

Замок Дьявола

Игра для 4-8 игроков от 10 лет.

Одинокая карета с грохотом несется по тесным горным ущельям в окружении свинцовых туч. Возница хлещет черных как ночь коней, надеясь прибыть как можно быстрее. Молния разрывает небо, освещая злое здание: Замок Дьявола!

Все таинственные пассажиры битком набитой кареты — члены двух Тайных Обществ, ведущих между собой постоянную войну. Но кто из них союзники? Кто враги? Каждый этап путешествия предлагает вам множество тайных предметов. Вы должны хорошо ими распорядиться, чтобы получить ценную информацию о своих сообщниках... или противниках.

Соберите Кубки Интриг или Ключи Силы и провозгласите победу своего Тайного Общества!

Компоненты:

- 10 карт персонажей
- 12 жетонов дуэлей (щит/меч)
 - 1 карта с кратким изложением правил
 - 39 игровых карт:
 - 8 карт Тайного Общества (4 карты Ордена Открытых Секретов; 4 карты Братства Правдивой Лжи)
 - 10 карт профессий
 - 21 карта предметов
 - Памятка по предметам и профессиям
 - Правила игры.

Подготовка:

Отсортируйте карты в соответствии с символами на рубашке. Каждый игрок выбирает **персонажа** и кладет его перед собой. Перетасуйте **профессии**. Выдайте каждому игроку одну из них случайным образом. Поместите карту профессии лицом вниз перед собой. Остальные сложите стопкой неподалеку.

Возьмите следующие карты **Тайных Обществ** в зависимости от количества игроков:

4 игрока: 2 карты *Ордена* и 2 карты *Братства*;

5 или 6 игроков: 3 карты *Ордена* и 3 карты *Братства*;

7 или 8 игроков: 4 карты *Ордена* и 4 карты *Братства*;

Перетасуйте эти карты лицом вниз и раздайте каждому игроку по одной. Держите свою карту Тайного Общества лицом вниз возле карты профессии. Если вы играете нечетным составом игроков (5 или 7), одна карта останется лишней: не глядя уберите ее в коробку. В таком случае в одном из Тайных Обществ игроков будет на одного меньше.

Положите 12 **жетонов дуэлей** стопкой в центре стола.

Каждый игрок начинает игру с **одним предметом**.

- Если в игре **менее 8 игроков**, отложите 4 предмета с **красной** печатью. Лицом вниз перетасуйте остальные. Не глядя доберите предметы и добавьте их к предметам с красной печатью таким образом, чтобы каждый игрок получил по одному предмету

(например, для 6 игроков доберите 2 предмета к 4 предметам с красной печатью). Перетасуйте эту стопку и раздайте каждому игроку по одной карте.

- Если в игре **8 игроков**, возьмите 4 предмета с **красной** печатью и два с **зеленой**. Перетасуйте остальные предметы и случайным образом добавьте два втемную. Перетасуйте эти восемь предметов и выдайте каждому игроку по одному.

Не показывайте свои предметы другим игрокам. Перетасуйте карты оставшихся предметов лицом вниз и используйте эту колоду для добора карт. Вы можете в любой момент посмотреть любую из своих карт, но держите их в секрете!

Полезная информация:

Персонажи

Держите персонажа перед собой и используйте во время стычки, чтобы показать, поддерживаете ли вы атакующего (сторона с мечом) или защищающегося (сторона со щитом).

Жетоны дуэли

Жетоны используются во время стычки для поддержки атакующего (меч) или защищающегося (щит). Во время игры вы получаете один жетон, если другой игрок отказывается обмениваться с вами (см. «Обмен предметами»). Держите их перед собой. После использования они возвращаются в банк.

Тайные Общества

Во время игры вы пытаетесь определить, кто из игроков является членом вашего Тайного Общества, обмениваясь предметами, собирая их и информацию. Для победы вы должны определить своих союзников и совместно собрать 3 предмета, необходимых вашему Тайному Обществу.

Ордену Открытых Секретов нужно **3 Ключа** для победы.

Братству Правдивой Лжи нужно **3 Кубка** для победы.

Профессии

Каждый игрок обладает профессией, которая дает ему специальные возможности. Некоторые из них могут быть использованы многократно, некоторые — только раз за игру. Если вы собираетесь использовать профессию, переверните карту лицом вверх и прочтите ее текст вслух. Дальше следуйте тексту карты. Вы можете показать и использовать профессию в любое время во время игры (даже во время хода другого игрока), если текст карты не гласит обратное. После использования карта остается лежать лицом вверх. Одноразовые профессии обозначены в тексте карты. Такие профессии нельзя использовать, пока они лежат лицом вверх. Некоторые предметы, например, *Куртка*, могут опять повернуть профессию лицом вниз. Если ваша профессия повернута лицом вниз, вы можете ее снова использовать, сразу же или позже. *Подробнее смотрите в Памятке по профессиям.*

Предметы.

Предметы являются важными инструментами, помогающими вам в достижении своей цели. У каждого предмета есть свои способности.

