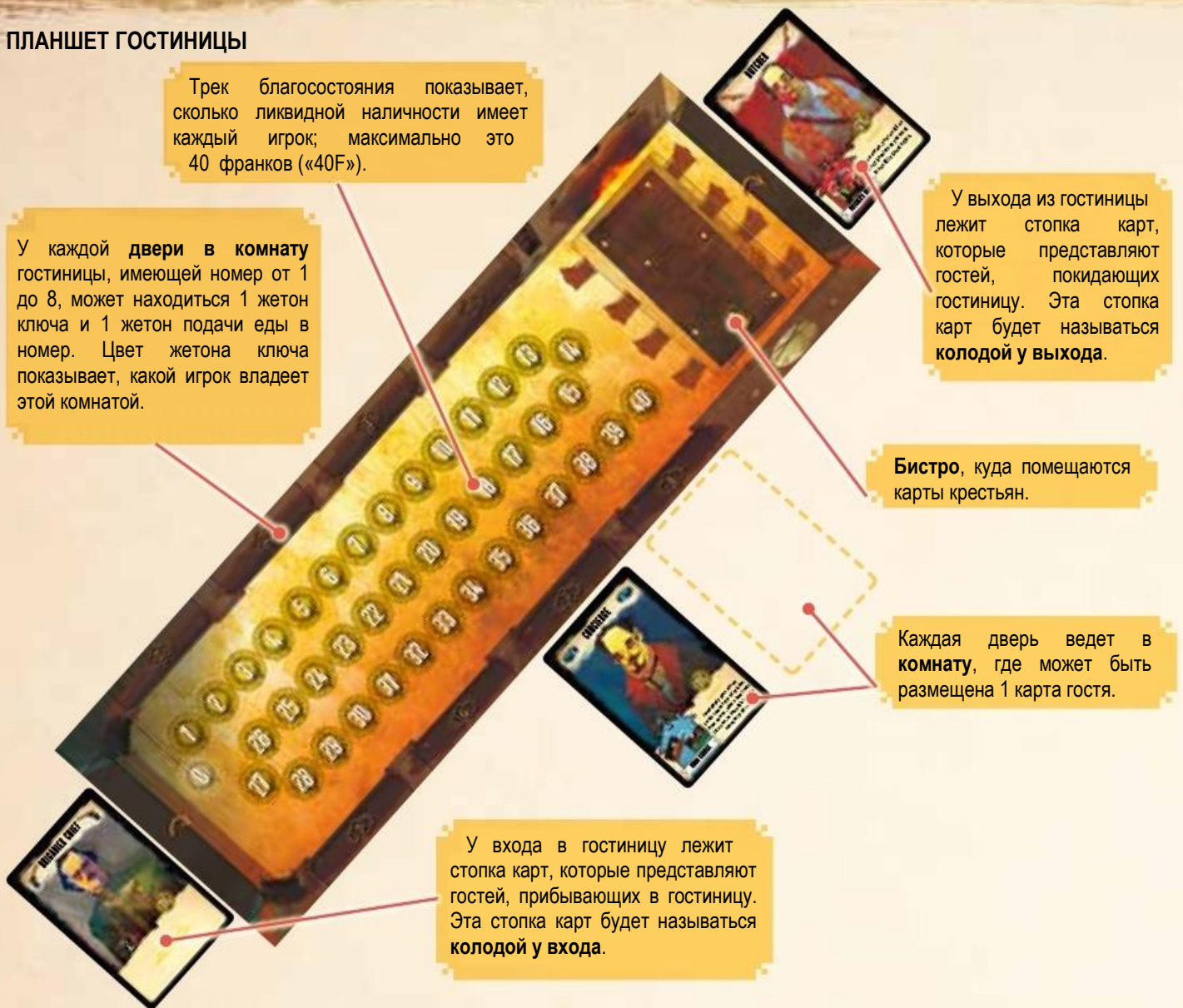


«МЕРТВАЯ» СТОРОНА

Напоминание о **ранге** гостя.

Деньги, имеющиеся в карманах гостя.

ПЛАНШЕТ ГОСТИНИЦЫ



Трек благосостояния показывает, сколько ликвидной наличности имеет каждый игрок; максимально это 40 франков («40F»).

