

RACCOON HEIST



TAKE IT AND RUN!





Правила настольной игры БАНДА ЕНотов / RACCOON HEIST

Для 2–5 игроков от 8 лет



Время партии 20–30 минут

Представь, что ты сидишь в кресле летним вечером с попкорном и газировкой, собираясь посмотреть любимый сериал. Но вдруг слышишь странные звуки. Кажется, ты не один. Кто-то всюю хозяйничает в доме. Маленькие лапки откроют все двери, обчистят холодильник и залезут в мусорный бак.

Внимание! Хитрые воришки уже здесь! Думаешь, ты тут хозяин? Еноты другого мнения. Эти ребята быстро освоятся в чужом доме и разберутся с тем, что плохо лежит. Твоё терпение на пределе. Кто кого? Поймай непрошенных гостей и выпроводи на задний двор. Вечер обещает быть жарким!

КОМПЛЕКТАЦИЯ



28 картонных фигурок енотов
(по 7 штук 4 цветов)



1 жетон собаки



1 жетон хлоплушки



1 жетон ловушки



29 жетонов еды



25 табличек с памятками



29 пластиковых подставок
(для енотов и собаки)



1 кубик



ПОДВАЛ



МУСОРНЫЙ БАК



ГОСТИНАЯ



КУХНЯ



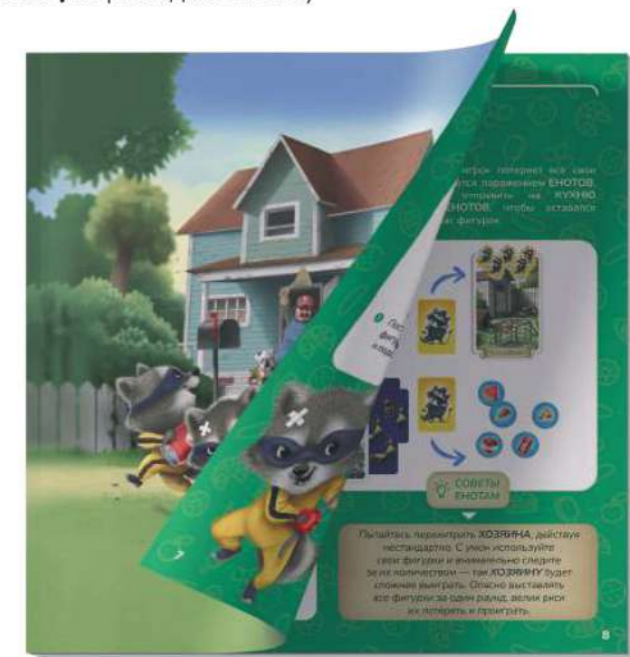
ЗАДНИЙ ДВОР



5 больших карт локаций, образующих игровое поле
и 5 маленьких карт локаций (колода хозяина)



4 карты налёта (для енотов)



