

6+



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

# НЕВИДИМКА



ПРАВИЛА



поймай меня,  
если сможешь!



2-4 чел.

30 мин.

ДЛЯ  
ВЕСЕЛОЙ  
КОМПАНИИ

# НАСТОЛЬНАЯ ИГРА 6+ НЕВИДИМКА



С недавних пор в маленьком городке начали происходить странные события: в домах мирных жителей вся мебель заговорила человеческим голосом, в парикмахерской кто-то смешал всю краску для волос, а в городской библиотеке все книги неожиданно упали с полок. В газетах написали, что на город напали привидения.

Жители потребовали навести порядок. Мэр приказал начальнику полиции арестовать все привидения, но начальник провёл расследование и выяснил, что в городе хулиганит загадочный Невидимка. Полисмены вооружились краскопультами и отправились на поиски злоумышленника.

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Невидимка» – увлекательная стратегическая игра.

### ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле – это карта центральной части города. На ней отражены Полицейский Участок, Лаборатория Невидимки и 20 городских заведений. Все строения соединены дорогами.



### ИГРОВЫЕ КАРТОЧКИ

Карточки «Сигнал» – 20 штук.



На карточке указано название участка, а также цифры, которые надо выбросить на кубике, чтобы попасть в Невидимку при стрельбе из краскопульты.

Карточки «Да» – 21 штука.



На карточке написано слово «Да» и цифра со знаком «плюс». Цифра отражает талант Полисмена задавать вопросы свидетелям.

Карточки «Нет» – 21 штука.



На карточке написано слово «Нет» и цифра со знаком «плюс». Цифра отражает красноречие Невидимки.

**Карточки «Плащ»** – 15 штук.



Во время погони Невидимка может предъявить Полисмену карточку «Плащ» и в случае, если удача будет на его стороне, скрыться.

**Счётчики зарядов** – 3 штуки.



Игрок-Полисмен отмечает на счётчике фишкой-маркером ●, сколько зарядов имеет в своём краскопульте.

**Карточка «Склад»** – 1 штука.



На карточке хранятся все игровые карточки. Карточка «Склад» лежит рядом с игровым полем.

## **ИГРАЛЬНЫЙ КУБИК И ФИШКИ**

В комплект игры входят 4 фишки разных цветов, 10 фишек-маркеров и 1 игральный кубик.

### **ХОД ИГРЫ**

Цель игрока-Полисмена – поймать Невидимку, цель игрока-Невидимки – избежать этого.

#### **Перед началом игры**

Разделите карточки на 4 стопки: 20 карточек «Сигнал», 21 карточка «Да», 21 карточка «Нет» и 15 карточек «Плащ». Перетасуйте стопки и положите на карточку «Склад» рядом с игровым полем. Выберите игрока-Невидимку. Остальные участники – Полисмены. Каждый игрок берёт одну обычную фишку. Игрок-Полисмен берёт Счётчик зарядов и одну фишку-маркер. Игроки-Полисмены ставят фишки на клетку Полицейского Участка в центре поля, а фишками-маркерами отмечают число «10» на Счётчике зарядов. Игрок-Невидимка ставит свою фишку на стол вне игрового поля.

#### **Действия игроков:**

##### **Ход Невидимки**

Игру начинает Невидимка. Игрок берёт из стопки с карточками «Нет» 3, 6 или 9 карточек в зависимости от количества игроков-Полисменов:

Кол-во полисменов	Число карточек «Нет»
1	3
2	6
3	9

Далее Невидимка кидает кубик и смотрит, сколько очков выпало:

1. Если на кубике выпало «4» или «5»: игрок берёт одну карточку из стопки «Нет» или из стопки «Плащ».

Игрок сам решает, какую из карточек взять.

Невидимка не должен показывать игрокам-Полисменам, какие карточки у него на руках!

**2.** Если на кубике выпало «6»: игрок берет одну карточку из стопки «Сигнал» и кладёт её открытой на клетку того заведения, название которого написано на карточке. Теперь Полисмены не смогут получить Сигнал – Невидимка побывал там и всем приказал молчать. Если на клетке этого заведения лежали карточки «Да» или «Нет», то они отправляются в сброс.

**3.** Далее Невидимка выбирает карточку «Нет» из тех, что у него есть, и кладет на клетку любого заведения. Невидимка может перемещать карточку «Нет» с клетки одного заведения на другую. Карточки кладутся рубашкой вверх!

Если на заведении лежит карточка «Сигнал», то оно уже проверено, и карточку «Нет» на него класть нельзя.

Если против Невидимки играет 1 Полисмен, то у Невидимки есть только 1 действие с карточкой «Нет»: он может положить новую или переместить старую.

Если против Невидимки играет 2 или 3 Полисмена, то у него в распоряжении 2 или 3 действия с карточками «Нет» в зависимости от числа игроков. Пример хода при трех Полисменах:

– Невидимка выкладывает 1 новую карточку и перемещает 2 старых, или

– Невидимка перемещает 3 старых, или

– Невидимка перемещает только 1 старую.

