

Да, Тёмный Властелин!

РИГОР МОРТИС



Правила
игры

ВСТУПЛЕНИЕ

В любом эпическом сказании злодеи строят коварные замыслы, чтобы восторжествовали тёмные силы и добро было уничтожено. Вот они строят эти замыслы, строят, а потом приходят герои, отважно ниспровергают злодеев, и повсюду воцаряются Добро и Справедливость. Слава героям, благодаря которым воссиял Свет! Но...

Что произойдёт, когда посланцы униженной и разгромленной тьмы вернутся в те же логова беззакония, которые их породили? И что случится, если все эти события произойдут в мире под названием Крагморга? Как поведут себя скользкие и скрытные слуги тьмы, когда встретятся лицом к лицу с их Тёмным Властелином Ригором Мортисом, злым гением и владыкой Потерянных земель?

Ригор Мортис: *Итак, мои гнусные слуги, где плащ серого мага, который я приказал мне принести?*

Шалма-Не: *Плащ! Конечно, владыка... Мы как раз шли к башне мага, но в лесу заблудились из-за этого уродливого гоблина...*

Ригор Мортис: *Ах, вот как?! Это правда, Нья-Хебо?*

Нья-Хебо: *Но, господин, я не виноват! Я вёл всех верной тропой, но нас застиг ужасный шторм, и Симур-Хадд посоветовал сойти с дороги и укрыться от непогоды в шахте...*

Ригор Мортис: *О, выходит, мы боимся промокнуть?*

Симур-Хадд: *Ну, да, к несчастью, это так... Но я не хотел...*

Ригор Мортис: *Симур-Хадд! Ты в который раз не справляешься с моими наимажнейшими поручениями. И ты снова будешь жестоко наказан за твою бестолковость! Стой где стоишь...*

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

События игры «Да, Тёмный Властелин!» происходят в волшебном и несерьёзном мире. Для игры вам понадобятся некоторые навыки импровизации, несколько друзей и желание от души повеселиться. В эту игру легко вникнуть и совсем несложно играть. Злодейские слуги Ригора Мортиса, единственного и неповторимого злого гения, возвращаются домой после очередного проваленного задания и должны оправдаться перед хозяином, для чего выдумывают самые заковыристые истории и перекалывают вину на своих подельников.

Важная роль в игре принадлежит тому игроку, кто выполняет обязанности Ригора Мортиса. Он является носителем абсолютной власти — его слуги принадлежат ему с потрохами. Только он решает, когда прервать поток оправданий и кого из нерадивых миньонов покарать. Кому, как не Тёмному Властелину, казнить или миловать медлительных и дерзких прислужников? Те, кому не хватит смекалки или изворотливости, чтобы оправдаться, почувствуют на себе всю тяжесть испепеляющего взгляда Тёмного Властелина...

СОСТАВ ИГРЫ

- 121 карта намёков
- 37 карт действий
- 10 карт испепеляющего взгляда
- Правила игры



ПРАВИЛА ИГРЫ

Роли игроков

Игрок может принять одну из двух ролей: Тёмного Властелина или одного из его слуг.

Тёмный Властелин в игре только один — перед началом игры решите, кто им будет. Можете договориться, бросить жребий или провести легитимные выборы — любой вариант на ваш вкус.

Все прочие игроки становятся слугами Тёмного Властелина, самыми скрытными, злобными и коварными обитателями Крагморты. Они все обладают рядом выдающихся черт: глупостью, неуклюжестью и неспособностью выполнить даже самое простое задание.

Карты

Игра ведётся картами трёх типов.

Карты намёков

Карты намёков — это подсказки, которые помогают слугам оправдываться перед Тёмным Властелином. Разыгрывая карту намёка, игрок может черпать вдохновение из её текста, изображения или любого отдельного элемента карты, но связь его рассказа и карты должна быть очевидна и приемлема для Ригора Мортиса.



Карты действий

Карта действия, сыгранная вместе с картой намёка, позволяет выполнить действие. Действия представлены символами на картах.



Действие «**Перевод стрелок**» перекладывает вину на другого игрока, и он должен начать свой ход.