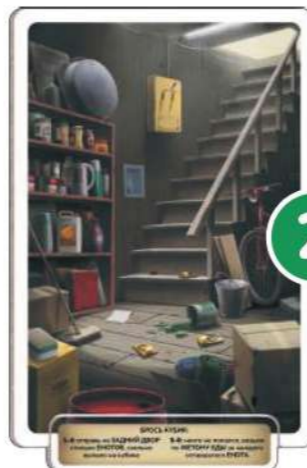
Буклет с правилами



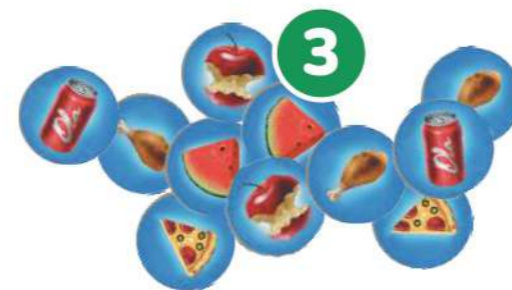
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите одного игрока на роль **ХОЗЯИНА** дома. Остальные играют за **ЕНОТОВ**.
- 2 В **СЛУЧАЙНОМ** порядке разложите в ряд **5 БОЛЬШИХ КАРТ ЛОКАЦИЙ** в центре стола. Они формируют игровое поле и должны лежать лицом к игрокам за **ЕНОТОВ**.
- 3 **ЖЕТОНЫ ЕДЫ** (29 штук) положите рядом с **БОЛЬШИМИ КАРТАМИ ЛОКАЦИЙ** (игровым полем).
- 4 Каждый игрок за **ЕНОТОВ** берёт по **КАРТЕ НАЛЁТА** выбранного им цвета.
- 5 Затем ставит фигурки **ЕНОТОВ** того же цвета перед собой и на **ЗАДНИЙ ДВОР**:
 - ☞ — если за **ЕНОТОВ** играет **ОДИН** человек, он ставит перед собой 5 фигурок **ЕНОТОВ** одного цвета и ещё 2 на карту локации **ЗАДНИЙ ДВОР** (всего 7)
 - ☞☞ — если за **ЕНОТОВ** играют **ДВОЕ**, они берут по 5 фигурок **ЕНОТОВ** выбранных цветов и ещё по 1 ставят на карту локации **ЗАДНИЙ ДВОР** (всего по 6 фигурок **ЕНОТОВ** у каждого)
 - ☞☞☞ — если игроков за **ЕНОТОВ** **ТРОЕ**, они берут по 4 фигурки выбранных цветов и ещё по 2 ставят на карту локации **ЗАДНИЙ ДВОР** (всего по 6 фигурок **ЕНОТОВ** у каждого)
 - ☞☞☞☞ — если **ЧЕТВЕРО** — каждый берёт по 4 фигурки выбранных цветов и ещё по 1 ставит на карту локации **ЗАДНИЙ ДВОР** (всего по 5 фигурок **ЕНОТОВ**)
- 6 Игрок за **ХОЗЯИНА** берёт **5 МАЛЕНЬКИХ КАРТ ЛОКАЦИЙ**, тасует их и кладёт лицом вниз рядом с собой. Они дублируют **БОЛЬШИЕ КАРТЫ** и предназначены только для ходов **ХОЗЯИНА**.

1



4



4



4



4



6



5





ЦЕЛИ ИГРЫ

ЦЕЛЬ ХОЗЯИНА

Поймать всех **ЕНОТОВ** хотя бы у одного игрока. Для этого ему нужно внимательно наблюдать за **ЕНОТАМИ** и выбирать правильные места для **ЗАСАДЫ**.

ЦЕЛЬ ЕНОТОВ

Раздобыть **8 ЖЕТОНОВ ЕДЫ** одному из игроков. Для этого нужно действовать осторожно и сообща.



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из трёх последовательных фаз: **ЗАСАДА ХОЗЯИНА**, **НАЛЁТ ЕНОТОВ**, **ОБЛАВА**.

ФАЗА 1. ЗАСАДА ХОЗЯИНА

Если ты играешь за **ХОЗЯИНА**:

- 1 Положи жетон **ХЛОПУШКИ** на **БОЛЬШУЮ КАРТУ** локации **ГОСТИНАЯ**.
— Но если **ЕНОТЫ** взяли её в прошлом раунде, она остаётся у них на весь текущий раунд.
- 2 Брось **КУБИК**.
Поставь фигурку **СОБАКИ** на **БОЛЬШУЮ КАРТУ ЛОКАЦИИ** по выпавшему значению. Отсчёт начинается слева направо.
— Если на кубике выпало 6, к радости **ЕНОТОВ**, **СОБАКА** пропускает этот раунд, не блокируя ни одну из локаций. Поставь её за пределы игрового поля.
— **ЕНОТЫ** не могут ходить туда, где есть **СОБАКА**, локация заблокирована на весь раунд.
- 3 Положи **ЖЕТОН ЛОВУШКИ** на любую из **БОЛЬШИХ КАРТ ЛОКАЦИЙ**, **КРОМЕ ПОДВАЛА**.
— **ЛОВУШКУ** нельзя класть два раза подряд в одно место.
- 4 Возьми **5 МАЛЕНЬКИХ КАРТ ЛОКАЦИЙ**, выбери одну из них и положи её перед собой лицом вниз. Остальные размести отдельно, тоже лицом вниз. После этого решение менять нельзя. Разыгрывание **КАРТЫ ЛОКАЦИИ** — обязательное условие.
— Можно блефовать, но нельзя показывать карты другим игрокам.

