

“Шекспир: За Кулисами”

В коробке: 9 карт Персонажей (актёров), 5 карт Целей, 4 карты Театра, 32 карты Закулисья, правила.

Карты Закулисья повышают сложность игры. Игроки могут добавить только новых актёров и/или Цели к базовой игре и играть в “Шекспира” по обычным правилам.

В этом случае перетасуйте всех актёров и скиньте 9 из них (верните в коробку), затем смешайте оставшихся актёров с другими Персонажами, чтобы сформировать колоду Персонажей.

Подготовка “За Кулисами”

- Каждый игрок берёт **1 карту Театра** и кладёт её около своего планшета.
- 5 новых карт Целей** замешивают в базовую колоду Целей.
- 9 новых карт актёров** смешивают с базовыми картами актёров, затем случайным образом выбирают 9 карт и формируют из них колоду Лорда, которую кладут рубашкой вверх около игрового поля. Оставшиеся карты актёров смешивают с картами других Персонажей и формируют колоду Персонажей.
- 32 карты Закулисья** перетасовывают, и получается колода Закулисья. Карты Закулисья открываются так же, как карты Персонажей (в начале игры и в каждую фазу Подготовки; 4 для 1-го и 2-х игроков, 5 для 3-х игроков, 6 для 4-х игроков; перетасуйте карты из сброса, чтобы использовать их, если колода закончилась).

Новые правила

1 Фаза (Аукцион). Аукцион проводится по обычным правилам, но неразыгранные цилиндры размещаются на **Колоде Закулисья**. В одиночной игре игрок свободно распределяет цилиндры между Действиями и картами Закулисья.

2 Фаза (Наём и Действия). В свой ход, вместо найма или задействия Персонажа, игрок может воспользоваться картой Закулисья. Для этого он должен переместить необходимое количество цилиндров с колоды Закулисья на свободную карту (без цилиндров на ней). Игрок может воспользоваться этим действием несколько раз за день.

Карта Вербовщика: игрок может использовать карту Вербовщика вместо 1 цилиндра, чтобы задействовать **карту Закулисья**. Вербовщика можно комбинировать с другими цилиндрами с колоды Закулисья.

Дополнительные цели

- Игрок получает 1 очко Престижа за каждую карту Ассистента на руках (по правилам Целей из базовой игры).
- Цели могут быть разыграны в **начале Фазы проверки Морального Духа**. Эти карты имеют мгновенный эффект и сбрасываются после использования.



Игрок может взять из сброса декорации или элементы костюма (не жёлтые) на общую сумму в 6 очков или меньше.



Игрок может взять из сброса 1 жёлтый элемент костюма или декорацию.



Игрок может продвинуться на 3 деления вправо по шкале Морального духа.



Игрок может продвинуться вперёд на 1 деление в каждом акте.

Актёры "За Кулисами"



Убегает, преследуемый Медведем

Владелец карты Медведя всегда ходит первым в начале дня, игнорируя трек Очередности Хода. После этого игроки ходят по обычным правилам.

Генеральная репетиция: игрок движется вперёд на 1 деление в любом акте.



Марк Антоний

Игрок движется вперёд на 1 деление по красной и синей дорожкам.

Генеральная репетиция: все остальные игроки теряют 1 фунт.



Калибан

Игрок движется вперёд на 1 деление по жёлтой и синей дорожкам.

Генеральная репетиция: все остальные игроки движутся назад на 1 деление в любом акте по их выбору.



Просперо (Промо Эссен'15)

Игрок движется вперёд на 1 деление по синей дорожке.

Генеральная репетиция: карта удваивает эффект костюма другого одетого Персонажа.



Призрак

Все остальные игроки движутся назад на 1 деление в любом акте по их выбору.

Генеральная репетиция: игрок получает 3 верхние карты Целей, выбирает 1 и убирает остальные под низ колоды (с Просперо игрок берёт 6 карт вместо 3-х и выбирает 1).



Офелия

Игрок получает 1 жетон "+3".

Генеральная репетиция: игрок движется вперёд на 2 деления в любом акте, либо на 1 деление в двух разных актах по выбору.



Гермиона

Игрок движется вперёд на 1 деление по синей дорожке.

Если **костюм завершён**, то игрок движется вперёд на 2 деления по синей дорожке, вместо 1.

Генеральная репетиция: —



Шейлок

Игрок движется вперёд на 1 деление по красной дорожке.

Если **костюм завершён**, то игрок движется вперёд на 2 деления по красной дорожке, вместо 1.