Действие «**Замри!**» позволяет вмешаться в рассказ другого игрока в его ход и подкинуть ему новый намёк. Игрок, сыгравший карту «Замри!», не забирает себе право хода, а просто мешает другому игроку сложить внятную легенду.

Некоторые карты дают только одно действие, другие позволяют выбрать любое из двух действий.

Обратите внимание на небольшие значки в левом верхнем углу карт. Они применяются, только когда вы играете по альтернативным правилам «**Да, хозяин!**» (см. стр. 8).



Карты испепеляющего взора

В комплекте игры также есть особые карты, с помощью которых Тёмный Властелин бросает на нерадивых слуг испепеляющие взоры. Чем больше цифра внизу карты, тем более раздражённым и злобным становится повелитель.

Испепеляющий взор, брошенный Ригором Мортисом на слугу, показывает, насколько Тёмный Властелин рассержен. Игрок, который первым получит карту испепеляющего взора с цифрой III, будет признан виновным в провале миссии и сурово наказан.



Впервые бросив на слугу испепеляющий взор, игрок-Властелин вручает игроку-слуге карту испепеляющего взора, и тот кладёт её перед собой стороной с цифрой I вверх. Получив свой второй испепеляющий взор, игрок-слуга переворачивает карту. А когда он получает третий испепеляющий взор (двусторонняя карта испепеляющего взора с цифрой III), игра завершена.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Когда игроки собрались за столом, они выбирают Тёмного Властелина — т. е. игрока, который начнёт игру в роли Ригора Мортиса. Для лучшего вхождения в образ рекомендуем Тёмному Властелину надеть длинный чёрный плащ. Карты разделяются на две колоды: в первой намёки, во второй действия (два типа отличаются рубашками). Каждый слуга получает **3 карты намёков** и **3 карты действий**. Окинув долгим и многообещающим взглядом своих затихших приспешников, Тёмный Властелин начинает игру.

НАЧАЛО ИГРЫ

Тёмный Властелин, обращаясь к любому из своих слуг, должен поинтересоваться, чем же закончилась миссия, на которую их посылали. Например:

«Итак, мои отважные слуги, я велел вам похитить принцессу и привести её ко мне. Мой приказ выполнен?»

«Ничтожные твари, я надеюсь, вы стёрли с лица моих владений село Малые Великие Роги?»

«Мои верные подданные, где, наконец, этот Бородавочный Эликсир, который я от вас жду?»

Кого из игроков подвергнуть допросу первым, решает сам Тёмный Властелин, основываясь на своих капризах. Допрашиваемый игрок вынужден оправдываться. Этим самым он начинает свой ход в игре.

Ход слуги

В свой ход слуга оправдывается в провале миссии, пытаясь избежать гнева Тёмного Властелина. Оправдания игрока не должны быть ни реалистичными, ни даже правдоподобными — помните о том, что игра юмористическая. Чем абсурднее оправдания, тем веселее игра. В любом случае оправдание должно быть связано с сыгранной картой намёка.

Ход слуги начинается, когда Тёмный Властелин задаёт ему вопрос либо когда другой слуга играет на него карту «Перевод стрелок». Ход заканчивается, когда игрок сам «переводит стрелки» на другого слугу или получает карту испепеляющего взора.

Если на игрока «перевели стрелки», он начинает свой ход с того, что берёт из колоды действий 1 новую карту. Если же игрок просто отвечает на вопрос Тёмного Властелина, то карту действия он не тянет.

В свой ход игрок должен:

- сыграть **хотя бы 1 карту намёка**, чтобы продолжить свой рассказ;
- сыграть **не больше 3 карт намёков** (включая карту намёка, которая будет сыграна вместе с «переводом стрелок»);
- **завершить ход**, сыграв карту «Перевод стрелок» вместе с картой намёка, чтобы переложить вину на другого слугу.

Сыграв карту «Перевод стрелок», игрок подбирает карты из колоды намёков, чтобы на его руке вновь оказалось 3 карты намёков.


Чрезмерная медлительность, неспособность продолжить оправдательную речь или невозможность закончить ход «Переводом стрелок» вызывают гнев Тёмного Властелина, и слуга попадает под испепеляющий взор.

Если в начале хода на руке игрока нет карт намёков, он сразу получает испепеляющий взор от Тёмного Властелина.