У каждой двери в комнату гостиницы, имеющей номер от 1 до 8, может находиться 1 жетон ключа и 1 жетон подачи еды в номер. Цвет жетона ключа показывает, какой игрок владеет этой комнатой.

У выхода из гостиницы лежит стопка карт, которые представляют гостей, покидающих гостиницу. Эта стопка карт будет называться колодой у выхода.

Бистро, куда помещаются карты крестьян.

Каждая дверь ведет в комнату, где может быть размещена 1 карта гостя.

У входа в гостиницу лежит стопка карт, которые представляют гостей, прибывающих в гостиницу. Эта стопка карт будет называться колодой у входа.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выдайте каждому игроку по **2 карты крестьян** и по **памятке игрока**. Крестьяне формируют вашу начальную руку. Поместите вашу памятку игрока на стол в своей игровой зоне; она также служит сараем. Если играет менее 4 игроков, оставьте лишние карты крестьян и памятки в коробке.
- Сформируйте колоду путешественников: в зависимости от количества игроков и желаемой длительности игры вы должны отложить определенное количество карт обратно в коробку, не смотря их.

	Короткая игра	Длинная игра
2 игрока	удалите 35 карт	удалите 25 карт
3 игрока	удалите 28 карт	удалите 16 карт
4 игрока	удалите 22 карт	удалите 6 карт

Перемешайте остальные карты, чтобы сформировать колоду, и поместите их у входа в гостиницу, слева от ее планшета. Карты должны лежать «живой» стороной вверх. Эти карты формируют колоду у входа.

- Каждый игрок выбирает себе цвет и получает **8 жетонов ключей / подачи еды в номер** и диск выбранного цвета. Поместите ваш диск на деление «5F» трека благосостояния на планшете гостиницы.
- Каждый игрок берет **1 жетон 10-франкового чека**. Остальные жетоны чеков формируют запас рядом с планшетом гостиницы.
- Теперь вы должны определить, какие номера гостиницы открыты:
 - Каждый игрок помещает жетон ключа своего цвета на одну из бесхозных комнат по своему выбору (местоположение комнаты не играет никакой роли, поэтому просто выберите комнату поближе к вам).
 - При игре 2-х или 3-х игроков поместите по жетону ключа нейтрального цвета на 3 двери гостиницы. При игре 4-х игроков поместите по одному такому жетону на 4 двери.
- Самый жадный игрок берет **карту первого игрока** (как все знают, самый жадный – это тот, у кого больше всех монет в карманах!).

ХОД ИГРЫ

Игра делится на два сезона и переменное количество раундов. Во время первого сезона путешественники прибывают ко входу в гостиницу в первый раз. Те, кому повезет, продолжат свой путь, и из них будет составлена колода у входа во втором сезоне.

Каждый раунд делится на 3 фазы: встреча гостей (вечер), действия игроков (ночь) и конец раунда (утро).

ФАЗА 1: ВСТРЕЧА ГОСТЕЙ (ВЕЧЕР)

Первый игрок отвечает за встречу гостей в текущем раунде. Он должен выполнить следующие шаги:

- Взять верхнюю карту из колоды у входа (делая видимой карту второго путешественника в колоде).
- Поместить взятого путешественника в открытую (с жетоном ключа) свободную (без путешественника) комнату по своему выбору.
- Повторить этот процесс, пока во всех открытых комнатах не окажется по путешественнику.

Примечание: Когда колода у входа опустеет в первый раз, перемешайте колоду у выхода, чтобы сформировать новую колоду у входа. Когда колода у входа опустеет во второй раз, сыграйте финальный раунд по обычным правилам, даже если гостиница заполнена не полностью. (Исключение: Не играйте финальный раунд, если путешественников в гостинице меньше, чем игроков.)

ПРИМЕР



Так же Анна встречает следующих 5 гостей, чтобы заполнить 6 открытых комнат гостиницы.

ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ (НОЧЬ)

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет первое действие. Затем каждый игрок по очереди должен выполнить второе действие.

В свой ход вы можете:

1. Подкупить гостя
2. Построить пристройку
3. Прикончить гостя
4. Спрятать труп
5. Спасовать (и отмыть деньги)


Первые четыре действия в списке осуществляются по одной схеме:

- Когда вы предпринимаете одно из этих действий, вы выбираете карту гостя в игре (в своей руке или в гостинице – в зависимости от действия).
- Вы должны сыграть количество карт, равное рангу выбранной карты.
- Затем вы возвращаете себе в руку все карты из сыгранных, которые имеют особую способность для выбранного действия; вы теряете остальные карты.
- Вы выполняете действие.