Нельзя держать на руке больше 5 предметов (6 при игре вчетвером). Если у вас слишком много предметов, вы должны отдать один из них другому игроку по своему выбору. Предметы нельзя отдавать другим образом, а также игрокам, у которых уже есть 5 предметов.

На каждой карте предмета описано, когда она может быть использована. Используя предмет, покажите карту другим игрокам, вслух прочитайте ее текст и следуйте инструкциям. Затем верните карту в руку (впоследствии вы снова сможете ее использовать).

Подробнее смотрите в Памятке по предметам.

Примечание: некоторые карты противоречат правилам игры. Во всех подобных случаях следуйте тексту карт.

Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Игрок, путешествовавший дальше всех, начинает игру. Во время своего хода вы должны выбрать и выполнить **одно** из следующих действий:

1. **Шпионаж**
2. **Обмен предметами**
3. **Атака другого игрока**

После завершения действия ход заканчивается, начинается ход игрока слева от вас.

1. Шпионаж

Выберите другого игрока и вытащите у него из руки случайную карту предмета. Посмотрите на этот предмет, не показывая его другим игрокам. Затем верните карту хозяину.

2. Обмен предметами

Предложите предмет **лицом вниз** другому игроку.

Другой игрок смотрит на предмет и решает, согласен ли он на обмен.

Если он **согласен**, он оставляет себе предложенный вами предмет и **дает вам другой предмет лицом вниз**. Вы не можете отказаться от предложенного им предмета: добавьте его к себе в руку;

Если он **отказывается** от обмена, возьмите назад предложенный объект и **возьмите один жетон дуэли из стопки** (если их там не осталось, вы ничего не получаете!).

Примечание: одну сумку нельзя обменять на другую. Если ваш единственный объект — Сумка, а вам предлагают другую Сумку, вы **обязаны отказаться** от обмена.

Многие предметы обладают специальными способностями, которые вы можете использовать только обменивая их! Текст на таких предметах всегда начинается с фразы: «Обменяйте этот предмет, и вы можете...», а за ним следует действие, которое вы можете предпринять. Например, Сумка гласит: «Обменяйте этот предмет, и вы можете взять верхнюю карту из колоды предметов». Если вы согласились обменяться на один из таких предметов, вы должны прочесть текст вслух. Теперь игрок, передавший вам эту карту, выполняет соответствующее действие. Получив предмет, вы можете впоследствии обменять его и выполнить описанное действие. Не объявляйте, если вы получили предмет, у которого **нет** срабатывающей при обмене способности (например, Нож, Ключ и т.д.).

Пример: На своем ходу вы предложили Марку карту Грамота лицом вниз. Текст Грамоты гласит: «Обменяйте этот предмет, и вы можете посмотреть весь багаж своего партнера по обмену». Марк смотрит на Грамоту и соглашается на обмен. Он дает вам Сумку. Поскольку способность Грамоты срабатывает при обмене, Марк читает вслух текст карты. Затем вы можете посмотреть все его карты предметов (это эффект обмена Грамоты). После этого, поскольку у Сумки тоже есть способность по обмену, вы должны прочитать текст карты вслух и Марк может взять один предмет из колоды (способность Сумки по обмену).

***Пример:** Вы предлагаете Элен Сумку. Она смотрит на эту карту и отказывается от обмена. Поскольку Сумка не была успешно обменяна, вы должны забрать ее на руку. Ее способность не срабатывает. Тем ни менее, вы получаете **жетон дуэли** из банка.*

3. Атака другого игрока

Стычки — это не бой до смерти. Вместо этого они представляют собой способ получения информации о других игроках. Если вы выбираете стычку, покажите на другого игрока и произнесите: «Я вызываю тебя на дуэль». Вы становитесь **«атакующим»**, второй игрок — **«защищающимся»**.

Положите карту своего персонажа стороной с **мечом** вверх. Защищающийся кладет карту стороной со **щитом** вверх.

Затем все остальные игроки должны тайно выбрать, какую сторону они будут поддерживать. Каждый игрок **должен** выбрать ту или иную сторону. Если вы выбираете атакующего, положите карту персонажа стороной с мечом вверх и накройте ее ладонью. Если вы поддерживаете защищающегося, положите карту стороной со щитом вверх и накройте ее ладонью. После того как все игроки определились, персонажи одновременно вскрываются.

Как только персонажи вскрылись, игроки в любом порядке могут использовать свои профессии, предметы, жетоны дуэлей. И использованные профессии вскрываются и кладутся лицом вверх. Предметы играют открыто и кладутся перед вами. Жетоны помещаются на карту персонажа той стороной, которую вы поддерживаете. Использование профессий, предметов и жетонов всегда является необязательным.

Когда все игроки сыграли все карты и жетоны, которые они хотели ввести в игру, определяется результат стычки. Атакующий получает по 1 очку за каждый меч; защищающийся получает по 1 очку за каждый щит. Если на карте есть символы меча и щита, хозяин карты определяет, какой символ использовать.

Игрок, набравший больше очков (атакующий или защищающийся), побеждает в стычке и выбирает судьбу проигравшего. Вы можете выбрать:

- **Посмотреть карту Тайного Общества:** проигравший показывает вам свою карту Тайного Общества и затем возвращает ее к себе лицом вниз.