Если у игрока нет карты «Перевода стрелок», он может не тратить время на пустые оправдания и покорно принять на себя испепеляющий взор Тёмного Властелина.

Формальное замечание: мы настоятельно рекомендуем слугам быть предельно вежливыми при обращении к Тёмному Властелину. Может случиться, что ваш Тёмный Властелин чувствителен к малейшим проявлениям дерзости, и тогда вам не избежать испепеляющего взора...

Действия вне хода

Вне своего хода слуга может мешать действующему игроку вести его «линию защиты». Чтобы поставить такую помеху, сыграйте карту намёка вместе с картой действия, на которой есть символ .

Сопровождайте действие подходящими словами («Ну да, ври больше...» или «Не слушайте его, не так всё было...»). Ваше замечание должно быть привязано к рассказу игрока. Нелепо сыгранная карта «Замри!» может вызвать раздражение Властелина. Когда сыграна карта «Замри!», действующий игрок должен быстро отреагировать на брошенный в игру намёк и изменить свой рассказ так, чтобы учитывать новые обстоятельства. «Замри!» нельзя сыграть во время «Перевода стрелок».

Сыграв «Замри!», вы не подбираете на руку карты намёков и действий, как в случае с «Переводом стрелок».

Рука слуги

Каждый слуга начинает игру с 3 картами намёков и 3 картами действий на руке.



Если на игрока «перевели стрелки», он начинает свой ход с того, что берёт из колоды действий 1 новую карту. Если же игрок просто отвечает на вопрос Тёмного Властелина, то карту действия он не тянет.

В конце своего хода, если игрок сам «перевёл стрелки», он добирает карты намёков из колоды, чтобы у него на руке снова оказалось 3 намёка.

Когда игрок получает испепеляющий взор от Тёмного Властелина, он сбрасывает все карты с руки и тянет на руку 3 новых намёка и 3 новых действия.

Сыграв действие «Замри!», новых карт игрок не получает.

Тёмный Властелин

В ходе игры Тёмный Властелин должен держать своих слуг в ежовых рукавицах. Он вправе:

- останавливать рассказ слуги и требовать разъяснений;
- вводить в рассказ новые элементы, не используя карты намёков;
- обращаться к игрокам вне их хода с нагонями и выговорами разной степени тяжести;
- комментировать повествование игрока;
- побуждать слугу к большей активности фразами вроде «Вечер становится томным... палача никто не встречал?» и сопутствующими гримасами.

Гнев Тёмного Властелина

Беспомощные и бесполезные слуги постоянно испытывают на прочность терпение Тёмного Властелина. Его гнев могут вызвать самые разные происшествия.

- Нет «Перевода стрелок». Если игрок не может сыграть карту «Перевод стрелок», он будет вынужден объявить об этом (не выходя из образа, например заикаясь и дрожа в предчувствии беды).
- Нет намёков. Если в начале своего хода игрок не имеет на руках ни одной карты намёка, он тут же получит испепеляющий взор.
- Медлительность. Если в ходе своего рассказа либо после «Перевода стрелок» или «Замри!» слуга молчит дольше установленного Тёмным Властелином времени (5–10 секунд, на усмотрение владыки), гнев пробуждается незамедлительно.
- Скука. Гнев Властелина может вызвать и слишком долгий, тягучий и несвязный рассказ слуг.
- Пренебрежение намёком. Если, по неоспоримому мнению Тёмного Властелина, слуга в своём повествовании использует намёк неприемлемым образом, этого слугу ждёт кара.
- Не называй меня «начальник»! Все шутки, прозвища и прочее неуважение, проявленное в отношении Тёмного Властелина, подлежит немедленному и суровому наказанию.
- Гнев вызывает слуга, нарушивший ход игры посторонним трёпом или бестолковым вмешательством.
- Наконец, Тёмный Властелин может сам решить, из-за чего он разгневется: в конце концов, это он — злой гений, владыка Потерянных земель...



Во всех этих случаях слуги, вызвавшие гнев Тёмного Властелина, получают испепеляющий взор. После этого Тёмный Властелин задаёт вопрос уже другому слуге, как в начале игры.

Пощадите, владыка!