СОВЕТ ХОЗЯИНУ

Внимательно следи за количеством фигурок и **ЖЕТОНОВ ЕДЫ** у игроков за **ЕНОТОВ**. Важно понять их стратегию и помешать им. Как только один игрок соберёт **8 ЖЕТОНОВ ЕДЫ**, все **ЕНОТЫ** победят



ХОД ИГРЫ

После **ЗАСАДЫ ХОЗЯИНА**
ходят **ЕНОТЫ**

ФАЗА 2. НАЛЁТ ЕНотов

Если ты играешь за них:

- 1 Посмотри на **БОЛЬШИЕ КАРТЫ ЛОКАЦИЙ**, разложенные на столе, и выбери одну из пяти. Обсуди свой выбор с другими игроками, но окончательное решение, куда идут твои **ЕНОТЫ**, принимаешь ты.
— Можешь поставить свои фигурки в одну **ЛОКАЦИЮ** с чужими фигурками или в ту, где никого нет.
- 2 Поставь на свою **КАРТУ НАЛЁТА** столько фигурок своего цвета, сколько считаешь нужным, и пододвинь её к нужной локации.

! ВАЖНО

Локация с **СОБАКОЙ**
заблокирована для **ЕНОТОВ**



ПРИМЕР

У одного игрока за **ЕНОТОВ** в начале раунда 5 фигурок. После **ЗАСАДЫ ХОЗЯИНА** ему нужно решить, какую локацию выбрать. Отправив все свои фигурки на **КУХНЮ**, он получит 5 жетонов еды, если **ХОЗЯИНА** там нет.

Но если **ХОЗЯИН** там, игрок потеряет все свои фигурки, и игра закончится поражением **ЕНОТОВ**. Поэтому безопаснее отправить на **КУХНЮ** одного или двух **ЕНОТОВ**, чтобы остался запас фигурок.



ПРИМЕЧАНИЕ:

Участие в **ФАЗЕ НАЛЁТА** обязательно, каждому игроку необходимо отправить минимум **1 ЕНОТА**. Также можно выбрать локацию с **ЛОВУШКОЙ**, но тогда придётся бросать кубик (см. **ФАЗУ 3. ОБЛАВА**)

Пытайтесь перехитрить **ХОЗЯИНА**, действуя нестандартно. С умом используйте свои фигурки и внимательно следите за их количеством — так **ХОЗЯИНУ** будет сложнее выиграть. Опасно выставлять все фигурки за один раунд, велик риск их потерять и проиграть



ХОД ИГРЫ

Как только все игроки за **ЕНОТОВ** сделали свой выбор, снова ходит **ХОЗЯИН**.

ФАЗА 3. ОБЛАВА

Если ты играешь за **ХОЗЯИНА**:

- 1 Переверни выбранную ранее **КАРТУ ЛОКАЦИИ** из маленькой колоды и покажи **ЕНОТАМ**.
- 2 Проверь все **ЛОКАЦИИ** слева направо.
— Важно соблюдать этот порядок.



1



ВАРИАНТ 1

В **ЛОКАЦИИ** никого нет.
В этом случае ничего не происходит,
сразу переходи к следующей карте.

ВАРИАНТ 2

В **ЛОКАЦИИ** есть **ЕНОТ / ЕНОТЫ**,
но нет **ХОЗЯИНА** и **ЛОВУШКИ**.
ЕНОТЫ используют свойство
ЛОКАЦИИ.