Генеральная репетиция: —



Меркуцио

Игрок движется вперёд на 1 деление по жёлтой дорожке.

Если **костюм завершён**, то игрок движется вперёд на 2 деления по жёлтой дорожке, вместо 1.

Генеральная репетиция: —



Ричард III

Игрок движется вперёд на 1 деление в каждом акте, а также на 1 деление **влево** по шкале Морального Духа.

Если **костюм завершён**, то игрок больше не теряет Моральный Дух при активации навыка.

Генеральная репетиция: —

Особенности

Костюм из двух элементов: актёры с такими костюмами не участвуют в Генеральной репетиции. Когда костюм завершён (составлен из 2-х элементов костюма; Бонус от пошива начисляется по обычным правилам), его эффект (правый нижний угол) прибавляется к навыку (левый верхний угол).

При активации навыка Шейлок, Меркуцио и Гермиона получают по дополнительному перу, а у Ричарда III пропадает негативный эффект морали.

Примечание: костюмы из двух элементов не учитываются при подсчёте полных костюмов в карте соответствующей Цели.

Персонажи "За Кулисами"



Шляпница

Игрок может надеть шляпу на одного актёра (**за 1 цилиндр**) или на двух актёров (**за 3 цилиндра**). Шляпой может стать любой не жёлтый элемент костюма со склада.

Она располагается над самым левым местом для костюма (даже, если это место пусто).

В конце игры за каждую шляпу, если числа на ней и на элементе костюма под ней в сумме дают **ровно 6**, игрок получает по 1 очку Престижа.

Примечание: шляпа не прибавляет очков костюму. Игрок не обязан располагать элементы костюма по порядку. Актёры с костюмами из двух элементов тоже могут носить шляпы.



Режиссёр

В следующую Фазу Отдыха игрок может положить на 1 жетон Усталости меньше (**за 1 цилиндр**).



Дублёр

Игрок может задействовать одного из своих **актёров** стоимостью 1 фунт (**за 1 цилиндр**), стоимостью 3 фунта (**за 2 цилиндра**) или стоимостью 5 фунтов (**за 3 цилиндра**), даже если этот актёр занят или отдыхает. Игрок может разместить свою фишку на треке Инициативы, если её там не было. Шекспир и Фальстаф не могут быть задействованы таким способом.



Ювелир

Игрок может взять со склада 1 жёлтый элемент костюма или декорацию (**за 2 цилиндра**).



Лорд Чемберлен

Игрок получает 2 фунта и берёт верхнюю карту актёра из колоды Лорда (**за 1 цилиндр**), или карту актёра из колоды Лорда по своему выбору (**за 2 цилиндра**). Игрок не может сделать из актёра статиста.



Суфлёр

Игрок может нанять Суфлёра (**за 1 цилиндр**). Карта не нуждается в активации.

Во время Генеральной репетиции игрок может потратить по 1 фунту на каждый акт, чтобы не получать штрафов.



Архитектор

Игрок может установить одну декорацию со склада на нижнем свободном уровне **карты Театра** (цвет декорации зависит от количества цилиндров на карте). При этом он применяет свойство этой декорации, а также свойства всех предыдущих декораций с карты Театра.

Игрок получает 1 очко Престижа, если закрывает декорацией свечу.



Пример: в свой ход Красный игрок устанавливает розовую декорацию (за 2 цилиндра) на второй уровень Театра. Он получает 1 фунт (свойство розовой декорации), а все остальные игроки теряют 1 очко Морального Духа (свойство фиолетовой декорации снизу).



Кит Марло

Игрок движется вперёд на одно деление в любом акте (**за 1 цилиндр**) или на 1 деление в каждом акте (**за 3 цилиндра**).

При этом игрок не размещает фишку на треке Инициативы.



Торговец

Игрок может взять 1 элемент костюма со склада (цвет элемента зависит от количества цилиндров на карте).



Трактирщик

Игрок движется вправо на 1 деление по шкале Морального Духа (**за 1 цилиндр**) или на 3 деления (**за 2 цилиндра**).



Старьевщик

Игрок может нанять Старьевщика (**за 1 цилиндр**). Карта не нуждается в активации. Старьевщик позволяет Разнорабочему (в т.ч. с планшета), Костюмеру стоимостью 3 фунта или Декоратору стоимостью 3 фунта (рабочие указаны на карте) брать элементы костюма или декорации из сброса.

Примечание: Суфлёр и Старьевщик подходят для Цели с наймом Персонажей-не-актёров.