

# СИНБИ

П  
И  
Р  
Г  
А  
Р  
В  
Ы  
И  
Л  
А

Участники тактической игры «Синоби» выступают в роли тайных агентов сильнейших кланов средневековой Японии. Каждый из пяти кланов сражается за господство над страной и желает объединения Японии под своими знамёнами. Однако даже самая многочисленная и хорошо вооружённая армия может оказаться бесполезной, если получит подложный приказ, будет застигнута противником на марше или лишится командующего. Можно влиять на войска любого из враждующих кланов, но в чьих интересах действует игрок

- до конца партии остается тайной. Игрокам потребуются хитрость и тонкий расчет, чтобы привести свой клан к победе.

Перед началом партии отложите отдельно и перемешайте карты с красной рубашкой. Раздайте каждому игроку по одной карте. Эта карта определяет принадлежность игрока к тому или иному клану, и её следует держать в секрете до конца партии. Если игроков меньше пяти, оставшиеся карты следует вернуть в коробку с игрой: никто из игроков не должен видеть, какие кланы не участвуют в игре.



Затем тщательно перемешайте колоду карт с синей рубашкой и положите ее в центр стола. Определите по жребию или по договорённости, кто из игроков будет ходить первым. В начале игры каждый игрок берёт по 4 карты из колоды. Пространство перед игроком (его стол) представляет одну из провинций Японии - не его войска, а только территорию, на которой могут расположиться войска любого клана.

В течение своего хода игрок обязан отдать 3 приказа войскам кланов, т.е. совершить 3 действия.



**Первый приказ** – это приказ о размещении войск. Игрок выбирает одну из карт в руке, и должен положить ее рубашкой вниз в любую провинцию, кроме своей. Сыграть таким образом можно карту любого клана.

**Вторым приказом** игрок может разместить войска в своей провинции или переместить войска между провинциями. *В первом случае* игрок кладёт карту из руки на свой стол (в свою провинцию). *Во втором случае* игрок перекладывает любую карту из одной провинции в любую

другую. Перемещать войска из своей провинции нельзя, в свою - можно.

Если в одной провинции оказалось несколько карт одного клана, они кладутся в стопку, так чтобы можно было легко подсчитать их количество. Каждая стопка – армия соответствующего клана.

**Третьим приказом** является приказ об атаке. Игрок обязан атаковать, если имеет такую возможность. Игрок может отдать приказ об атаке только войскам кланов, расположенным в его провинции. Соответственно атаковать можно только армии в других провинциях.

Атаковать можно любым кланом. Сила армии клана – это количество карт данного клана в стопке. Атаковать можно только более слабую армию, т.е. армию с меньшим количеством карт в стопке.

Нельзя атаковать армией одного клана армию того же клана. Также нельзя атаковать армию, в которую были сыграны карты в предыдущие фазы текущего хода игрока (добавлены карты при размещении войск, сыгран ниндзя, перемещены войска из другой провинции).



Атакуя, игрок объявляет, армия какого клана из числа расположенных на его территории будет атаковать, и указывает цель атаки (армию клана на чужой территории). Атакованная армия несет потери, т.е. одна карта из стопки помещается в сброс.

Все приказы отыгрываются в описанной последовательности: например, нельзя сначала атаковать, а потом размещать войска. В конце своего хода игрок подбирает карты с верха колоды, чтобы у него в руке снова оказалось 4 карты (если игрок только размещал войска, он берёт 2 карты, если перемещал – только одну).

Следующим ходит игрок, сидящий слева, далее ход передается по часовой стрелке.



**Ниндзя:** Куда же без ниндзя в средневековой Японии! В колоде есть 3 карты ниндзя. Их легко отличить от карт кланов, так как на них нет гербов (монов). Игрок может сыграть ниндзя вместо первого приказа. При этом он указывает любую стопку на чужом столе, сбрасывает ниндзя и одну карту из указанной стопки. Нельзя играть ниндзя на армии в своей провинции. В ход, когда сыгран ниндзя, игрок не может атаковать ту армию, куда он был сыгран.

После того как в колоде кончатся карты, игроки делают последний ход. Таким образом, следующий ход игрока, взявшего последнюю карту – последний в партии. Когда партия завершена, игроки вскрывают свои секретные карты (розданные в начале партии). Побеждает тот игрок, клан которого имеет больше всего войск на столе. Суммируются карты всех армий этого клана во всех провинциях. При равенстве по количеству карт побеждает игрок, у которого в своей провинции больше войск своего клана.

**P.S.** Помните, что при игре втроем и вчетвером есть кланы, за которые никто не играет. Это можно и нужно использовать. Если внезапно выигрывает нейтральный клан, то победителем считается следующий по численности клан.

© ООО «Правильные игры», 2012

Автор: Д. Горюнов

Специальная благодарность: И. Гамбашидзе, С. Мачину, А. Миронову, А. Осипенко, И. Туловскому