

ПРОИСКИ ВСЕВИДЯЩЕГО ОКА

Как играть • МАСТЕР

Полный режим: титулы, кланы, голосования

ПРОИСКИ ВСЕВИДЯЩЕГО ОКА

Заговоры. Блеф. Ваш ход.

Сатирическая настолка про рептилоидов, тайные ордена и влияние



- ◆ Партия на компанию — блеф и тайные ордена
- ◆ Смех и договорёнки, не «серьёзный оккультизм»
- ◆ Два режима: Неофит / Мастер

Закрепите в канале • читайте вместе с коробкой



01 / 12 · ХУК

Режим для серьёзной игры

«Мастер» — основной полный режим. Тут уже не «быстро посмеялись», а интрига с титулами, голосованиями, текстами карт и всеми событиями.

Неофит оставьте для компаний «легко и весело». Мастер — когда за столом готовы думать, блефовать и резать друг друга правилами.

Мастер = полный набор механик · атмосфера + глубина

Мастер: что добавляется

Всё на реальных компонентах



Клан лицом вверх



Титулы + протекция



Все 7 событий



Текст действий работает



Голосования



Мнения в голосовании

02 / 12 • ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ НЕОФИТА

Что добавляется

- Кланов лицом вверх + очки достижений
- Титулы и протекция
- Все 7 событий (включая «тяжёлые»)
- Текст карт действий работает; есть спецдействия
- В ходе две лишние фазы: голосование и титул
- Победа жёстче: орден + лучшие очки клана среди своих в этом ордене

Подготовка • Мастер

Как в Неофите + это лежит открыто / на поле



Клан лицом вверх

Титулы на поле

События: все 7

События: все 7 в колоду — ничего не выкидываем.
Титулы + протекция — колодой на поле.

Руки как в Неофите (1+4+3+1). Клан открыт — обязательный акцент Мастера.

03 / 12 • ПОДГОТОВКА

Что кладем на стол

События: все 7 карт в колоду событий «Актив» (ничего не выкидываем).

Действия: как в Неофите по размеру — тасуете и наугад убираете 20 карт при 4–7 игроках (остаётся 44); при 8–9 — все 64.

Кланы: колода по таблице из правил → каждому 1 клан лицом вверх.

Титулы + протекция — отдельной колодой на поле. Партии, мнения, памятки, «Око» — как обычно (1+4+3+1; Око старшему).

7 событий · клан открыт · титулы на поле · руки как в Неофите



04 / 12 • ХОД МАСТЕРА

Четыре фазы

У кого «Око» — тот ходит. Порядок:

□ □ Событие

□ □ Действия (два действия)

□ □ Голосование (когда его вызвали карты/ситуация)

□ □ Титул (способность + очки клана)

Потом «Око» дальше по кругу.



05 / 12 • СОБЫТИЯ (ВСЕ 7)

Сложные тоже в деле

Снимаете верхнюю карту с колоды событий «Актив», читаете вслух, делаете как написано → в сброс событий. Колода событий пустая — тасуете сброс событий обратно.

В Мастере играют и «лёгкие», и тяжёлые события, которых не было в Неофите: «Вотум доверия», «Реорганизация», «Равенство и братство» — они как раз дергают голосования, титулы и пересборы. Читайте внимательно: одно событие может перевернуть стол.

События: тяни → читай → делай. Пусто? Тасуй сброс событий.

Карта действий • Мастер

Цифра = влияние,
если кладёте на орден



Текст = эффект. В Мастере его
МОЖНО сыграть с руки

Неофит: текст игнор, только цифра.

Мастер: сыграть текст = отдельное действие
(объявили → сделали → карта в сброс).

06 / 12 • КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Цифра и текст — оба важны

На карте:

- Влияние (число) — если кладёте на орден
- Текст — эффект, который в Мастере можно сыграть
- Редкость (цвет уголка) — как часто карта встречается

Сыграть эффект: объявляете текст с руки → выполняете → карта в сброс действий лицом вверх. Это отдельное действие (не путать с «просто положить влияние»).

В руке по-прежнему максимум 4 действия.