На любом заведении может лежать сколько угодно карточек «Нет».

Далее ход переходит к Полисменам.

### **Действия Полисменов**

Игроки-Полисмены ходят после игрока-Невидимки по очереди. Все игроки могут передвигать свою фишку в любом направлении по игровому полю. В начале игры каждый Полисмен берет по 3 верхних карточки из стопки «Сигнал» и «Да».

Полисмен не должен показывать Невидимке и другим Полисменам, какие карточки у него на руках!

Полисмен делает свой ход. Он кидает кубик и смотрит, сколько очков выпало. Затем:

**1.** Если на кубике выпало «6», Полисмен берёт одну верхнюю карточку из стопки «Сигнал» и присоединяет к тем, которые имеет на руках.

**2.** Полисмен кладёт карточку «Да» из тех, что у него на руке, на клетку любого заведения, либо перемещает карточку «Да» с клетки одного заведения на клетку любого другого. Карточки кладутся рубашкой вверх! Если Полисменов несколько, то игроки могут перемещать и свои, и чужие карточки «Да» по заведениям. Если на заведении лежит карточка «Сигнал», то оно уже проверено, и карточки «Да» на него класть нельзя.

Полисмен сам решает, на какое заведение кладет или перемещает карточку. На любом заведении может лежать сколько угодно карточек «Да», вне зависимости, есть там карточки «Нет» или нет.

**3.** Игрок-Полисмен, глядя на свои карточки «Сигнал», выбирает то заведение, куда хочет пойти, чтобы проверить поступивший Сигнал. Он перемещает свою фишку по клеткам дороги на полное количество выпавших очков. Исключения составляют случаи, когда Полисмен заходит в заведение или догоняет Невидимку, тогда он не обязан ходить на полное количество очков.

Полисмен может перемещать фишку также по клеткам-мостам – от одной к другой – и совмещать перемещение по дороге и по реке. Таким образом, игрок может значительно сокращать время передвижения по полю!

Например, расстояние от «Фабрики» до «Парикмахерской» (другой конец игрового поля) – всего 5 клеток, 3 из которых игрок проходит по реке. Если он, находясь на «Фабрике», выбросил на кубике 6, то за один ход игрок перемещается либо до самой «Парикмахерской», либо до клетки соседней с ней.

Полисмен не может заходить в Лабораторию Невидимки!

После того, как сходили все игроки-Полисмены, ходит игрок-Невидимка.

### **Действия Полисмена, пришедшего в заведение**

Фишка Полисмена должна стоять на клетке заведения. Игрок-Полисмен обязан показать карточку «Сигнал» и выложить её на клетку заведения открытой.

Далее открываются все карточки «Да» и «Нет», лежащие на этом заведении.

Игрок-Полисмен и Игрок-Невидимка кидают кубик по 1 разу и суммируют выпавшие цифры на кубике с цифрами, написанными на открытых карточках. Таким образом, игроки сравнивают свои таланты: ответят свидетели «Да» или «Нет» на вопрос Полисмена о том, присутствует ли в заведении Невидимка.

Полисмен выигрывает в споре, если его сумма больше.

Невидимка выигрывает, если его сумма больше или суммы равны (ничья).

Если на заведении нет карточек «Да» и «Нет», то игроки всё равно кидают кубики. Они сравнивают выпавшие цифры на кубиках по тем же правилам. Если нет какого-то одного вида карточек, то суммирует цифры только тот игрок, чьи карточки лежат на этом заведении, второй игрок надеется выкинуть цифру побольше на кубике.

### **Примеры**

1. Полисмен: Карточки «Да» 2 штуки – «+1» и «+3». Невидимка: Карточка «Нет» 1 штука – «+2». Полисмен выкидывает на кубике «3», Невидимка «5». Сумма Полисмена  $1+3+3=7$ , сумма Невидимки  $2+5=7$ . Ничья – Невидимка выиграл спор.

2. Полисмен: карточка «Да» 1 штука «+3». Невидимка: нет карточек. Полисмен выкидывает на кубике «2», Невидимка – «4». Сумма Полисмена  $3+2=5$ , сумма Невидимки 4. Полисмен выиграл спор.

Все карточки «Да» и «Нет» с этого заведения отправляются в сброс. Если Полисмен проиграл спор, то Невидимки в заведении нет, и ход переходит к следующему игроку. Если Полисмен выиграл спор, то это значит, что Невидимка в заведении есть! После этого игрок-Полисмен стреляет краской в этом заведении – с целью попасть в Невидимку!

### **Стрельба краской из краскопульта**

Для этого Полисмен:

1. Вычитает на Счётчике зарядов один заряд, передвигая фишку-маркер.

2. Кидает кубик 1 раз.

Нужные для попадания в Невидимку цифры написаны на карточке «Сигнал» данного заведения. Есть заведения, где Невидимке скрыться сложнее, есть те, где скрыться проще. Полисмену надо выбросить одну из нужных цифр с одного броска!