Получив третий испепеляющий взор, слуга имеет последний шанс на спасение: он должен просить пощады. Если Тёмный Властелин сочтёт мольбу адекватной, игрок сможет взять карту действия из колоды. Если на карте **нет черепов Ригора Мортиса**, слуга спасён от гибели и может продолжать игру так, словно он не получал третьего испепеляющего взора.



В противном случае занавес для неудачливого слуги опускается. Ригор Мортис нашёл того, кто понесёт всю ответственность за провал миссии. Теперь владыка либо накажет провинившегося слугу сразу, либо удалится в своё логово, чтобы там придумать более изощрённую казнь.

Мольба о помиловании должна быть **НАСТОЯЩЕЙ**. Одно заикания будет маловато. Важно, чтобы игрок вжился в роль жалкого слуги, знающего о близости наказания и абсолютно устрешённого этой перспективой. Только проникновенная мольба может дать надежду на помилование.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда любой из слуг получает третий испепеляющий взор и не в состоянии вымолить пощаду. После этого можно начинать следующую игру, в которой Тёмным Властелином станет проигравший игрок (или любой другой игрок, это уж как договоритесь).

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Правило первого круга

Чтобы в игре смогли принять участие все игроки, они обязательно играют так называемый «первый круг». **В «первом круге» игроки не используют карты «Перевод стрелок».** Вместо этого каждый игрок завершает свой ход, переводя стрелки на **своего соседа справа**. Только когда «первый круг» замкнётся, игроки смогут переводить стрелки по правилам, описанным в разделах выше. В «первом круге» можно применять «Замри!», а Тёмный Властелин может преспокойно награждать слуг испепеляющими взорами, после чего игра возобновляется со следующего по кругу игрока.

Правило «Сам дурак!»

От невинных оправданий своих слуг Тёмный Властелин устаёт очень быстро, и хуже жалких бормотаний может быть только ссора двух подхалимов. По этой причине, если два игрока раз за разом переводят друг на друга стрелки с целью наградить соперника третьим испепеляющим взором, Тёмный Властелин может вмешаться в этот процесс весьма решительно и жестоко, наградив испепеляющим взором их обоих. В любом случае мы рекомендуем следить, чтобы два игрока не переводили друг на друга стрелки больше двух раз подряд.

Правило приоритета

Если в ход игрока против него разом сыграно несколько карт «Замри!», срабатывает эффект только одной из них — эффект карты слуги, ближайшего к игроку-рассказчику (если отсчитывать по часовой стрелке). Остальные слуги забирают карты «Замри!» обратно на руку, чтобы сыграть их позже...

Но вообще-то стоит помнить: последнее слово во всех делах и спорах принадлежит Тёмному Властелину!



Да, хозяин!

«Да, хозяин!» — альтернативный вариант правил «Да, Тёмный Властелин!», разработанный для более формализованной, но по-прежнему весёлой игры. По этим правилам рекомендуется играть компанией на 4–6 игроков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы игрок должен дожить до конца игры (не получить третий испепеляющий взор) и выложить перед собой больше всех карт намёков.

СОСТАВ ИГРЫ

В игре используются те же карты намёков, действий и испепеляющих взоров, что и в «Да, Тёмный Властелин!».

Карты намёков

Карты намёков содержат элементы, которые слуги используют в своих оправданиях. На каждой карте намёка стоит один из шести символов.



Персонаж. В оправдании должен появиться определённый герой, с которым встречался слуга.



Предмет. Оправдание строится вокруг определённого предмета, который искал или которым владел слуга.



Место. Оправдание упоминает о некоем месте, в котором побывал слуга.



Монстр. Оправдание строится на том, что слуге мешало жить и здравствовать определённое существо.



Событие. В оправдании упоминается некое происшествие, в котором оказался вовлечён слуга.



Джокер. Оправдание настолько могучее, что может применяться как оправдание любого другого типа.

Карты действий

Эти карты нужны, чтобы обвинить других слуг или вмешаться в ход их оправдательной речи.

Хозяину — Тёмному Властелину — они тоже нужны, чтобы поставить под сомнение оправдание слуги или отменить его никчёмное действие.




Карта действия «Перевод стрелок» нужна, чтобы заставить другого слугу сыграть карту намёка с определённым символом. А Тёмный Властелин может сыграть «Перевод стрелок», чтобы поставить под сомнение достоверность рассказов своих слуг.