ВАРИАНТ 3

В **ЛОКАЦИИ** есть **ЕНОТ / ЕНОТЫ** и **ХОЗЯИН**.
Неважно, есть ли **ЛОВУШКА**, **ЕНОТЫ**
пойманы и отправляются на **ЗАДНИЙ ДВОР**.



ИСКЛЮЧЕНИЕ

Если у **ЕНОТОВ** есть **ХЛОПУШКА**, они могут спастись
и сбежать, не попавшись **ХОЗЯИНУ**.
Но, применив **ХЛОПУШКУ**, нельзя воспользоваться
свойством локации. **ХЛОПУШКА** спасает **ЕНОТОВ**
только одного из игроков

ВАРИАНТ 4

В **ЛОКАЦИИ** есть **ЕНОТЫ** и **ЛОВУШКА**,
но нет **ХОЗЯИНА**. Брось кубик, чтобы
определить, попались ли **ЕНОТЫ**.

— см. ниже «СВОЙСТВА ЖЕТОНОВ. ЛОВУШКА»





ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА. ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, если:

- 1 Любой игрок за **ЕНОТОВ** набрал **8 ЖЕТОНОВ ЕДЫ** — **ЕНОТЫ** победили **ХОЗЯИНА**.



- 2 Все **ЕНОТЫ** одного игрока пойманы — **ХОЗЯИН** победил **ЕНОТОВ**.



! ВАЖНО

Передавать **ЖЕТОНЫ ЕДЫ** другим игрокам нельзя, **ЕНОТЫ** не делятся едой

— Если указанные выше условия не выполнены, игра продолжается. Все **непойманные ЕНОТЫ** возвращаются на исходные позиции.
— Начинается **ФАЗА 1** следующего раунда — **ЗАСАДА ХОЗЯИНА**.



ПРАВИЛА ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Правила для опытных игроков

Если **ЕНОТЫ** слишком легко выигрывают, можно усложнить им задачу. В этом режиме для победы нужно не только раздобыть **8 ЖЕТОНОВ ЕДЫ** одному игроку за **ЕНОТОВ**, но и набрать по 3 штуки всем остальным **ЕНОТАМ**.

Также важно, кому из игроков досталась **ХЛОПУШКА**, теперь её может использовать только тот, у кого она есть. Можно отдать **ХЛОПУШКУ** другу для спасения, но это нужно сделать заранее, до **ФАЗЫ ОБЛАВЫ**. Условия победы для **ХОЗЯИНА** остаются прежними.



Усложнённые правила для дуэльной игры

Если вы хотите большей стратегичности при игре вдвоём, используйте дополнение к правилам.

Во время подготовки игрок за **ЕНОТОВ** берёт не 1, а **2 КАРТЫ НАЛЁТА** и 2 группы фигурок (по 5 штук выбранных цветов) + ещё по одной фигурке выставляет на карту локации **ЗАДНИЙ ДВОР** (всего по 6 в одной группе). **ЖЕТОНЫ ЕДЫ** и фигурки **ЕНОТОВ** каждой группы остаются отдельными. Все остальные правила остаются без изменений.





СВОЙСТВА ЖЕТОНОВ

— ХЛОПУШКА —

ПРИМЕР

Помогает **ЕНОТАМ**, действует как страховка. Применяя этот жетон, игрок может выручить своих **ЕНОТОВ** или передать любому игроку для спасения его фигурок. Если кому-то из **ЕНОТОВ** удалось взять **ХЛОПУШКУ** в текущий раунд, сразу её использовать нельзя, только в следующем раунде.

— Применяя **ХЛОПУШКУ**, игрок сохраняет фигурки **ЕНОТОВ**, но не использует эффект выбранной локации.



Игрок за **ЕНОТОВ** выбрал карту **КУХНИ**, прикрываясь **ХЛОПУШКОЙ**.

Оказалось, что там **ХОЗЯИН**. В таком случае игрок за **ЕНОТОВ** сохраняет все свои фигурки, но не может использовать эффект данной локации и взять **ЖЕТОН ЕДЫ**.