1. ПОДКУПИТЬ ГОСТЯ

Это действие позволяет вам взять карту гостя из гостиницы себе в руку. Гости в вашей руке – это ваши сообщники, которые будут помогать вам в ваших темных делишках.

Подкуп гостя в комнате гостиницы состоит из 4 шагов:

- Выберите путешественника, которого вы хотите подкупить, из тех, кто снимает комнаты в гостинице, вне зависимости от того, кому принадлежит его номер.
- Сыграйте из своей руки на стол такое количество карт гостей, которое равно рангу выбранного вами путешественника (например, 0 карт для путешественника с рангом 0; 3 карты для путешественника с рангом 3).
- Из только что сыгранных вами карт верните карты с символом  обратно себе в руку (эти гости имеют особую способность для действия подкупа); положите остальные карты в колоду у выхода. (Исключение: если вы сыграли каких-либо крестьян, поместите их в гостиничное бистро вместо колоды у выхода.)
- Добавьте подкупленного гостя к вашим картам в руке.

Аналогичным образом можно **подкупить крестьян**, находящихся в бистро. Если вы выбираете подкуп крестьян, вы можете взять **одного или двух** крестьян (по вашему выбору: крестьян подкупить легче!). Крестьяне имеют ранг 0, поэтому для их подкупа не нужно играть какие-либо карты.

ПРИМЕР




Анна хочет подкупить мастера по ландшафту с рангом 3 из комнаты Маделин. Чтобы сделать это, она играет 3 карты из своей руки. **1** Крестьянин возвращается в бистро, потому что крестьяне всегда возвращаются в бистро. **2** Послушник продолжает свое путешествие, так как у него нет способности для подкупа. **3** Мальчишка-газетчик возвращается в руку Анны, так как у него есть способность для подкупа. **4** Затем Анна берет мастера по ландшафту в свою руку как сообщника.

2. ПОСТРОИТЬ ПРИСТРОЙКУ

Это действие позволяет вам выложить одного из ваших сообщников (одну из карт гостей в вашей руке) перед собой, чтобы получить выгоду от соответствующей пристройки. Пристройки вам также понадобятся, чтобы прятать трупы, но об этом позднее...

Примечание: Ваш сообщник позволит вам построить пристройку, но с этого момента вы не сможете рассчитывать на его особую способность, потому что он будет очень занят!

Строительство пристройки состоит из 4 шагов:

- Выберите карту путешественника **из своей руки**, имеющую символ пристройки.
- Сыграйте такое количество карт гостей из руки на стол, которое равно рангу выбранной вами карты.
- Из только что сыгранных вами карт верните карты с символом  обратно себе в руку (эти гости имеют особую способность для действия строительства пристройки); положите остальные карты в колоду у выхода. (Исключение: если вы сыграли каких-либо крестьян, поместите их в гостиничное бистро вместо колоды у выхода.)

- Положите выбранную вами карту путешественника перед собой на стол, «живой» стороной вверх; теперь эта карта становится пристройкой. Вы можете иметь сколько угодно пристроек перед собой, и среди них может быть несколько копий одной и той же пристройки. Выгоды от них описаны в конце правил.

Примечание: Карты полицейских и крестьян не могут стать пристройками (обратите внимание, что внизу этих карт нет символа домика), поэтому они не могут быть выбраны целью действия «построить пристройку».

ПРИМЕР




Маделин хочет построить винокурню, ассоциированную с винокур у нее в руке. Поскольку винокур имеет ранг 2, она играет 2 другие карты из своей руки. **1** Виконт продолжает свое путешествие, так как у него нет способности для строительства пристроек. **2** Механик возвращается в руку Маделин, так как у него есть способность для строительства пристроек. **3** Затем Маделин помещает винокура на стол в свою игровую зону, как пристройку. С этого момента она может получать выгоду от ее эффекта.