Неофит смотрел только цифру • Мастер читает текст



07 / 12 · СПЕЦДЕЙСТВИЕ

Можно в чужой ход

Если на карте написано «(Спецдействие)» — её можно сыграть во время хода другого игрока.

Несколько человек хлопнули спецдействия разом — срабатывает то, что выложили быстрее.

На фазе действий у себя по-прежнему делаете два действия на выбор: взять карту · положить влияние · сыграть эффект · проверка лояльности. Лояльность — обычное действие (карта мнения рубашкой + «я за»/«я против», короткий ответ без названий орденов).

Голосование: сначала закрыто, потом открыли

1) Выбор — кладут РУБАШКОЙ вниз
 Каждый: 1 мнение + 1 действие (вес). Орден вслух не называют.

сторона «Отнять»

мнение + действие

сторона «Сохранить»

мнение + действие

2) БАЦ — открыли, считаем цифры действий

ОТНЯТЬ

цифры суммируют

СОХРАНИТЬ

цифры суммируют

Большая сумма побеждает. Ничья → Прокуратор.

Прокуратор решает ничью

Воздержался — действие не открывает, забирает в руку

Отнять титул или сохранить

Голосование запускают события/эффекты в фазах события или действий. Цель: отнять титул у игрока или сохранить ему.

Каждый кладёт рубашкой вниз: 1 карту мнения (за / против / воздержался — по смыслу сторон) и 1 карту действий как «вес» голоса. Отдельные карты действий можно добавить как доп. голоса, если так написано на карте.

Открыли: все числа на картах действий считают как плюс и суммируют в две кучи — «отнять» и «сохранить». Кто воздержался — действие не открывает и забирает обратно в руку.

Ничья — решает Прокуратор; если его нет за столом — игрок, чей сейчас ход.

Мнение + действие → две суммы → титул улетает или остаётся



09 / 12 • ФАЗА ТИТУЛА

Один титул и способность

У игрока может быть только один титул. Получили второй — один верните в колоду титулов.

В этой фазе можете использовать способность своего титула (текст на карте титула).

Если титул совпадает с тем, что указан на вашей карте клана — можете взять +1 очко достижений клана: положите одну карту из руки рубашкой на свой клан. Нет карт в руке — очко не взять. В конце игры очки = число таких карт на клане.



10 / 12 • КТО КАКИЕ ТИТУЛЫ

Коротко по ролям

- Редактор — крутит информацию / карты на поле (см. текст карты)
 - Казначей — про ресурсы и подготовку
 - Инквизитор — давление на голоса и «кто свой»
 - Прокуратор — судья ничьих в голосовании и в финале
 - Протекция (2 карты) — защита титула; обычно через договорённость с Прокуратором
- Точный эффект — всегда с карты. Этот кадр — чтобы запомнить «кто зачем нужен».

Очки клана • Мастер

Жертвуете карты с руки → столько и очков



Когда титул совпал с кланом — можете положить 1 карту из руки рубашкой на клан (+1 очко).
В конце: среди своих в победившем ордене выигрывает у кого больше таких карт на клане.

11 / 12 • КЛАН И ЗАЧЕМ ОЧКИ

Победа внутри своих

Клан открыт — все видят, кто вы «по крови». Очки на клане нужны не «для красоты»: в Мастере мало попасть в победивший орден.

Среди рептилоидов вашего клана, которые тоже вступили в победивший орден, выигрывает тот, у кого больше очков достижений на клане.

Орден даёт путёвку • очки клана решают, кто из своих забирает кубок



12 / 12 · ФИНАЛ И ПОБЕДА

Подсчёт как в Неофите + надстройка

Колода действий «Актив» кончилась → доигрываете круг → тайный выбор ордена картой мнения → суммы влияния по колодам орденов.

Раздутый штат: орден с наибольшим числом вступивших теряет $2 \times$ число этих игроков (3 человека → -6).

Победивший орден — с макс. влиянием после штрафа. Ничья по влиянию — Прокуратор, иначе игрок последнего хода.

Победа в Мастере: вы в победившем ордене (не запретном) и у вас максимум очков клана среди членов вашего клана в этом ордене. Может быть несколько победителей — или никого из клана.

Сначала орден · потом разборки внутри клана