ХЛОПУШКА в любом случае возвращается на карту **ГОСТИНАЯ** в конце раунда, даже если **ЕНОТЫ** ею не воспользовались. Нельзя снова взять **ХЛОПУШКУ**, пока она не вернулась в **ГОСТИНУЮ**. В игре может быть только одна **ХЛОПУШКА**.

— СОБАКА —

Помогает **ХОЗЯИНУ** и мешает **ЕНОТАМ**. Каждый раунд игрок за **ХОЗЯИНА** бросает кубик и по выпавшему значению ставит жетон в нужную **ЛОКАЦИЮ**, начиная отсчёт слева направо.

СОБАКА её блокирует, в этом раунде **ЕНОТЫ** не могут туда ходить. Если на кубике выпало 6, к радости **ЕНОТОВ**, **СОБАКА** пропускает этот раунд, не блокируя ни одну из локаций.



СВОЙСТВА ЖЕТОНОВ

— ЛОВУШКА —

ПРИМЕР

Помогает **ХОЗЯИНУ** и мешает **ЕНОТАМ**. Каждый раунд игрок за **ХОЗЯИНА** кладёт **ЛОВУШКУ** в новую локацию, за исключением **ПОДВАЛА**. Нельзя два раза подряд оставлять её в одном месте. Игроки за **ЕНОТОВ** могут пойти в локацию с **ЛОВУШКОЙ**, но каждому из них придётся бросать кубик, рискуя потерять свои фигурки. Каждый бросает за себя:

ЗНАЧЕНИЯ КУБИКА 1, 2, 3, 4

— Тебе не повезло. Отправь на **ЗАДНИЙ ДВОР** столько **ЕНОТОВ**, сколько выпало на кубике. Ты теряешь только тех **ЕНОТОВ**, которые на **КАРТЕ НАЛЁТА**. Оставшиеся применяют свойство локации.

ЗНАЧЕНИЯ КУБИКА 5, 6

— Тебе повезло, ты не теряешь **ЕНОТОВ**. Используй свойство локации.

Если на **КАРТЕ НАЛЁТА** 1 **ЕНОТ**, а на кубике выпало 4, то теряешь одного. Если выпало 4, а у тебя 5 **ЕНОТОВ**, теряешь четырёх, а пятый остаётся на этой локации и использует её эффект.



— ЖЕТОНЫ ЕДЫ —

Цель вылазок **ЕНОТОВ**. Все игроки за **ЕНОТОВ** побеждают, если одному из них удалось собрать 8 любых **ЖЕТОНОВ ЕДЫ**.

— Передавать их другим игрокам нельзя, **ЕНОТЫ** не делятся едой.





СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

— КУХНЯ —

Привлекательное место для вылазки. Если здесь нет **ХОЗЯИНА**, игроки могут взять столько **ЖЕТОНОВ ЕДЫ**, сколько **ЕНОТОВ** участвовало в **НАЛЁТЕ**. Передавать их друг другу нельзя.



— ГОСТИНАЯ —

В начале раунда **ХОЗЯИН** кладёт здесь **ХЛОПУШКУ**. Она будет действовать как страховка в следующем раунде. С её помощью можно выручить своих **ЕНОТОВ**, попавшихся **ХОЗЯИНУ**, либо отдать любому игроку для спасения его **ЕНОТОВ**. Если при **ОБЛАВЕ** тут не окажется **ХОЗЯИНА**, в **ФАЗУ НАЛЁТА** игрок за **ЕНОТОВ** может её взять. Когда несколько **ЕНОТОВ** идут в **ГОСТИНУЮ**, **ХЛОПУШКУ** получает тот, кто сделал выбор раньше.



СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

— ЗАДНИЙ ДВОР —

ВАЖНО

В начале игры здесь находятся дополнительные фигурки **ЕНОТОВ** всех игроков (см. пункт «**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**»). Если **ХОЗЯИНА** тут нет, можно забрать **ЕНОТОВ** своего цвета или выручить **ЕНОТОВ** других игроков и вернуть им.