3. ПРИКОНЧИТЬ ГОСТЯ

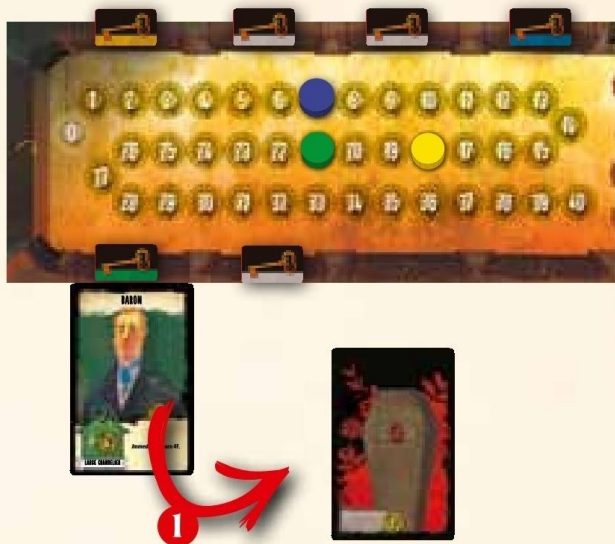
Когда вы отправляете гостя на тот свет, вы кладете его перед собой «мертвой» стороной вверх. Вас мучают угрызения совести, но что поделать? Это жизнь, которую вы выбрали! Помните, что у вас есть кодекс чести: вы можете забрать у гостя денежки, только когда спрячете его труп!

Отправка гостя на тот свет состоит из 4 шагов:

- Выберите путешественника, которого вы хотите прикончить, из находящихся в гостинице (в комнате по вашему выбору или в бистро; можно прикончить крестьянина).
- Сыграйте такое количество карт гостей из руки на стол, которое равно рангу выбранной вами карты.

- Из только что сыгранных вами карт верните карты с символом  обратно себе в руку (эти гости имеют особую способность для действия «прикончить гостя»); положите остальные карты в колоду у выхода. (Исключение: если вы сыграли каких-либо крестьян, поместите их в гостиничное бистро вместо колоды у выхода.)
- Положите карту путешественника перед собой на стол, «мертвой» стороной вверх; теперь это труп. Вы можете иметь сколько угодно трупов перед собой, но остерегайтесь полиции!

ПРИМЕР




Маделин хочет прикончить барона из комнаты Анны. Поскольку барон имеет ранг 0, Маделин не нужно играть какие-либо карты, чтобы выполнить это действие. **1** Маделин берет барона и помещает его на стол в свою игровую зону «мертвой» стороной вверх.

4. СПРЯТАТЬ ТРУП

Вы можете спрятать тело гостя, которого прикончили предыдущим действием.

Припрятывание трупа состоит из 4 шагов:

- Выберите тело, которое вы хотите спрятать, из тех, что лежат перед вами.
- Сыграйте на стол такое количество карт сообщников, которое равно рангу выбранной вами карты.
- Из только что сыгранных вами карт верните карты с символом  обратно себе в руку (эти гости имеют особую способность для действия припрятывания трупа); положите остальные карты в колоду у выхода. (Исключение: если вы сыграли каких-либо крестьян, поместите их в гостиничное бистро вместо колоды у выхода.)
- Положите карту трупа под одну из пристроек по вашему выбору, вне зависимости от того, кто владеет ею, так чтобы край карты выступал, и вам было видно

количество денег в карманах трупа. Количество тел, которые можно спрятать под пристройкой, равно рангу пристройки (например, вы можете спрятать 2 трупа в пристройке с рангом 2 и 0 трупов в пристройке с рангом 0). Вы и владелец пристройки делите деньги из карманов трупа, перемещая свои диски на треке благосостояния (если вы спрятали тело под одной из своих собственных пристроек, то, разумеется, вы берете все деньги себе).

Примечание: Можно спрятать тело в сарае.

Важно: Вы не можете иметь более 40 франков на треке благосостояния. Если вы заработали больше 40 франков, то вот незадача – вам негде хранить излишек средств! Однако 40 франков – это не максимальный счет, как объясняется чуть дальше.

ПРИМЕР



Чтобы спрятать труп с рангом 2, Маделин играет 2 карты из своей руки. **1** Крестьянин возвращается в бистро.

2 Бакалейщик идет в колоду у выхода. **3** Она подкладывает тело под свою пристройку с рангом 3 и продвигает свой диск вперед на 18 франков на треке благосостояния.