или

- **Украсть предмет:** проигравший игрок показывает вам все свои карты предметов. Вы забираете себе один из них, остальные возвращаете хозяину. Если вы забираете единственный предмет оппонента, вы должны отдать ему один из своих предметов. Это не обмен, **и обменные свойства предметов не срабатывают**.

Если атакующий и защищающийся набрали одинаковое количество очков, дуэль заканчивается вничью. Атакующий берет один предмет из стопки. Если стопка пуста, атакующий не получает ничего.

И использованные предметы возвращаются владельцам и могут быть использованы заново. И использованные профессии остаются лежать лицом вверх. И использованные жетоны возвращаются в стопку.

Конец игры

Если вы считаете, что ваше Тайное Общество имеет все необходимые для победы предметы, и **вы владеете хотя бы одним из них**, вы можете провозгласить победу. **Это можно сделать только в начале своего хода, до того, как предприняты какие-либо действия.** Предметы, необходимые для победы:

Для Ордена Открытых Секретов:

- **3 Ключа** или
- **2 Ключа и Сумка с ключом** (если все предметы были разобраны).

Для Братства Правдивой Лжи:

- **3 Кубка** или
- **2 Кубка и Сумка с кубком** (если все предметы были разобраны).

Если вы играете нечетным количеством игроков, Тайное Общество с меньшим количеством членов может провозгласить победу, имея только 2 предмета:

- *Орден: 2 Ключа или 1 Ключ и Сумка с ключом.*
- *Братство: 2 Кубка или 1 Кубок и Сумка с кубком.*

Внимание! Сумка превращается в ключ или кубок только тогда, когда остальные предметы в стопке заканчиваются! *Смотрите Памятку по предметам.*

Если вы решили объявить победу, встаньте и произнесите:

- *Орден Открытых Секретов владеет Ключами Силы и требует подчинения Братства!* (Если вы играете за Орден).

- *Братства Правдивой Лжи владеет Кубками Интриг и требует подчинения Ордена!* (Если вы играете за Братство).

-

После этого вы должны вскрыть все свои карты: профессию, Тайное Общество и предметы.

Теперь вы должны назвать **всех членов вашего Тайного Общества, у которых есть необходимый для победы предмет**. Вам не нужно называть **всех** членов вашего тайного общества, только тех, у кого есть необходимые для победы предметы. По одному, в том порядке, в котором вы их называли, игроки вскрывают свои карты.

Если вы все указали верно, ваше Тайное Общество выигрывает!

Если вы ошиблись, выигрывает другое Тайное Общество!

Кроме того, вы можете объявить победу, заявив, что конкурирующее Тайное Общество собрало все необходимые для **их** победы предметы. В этом случае вы объявляете победу и называете только игроков, принадлежащих к **другому** Тайному Обществу, у которых есть необходимые для победы предметы. Как и говорилось выше, названные игроки вскрывают свои карты: если они действительно обладают необходимыми предметами, то ваше Тайное Общество выигрывает. Если вы ошиблись, выигрывают ваши соперники.

Внимание! Вы можете выиграть самостоятельно, если у вас есть *Кольцо Всевластья* (*Смотрите Памятку по предметам*).

Подсказки для вашей первой игры

Не пытайтесь запомнить все, это не нужно для победы в игре.

Не пытайтесь сохранить свои предметы! Вместо этого меняйтесь ими, даже если у них хороший эффект. Вы можете получить другую карту с хорошим эффектом.

Не отказывайтесь от предмета только потому, что он дает преимущество сопернику. При следующем обмене вы получите преимущества от этого предмета.

Обе *Сумки* в игре с самого начала, потому что они вводят в игру новые предметы. Поэтому разумно меняться ими, а не хранить.

Если вы нашли кого-то из своего Тайного Общества, попытайтесь дать ему это понять такими действиями, как помощь в стычке или обмен полезными для него предметами. Старайтесь помешать другим игрокам понять, что вы оба относитесь к одному Тайному Обществу.

Начать стычку с другим игроком — почти всегда хорошая идея! Победив в стычке, вы получите важную информацию о своем оппоненте; в случае ничьей вы получите новый

предмет. Иногда даже проигрыш в стычке может оказаться полезным, потому что ваш оппонент может посмотреть вашу карту Тайного Общества, и часто вы сможете предположить, состоит ли он в вашем Обществе или нет, в зависимости от его дальнейших действий (поддерживает ли он вас в стычках или нет, и т.д.).

Идея игры: Michael Palm, Lukas Zach

Иллюстрации и дизайн: Eckhard Freytag, Lukas Zach

Дизайн английской версии: Gianpaolo Derossi, Gianmaria Perugini

Разработка игры: Roberto Corbelli, Sergio Roscini

Обработка английских правил: Roberto Corbelli, William Niebling

По вопросам, предложениям и комментариям: www.dvgiochi.com

Перевод на русский язык: Keiran

Вычитка: UAnonim, Ofelechka.

Редактирование: Ofelechka