Фигурки можно брать только с **ЗАДНЕГО ДВОРА**, а не из коробки

- С **ЗАДНЕГО ДВОРА** можно забрать столько фигурок **ЕНОТОВ**, сколько стоит на карте **НАЛЁТА**.
- Если у одного игрока за **ЕНОТОВ** закончатся фигурки, проиграют все, поэтому важна взаимовыручка.



- Если за **ЕНОТОВ** играет **ОДИН** человек, у него может быть не больше 7 фигурок **ЕНОТОВ**.
- Если за **ЕНОТОВ** играют **ДВОЕ** или **ТРОЕ**, у каждого игрока может быть не больше 6 фигурок **ЕНОТОВ**.
- Если **ЧЕТВЕРО**, у каждого из них может быть не больше 5 фигурок **ЕНОТОВ**.





СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

— ПОДВАЛ —

Непопулярная локация, но иногда здесь прячутся самые хитрые **ЕНОТЫ**. В этом месте **ХОЗЯИН** никогда не ставит **ЛОВУШКУ**. Если ты оказался тут, брось кубик и проверь результат.

1 ЗНАЧЕНИЯ КУБИКА 1, 2, 3, 4

— Тебе не повезло. Твои **ЕНОТЫ** попались. Отправь на **ЗАДНИЙ ДВОР** столько фигурок, сколько выпало на кубике. Ты теряешь лишь тех, которые стоят на карте **НАЛЁТА**. Каждый непойманный **ЕНОТ** приносит по 1 **ЖЕТОНУ ЕДЫ**.

2 ЗНАЧЕНИЯ КУБИКА 5, 6

— Тебе повезло. Ты никого не теряешь. Возьми **ЖЕТОН ЕДЫ** за каждого **ЕНОТА** и возвращайся на исходную позицию.

Если в **ПОДВАЛЕ** несколько игроков за **ЕНОТОВ**, каждый из них по очереди бросает кубик.



ПРИМЕР

Если на **КАРТЕ НАЛЁТА** 1 **ЕНОТ**, а на кубике выпало 4, то теряешь одного. Если выпало 4, а у тебя на **КАРТЕ НАЛЁТА** 5 **ЕНОТОВ**, теряешь четырёх, а пятый возвращается к тебе и получает 1 **ЖЕТОН ЕДЫ**

ПРИМЕЧАНИЯ:

Если **ХОЗЯИНА** тут нет, игроки за **ЕНОТОВ** по очереди бросают кубик. При этом неважно, есть ли у кого-то из них **ХЛОПУШКА**

Если здесь есть **ХОЗЯИН**, кубик бросать не надо, игрок за **ЕНОТОВ** сразу пойман

При наличии **ХЛОПУШКИ** один игрок за **ЕНОТОВ** спасётся от **ХОЗЯИНА** и не будет бросать кубик, но не получит **ЖЕТОНЫ ЕДЫ**



СВОЙСТВА ЛОКАЦИЙ

— МУСОРНЫЙ БАК —

ВАЖНО

Привлекательное место для вылазки **ЕНОТОВ**. Если здесь нет **ХОЗЯИНА**, игроки могут взять по 2 любых **ЖЕТОНА ЕДЫ**.



Из **МУСОРНОГО БАКА** можно взять только 2 **ЖЕТОНА ЕДЫ**, независимо от количества фигурок **ЕНОТОВ** на **КАРТЕ НАЛЁТА**. Если в этой **ЛОКАЦИИ** больше одного игрока, каждый берёт по 2 **ЖЕТОНА ЕДЫ**

Над игрой работали:

Авторы: Андрей Чунов, Иван Азаровский, Алексей Борисов

Иллюстратор: Аркадий Эльцер

Девелопер: Юрий Ямщиков

Идея сеттинга: Полина Орешникова

Выпускающий редактор: Полина Орешникова

Общее руководство: Максим Майер

Дизайнер-верстальщик: Вера Приймак

Корректор: Андрей Бойко

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя KONIK GAMES запрещены.

Все права защищены.

www.konik.games
games@konik.ru