5. СПАСОВАТЬ (И ОТМЫТЬ ДЕНЬГИ)

Вы можете не выбирать ни одно из вышеуказанных действий в свой ход. В этом случае вы можете, но не обязаны, встретиться с жуликоватым сельским нотариусом, чтобы отмыть деньги. Вы можете сделать одно из двух:

- Обменять часть своей наличности на 10-франковые чеки (например, вы можете отдать 20 франков с трека благосостояния и получить два 10-франковых чека).
- Обналичить чеки, чтобы увеличить свою наличность на 10 франков за 1 чек.

ФАЗА 3: КОНЕЦ РАУНДА (УТРО)

Конец раунда состоит из 3 частей: полицейского расследования, отъезда гостей и выплаты вознаграждений.

А. ПОЛИЦЕЙСКОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Если в гостинице имеется хотя бы одна карта полицейского в открытой комнате, полиция проводит расследование! Каждый игрок, у которого есть хотя бы один неспрятанный труп, должен призвать на помощь деревенского могильщика, чтобы избежать ареста. Каждый игрок должен заплатить по 10 франков за каждый свой неспрятанный труп и затем сбросить их карты (положить в коробку).

Примечание: Вы можете заплатить могильщику 10-франковым чеком. Если у вас не хватает средств, чтобы заплатить могильщику, заплатите все монеты и чеки, которые у вас есть, и могильщик все равно поможет вам избавиться от ваших трупов! Отличный мальи!

Б. ОТЪЕЗД ГОСТЕЙ

Каждый игрок получает по 1 франку за каждую комнату своего цвета (т.е. за каждую дверь с жетоном ключа своего цвета), занятую гостем.

Примечание: Комнаты, которые открыты благодаря белому жетону ключа, ничего игрокам не приносят.

Затем гостиница пустеет. Переместите все карты путешественников из комнат гостиницы в колоду у выхода «живой» стороной вверх.

В. ВЫПЛАТА ВОЗНАГРАЖДЕНИЙ

Каждый игрок должен заплатить своим сообщникам: переместите свой диск на треке благосостояния назад на 1 франк за каждую карту гостя в вашей руке.

Предупреждение: ваши сообщники не настолько вам доверяют, чтобы принимать чеки! Если ваш диск окажется на нуле трека благосостояния, то вы должны будете распрощаться со всеми сообщниками, которым вы не заплатили; поместите их в колоду у выхода (кроме крестьян, которые идут в бистро)!

Первый игрок передает карту первого игрока своему соседу слева, и можно начинать следующий раунд.

ПРИМЕР



Игроки выполнили по два действия. Одна карта полицейского остается в гостинице, что влечет за собой полицейское расследование. Маделин, у которой имеется неспрятанный труп, вынуждена обратиться к услугам деревенского могильщика и заплатить ему 10 франков. Себастьян получает 2 франка, потому что у него заняты 2 комнаты. После того как оставшиеся в гостинице 4 карты путешественников помещаются в колоду у выхода, каждый игрок платит по 1 франку за каждую карту гостя у него в руке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда колода у входа во второй раз становится пустой, завершите раунд, и игра заканчивается.

Примечание: Не играйте последний раунд, если в гостинице меньше путешественников, чем имеется игроков. В этом случае поместите оставшихся гостей в колоду у выхода.

Каждый игрок, у которого есть хотя бы один неспрятанный труп, должен призвать на помощь деревенского могильщика, чтобы избежать ареста. Каждый игрок должен заплатить по 10 франков за каждый свой неспрятанный труп и затем сбросить их карты (оплата может быть произведена чеками).

Учтите эффект от пристроек с рангом 3, которые приносят деньги в конце игры.

Примечание: Даже сейчас вы не можете иметь более 40 франков на треке благосостояния.

Посчитайте добычу каждого игрока, прибавив по 10 франков за каждый имеющийся у него чек к его деньгам на треке благосостояния. Самый богатый игрок объявляется победителем! В случае ничьей победителем становится тот из самых богатых игроков, у которого больше трупов под его пристройками. Если и здесь ничья, то игра заканчивается ничьей, и вы должны сыграть снова!



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СЦЕНАРИИ (ВАРИАНТЫ)

НЕОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕНЕГ (для ознакомления с игрой)

Разрешается заработать больше 40 франков. Каждый раз, когда вы накапливаете 40 франков, возьмите четыре 10-франковых чека и поместите ваш диск на начало трека благосостояния.