Если выпала нужная цифра, выстрел удачный – Полисмен попал краской в Невидимку. Об этом игрок-Полисмен объявляет другим игрокам. Игрок-Невидимка берёт свою фишку и ставит её на заштрихованную клетку, соседнюю с клеткой заведения, в котором его «подстрелили».

Если на заштрихованной клетке стоит фишка другого Полисмена, то Невидимка ставит фишку на клетку, соседнюю с ней. Таким образом, Невидимка благодаря пятну краски на себе, становится



видимым для всех. Начинается погоня за Невидимкой!

Если нужная цифра не выпала, выстрел неудачный – Полисмен попал куда угодно, но только не в человека-Невидимку. А возможно, никакого Невидимки тут просто нет. Ход переходит к следующему игроку.

У каждого Полисмена в распоряжении всего 10 выстрелов. Если у Полисмена кончились заряды на Счетчике, то он выбывает из погони – его фишка убирается с поля, и игрок проигрывает. Игрок должен разумно расходовать свои заряды!

### **Погоня за Невидимкой**

Погоня за Невидимкой начинается, как только его фишка появляется на поле. Невидимка убегает из того заведения, где был обнаружен, и бежит в любое другое заведение, на клетке которого лежит хотя бы одна карточка «Нет». Если таких заведений нет на поле – Невидимка бежит в свою Лабораторию.

Невидимка убегает в свой ход, если до этого его ещё не поймали. Игрок кидает кубик 1 раз и перемещает фишку по клеткам дороги (и/или Пристаней) на полное количество выпавших очков. Невидимка может спокойно пробежать мимо Полисменов, главное – не находиться на клетке, где стоит фишка Полисмена!

При этом Невидимка не имеет права брать карточки «Сигнал», «Нет» и «Плащ», а также выкладывать карточки «Нет» и перемещать их на поле. Он занят только тем, что удирает от полиции!

После хода Невидимки ходят Полисмены по очереди. Пока Невидимку видно, задача каждого из них – догнать его, то есть остановиться своей фишкой на клетке, где находится фишка Невидимки. Полисмены заняты погоней и также не берут карточки «Сигнал», если выбрасывают на кубике «6»!

В случае, если Невидимка добежал до другого заведения, на котором лежит карточка «Нет» (или до своей Лаборатории в случае отсутствия таких заведений), погоня заканчивается, фишка Невидимки убирается с поля, а игра продолжается. Ход переходит к Полисмену.

Невидимка не имеет права заходить в Полицейский Участок – если это происходит, игра заканчивается, и выиграл тот Полисмен, который «подстрелил» Невидимку.

### **Использование Плащей**

Если Полисмен догнал Невидимку, у того остаётся последний шанс спастись – это воспользоваться Плащом. Если на руках у игрока-Невидимки нет карточек «Плащ», то игра заканчивается, Невидимка проиграл, выиграл тот Полисмен, который поймал его.

Если у Невидимки есть на руках хотя бы одна карточка «Плащ», это значит, что Невидимка бежит по городу, завернувшись в невидимый Плащ. Чтобы воспользоваться Плащом, то есть сбросить его с себя – Невидимка должен выбросить с 1 попытки одну из цифр, написанных на карточке «Плащ». Невидимка пользуется только одним Плащом в случае поимки, он не может сбрасывать с себя несколько Плащей! Предъявив Полисмену, догнавшему его, карточку «Плащ», игрок-Невидимка кидает кубик. Если он выбросил нужную цифру, фишка Невидимки убирается с поля, и игра продолжается. Карточку «Плащ» игрок отправляет в сброс.

Если он не выбросил нужную цифру, значит Плащ сбросить не удалось, и игра заканчивается победой поймавшего Невидимку Полисмена.

### **КОГДА ЗАКАНЧИВАЮТСЯ КАРТОЧКИ «ДА» И «СИГНАЛ»**

Когда на руке у игрока-Полисмена заканчиваются карточки «Сигнал» или карточки «Да», то он берет из соответствующей стопки 3 верхних карточки, и игра продолжается.

### **КОГДА ВСЕ СИГНАЛЫ ПРОВЕРЕНЫ**

Как только все карточки «Сигнал» оказываются на игровом поле открытыми, это значит, что Полисмены проверили все поступившие Сигналы. Если в этот момент фишки Невидимки нет на поле, то его никто не поймал. Игрок-Невидимка выигрывает, а Полисмены проигрывают – начальник полиции очень недоволен работой подчинённых и увольняет их.

Невидимка выигрывает и в случае, когда ни у одного из полисменов не остаётся зарядов краски на Счётчике. То есть каждый Полисмен израсходовал 10 зарядов, а Невидимка остался не пойманным.

### **ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ**

Итак, игра заканчивается победой либо игрока-Полисмена, либо игрока-Невидимки.

Невидимка выигрывает, если у Полисменов не осталось никаких шансов его обнаружить и поймать.

Полисмен выигрывает, если ловит Невидимку. При этом проигрывает и Невидимка, и все остальные Полисмены.