ПЕРВЫМ ПРИБЫЛ, ПЕРВЫМ ЗАСЕЛЕН (для начинающих или для чуть более быстрой игры)

При встрече гостей первый игрок не заселяет гостей в комнаты по своему выбору, а вместо этого селит их в том порядке, в каком они прибывают: первый путешественник идет в комнату №1, второй – в комнату №2 и т.д.

СОЛЬНАЯ ИГРА

Сольная игра играется аналогичным образом со следующими исключениями:

- Подготовка к игре:
- 1. При формировании колоды гостей удалите 34 карты (короткая игра) или 26 карт (длинная игра).
- 2. Поместите 1 жетон ключа вашего цвета и 3 жетона ключа нейтрального цвета на двери комнат гостиницы.
- 3. В дополнение к 2 крестьянам в вашей руке поместите 2 крестьян в бистро.

ПУТЕШЕСТВЕННИКИ (ПРИСТРОЙКИ) – ЭФФЕКТ

① **CULTIVATOR (VEGETABLE GARDEN)** – Немедленно получите 1F за каждую построенную красную пристройку, включая эту.

1 **MECHANIC (WORKSHOP)** – Начиная с этого момента, вы можете играть на 1 сообщника меньше для выполнения действия «построить пристройку».

2 **DISTILLER (DISTILLERY)** – В конце раунда вы можете не платить вознаграждение одному из своих сообщников в руке.

3 **GARDENER (GARDENS)** – В конце каждого раунда получите дополнительные 2F во время фазы отъезда гостей.

3 **LANDSCAPER (PARK)** – Немедленно получите 4F. В конце игры получите 4F за каждую красную карту в колоде у выхода.

3 **BUTCHER (BUTCHER'S SHOP)** – Начиная с этого момента, вы можете прикончить столько путешественников, сколько хотите, за одно действие «прикончить гостя».

① **NEWSBOY (KIOSK)** – Немедленно получите 1F за каждую построенную синюю пристройку, включая эту.

1 **REPRESENTATIVE (PARLOR)** – Начиная с этого момента, вы можете играть на 1 сообщника меньше для выполнения действия «подкупить гостя».

- Вы проигрываете игру, если у вас имеются неспрятанные трупы либо во время полицейского расследования, либо в конце игры.
- Ваша цель – набрать максимальное количество очков, которое вы можете. В длинной игре посмотрите ваш рейтинг в зависимости от счета:
 - 110F-129F: подозрительный хозяин гостиницы
 - 130F-149F: опасный хозяин гостиницы
 - 150F-169F: зловещий хозяин гостиницы
 - 170F: демонический хозяин гостиницы



Автор: **Nicolas Robert** • Оформление: **Weberson Santiago**
• Графика: **Luis Francisco** • Редактор французских правил: **Sebastien Dujardin & Nicolas Robert** • Перевод на английский язык: **Nathan Morse** • Перевод на русский язык: **Леонора Коновалова**

Благодарности: Автор благодарит свою супругу Laureline и своих детей, Маё и Кёо, за их решительную поддержку и бесчисленное количество тестовых игр с момента создания первого прототипа, а также Sebastien за его веру в успех дела, его советы и всегда дельные предложения!

СОВЕТЫ / ПРИМЕРЫ / ПОЯСНЕНИЯ

Лучше построить vegetable garden (теплицу) ближе к концу игры, потому что вы не можете прятать под ней трупы.

Пример: Вы можете построить пристройку ранга 1, не играя никаких карт с руки. Вы не обязаны пользоваться эффектом workshop (мастерской), когда выполняете действие строительства.

Пример: Вы платите только 1F, если у вас в руке 2 сообщника. Если у вас нет карт в руке в конце раунда, вы не получаете 1 франк.

Вы должны сыграть такое количество карт гостей из вашей руки, которое равно сумме рангов путешественников, отправляемых на тот свет. *Пример:* Чтобы прикончить гостя с рангом 1 и гостя с рангом 2, вы должны сыграть 3 сообщников из своей руки. **Предупреждение: Этот эффект применим только к гостям в комнатах, но не к крестьянам.**

Лучше построить kiosk (киоск) ближе к концу игры, потому что вы не можете прятать под ним трупы.

Вы можете подкупить гостя с рангом 2, сыграв только 1 карту из руки. Вы не обязаны пользоваться эффектом parlor (приемной), когда выполняете действие подкупа.

2	CONCIERGE (ROOM SERVICE) – Немедленно положите жетон подачи еды в номер рядом с жетоном ключа. Теперь, когда гость селится в эту комнату, он сразу платит сумму, равную его рангу.	В каждой комнате может находиться не более 1 жетона подачи еды в номер. <i>Пример: Путешественник с рангом 3 платит 3F владельцу жетона подачи еды в номер, лежащего на его комнате.</i>
3	GROCER (GROCERY) – Немедленно получите 4F. В конце игры получите 4F за каждую синюю карту в колоде у выхода.	-
3	SHOPKEEPER (STORE) – Начиная с этого момента, вы можете подкупить столько путешественников, сколько хотите, за одно действие «подкупить гостя».	Вы должны сыграть такое количество карт гостей из вашей руки, которое равно сумме рангов выбранных карт. <i>Пример: Подкуп двух гостей с рангом 2 стоит вам 4F. Примечание: Этот эффект применим только к гостям в комнатах, но не к крестьянам.</i>
3	BREWER (BREWERY) – Начиная с этого момента, вы можете подкупить до 4 крестьян за одно действие «подкупить гостя».	Не забудьте, что вы должны будете платить вашим крестьянам вознаграждения!
0	NOVICE (ALTAR) – Немедленно получите 1F за каждую построенную лиловую пристройку, включая эту.	Лучше построить altar (алтарь) ближе к концу игры, потому что вы не можете прятать под ним трупы.
1	MONK (ROOM) – Немедленно поменяйте один из белых жетонов ключей на один из ваших жетонов ключей.	Monk (монах) позволяет вам захватить одну из нейтральных комнат (количество открытых комнат остается прежним).
2	ABBOT (CELLAR) – Начиная с этого момента, вы можете играть на 1 сообщника меньше для выполнения действия «спрятать труп».	<i>Пример: Вы можете спрятать труп с рангом 3, сыграв только 2 карты из своей руки.</i> Вы не обязаны использовать эффект cellar (подвала), когда прячете труп.
3	PRIEST (CHAPEL) – Начиная с этого момента, вы не должны сбрасывать сообщников других типов, когда вы используете их для выполнения действия «спрятать труп».	<i>Пример: Вы можете взять крестьянина, которого сыграли, чтобы спрятать труп с рангом 1, обратно в свою руку.</i>
3	ARCHBISHOP (CRYPT) – Начиная с этого момента, вы можете спрятать столько трупов, сколько хотите, за одно действие «спрятать труп».	Вы должны сыграть такое количество сообщников, все карты за раз, которое равно сумме рангов выбранных трупов. <i>Пример: Чтобы спрятать два трупа с рангом 1 за одно действие, вы должны сыграть 2 карты.</i>
3	BISHOP (BISHOPRIC) – Немедленно получите 4F. В конце игры получите 4F за каждую лиловую карту в колоде у выхода.	-
0	BARON (GRAND CHANDELIER) – Немедленно получите 4F.	-
1	VISCOUNT (KING SIZE BED) – Немедленно получите 6F.	-
2	COUNT (DINING ROOM) – Немедленно получите 9F.	-
3	DUKE (STABLES) – Немедленно получите 4F. В конце игры получите 4F за каждую зеленую карту в колоде у выхода.	-
3	PRINCE (GREENHOUSE) – В конце игры получите 3F за каждый имеющийся у вас чек.	-
3	MARQUIS (PAVILION) – Немедленно получите 18F.	-

КРАТКИЙ ОБЗОР РАУНДА

ФАЗА 1: ВСТРЕЧА ГОСТЕЙ

ФАЗА 2: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет первое действие. Затем каждый игрок выполняет второе действие аналогичным образом.

В свой ход вы можете:

1. Подкупить гостя
2. Построить пристройку
3. Прикончить гостя

4. Спрятать труп
5. Спасовать (и отмыть деньги)

ФАЗА 3: КОНЕЦ РАУНДА

- а. Полицейское расследование
- б. Отъезд гостей
- в. Выплата вознаграждений