Карта действия «Замри!» нужна, чтобы вмешаться в оправдание другого игрока. А Тёмный Властелин может этой картой призвать слугу к молчанию, не дав ему вмешаться.



Карта действия, на которой есть оба знака, может применяться и для того, и для другого.

Символ в левом верхнем углу карты действия показывает, карту намёка какого типа надо сыграть в ответ на действие. Игря карту действия с символом , игрок должен назвать один из пяти других символов.

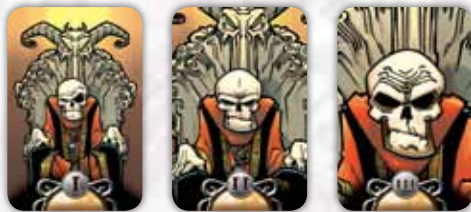


Поощада и беспощадность

Карты действий без черепов Ригора Мортиса можно применять как **карты поощады**: в некоторых случаях они помогут слуге спастись от испепеляющего взора. А Тёмный Властелин может применить такую карту как **карту беспощадности**. Сыграв её в ответ на карту поощады слуги, Тёмный Властелин отменяет эффект карты поощады.

Карты испепеляющего взора

Карты испепеляющего взора отражают силу гнева Тёмного Властелина на своих слуг.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду намёков и положите лицевой стороной вниз.
2. Перемешайте колоду действий и положите лицевой стороной вниз. Оставьте рядом место под стопку сброса.
3. Карты испепеляющих взоров положите рядом.
4. Сдайте каждому игроку **5 карт намёков** и **3 карты действий**.
5. Один игрок становится Тёмным Властелином. Как его выбрать? Предвзято, нечестно и бессовестно, как в настоящей жизни.



ОПИСАНИЕ ПЛАНА

Перед началом игры новоявленный Тёмный Властелин составляет план действий. Игрок-Властелин тянет 3 карты из колоды намёков, чтобы на их основе сформировать план: описать цель зловещих козней, место воплощения замыслов, инвентарь, необходимый для выполнения миссии. Эти карты остаются в центре стола, чтобы игроки помнили о плане, но не идут в счёт сыгранных карт намёков любого игрока.

Пример: Дарья начинает игру в роли Тёмного Властелина. Она вытягивает карты намёков «Плащ чародея», «Гномье пиво» и «Демоническая пирамида» и выкладывает их на стол. «Жалкие недоумки! Вы не в состоянии справиться с простейшими заданиями! Я так мечтала сорвать гномий пивной фестиваль, но мне нечего надеть! Я же сказала вам: сходите в Демоническую пирамиду, принесите мой меховой плащ, так нет! И в чём мне теперь пойти — в этих обносах? Почему плащ ещё не на мне, а в пирамиде?! Кто-нибудь может это объяснить?!»



РАУНД ИГРЫ

Игровой раунд состоит из трёх фаз:

- Фаза набора
- Фаза обвинений
- Фаза испепеления

В конце раунда титул Тёмного Властелина передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Фаза набора


В фазе набора игроки могут сбросить с руки столько карт действий, сколько захотят, и подбирают карты, чтобы на руке снова было 5 намёков и 3 действия. Карты намёков нельзя сбрасывать, а подбирать карты намёков из колоды можно только в этой фазе. С картами действий всё иначе: в любой момент игры, как только игрок сыграет последнее действие с руки, он тут же тянет 3 новые карты из колоды действий.

Когда колода действий опустеет, замешайте сброс в новую колоду. Если закончатся карты в колоде намёков, больше никто новых намёков не получит.

Фаза обвинений

Фаза обвинений начинается с того, что Тёмный Властелин выбирает одного слугу и обвиняет его в срыве плана. Для этого обвинения Тёмному Властелину никаких карт действий играть не надо.

Пример: Тёмный Властелин Дарья выбрала своей первой жертвой Владимира. «Ты! Чем ты можешь объяснить, что я до сих пор не вижу моего плаща?»

Слуга должен ответить, сыграв карту намёка любого типа. Если на карте намёка стоит символ , он должен назвать один из пяти других символов. Он играет карту намёка лицевой стороной вверх перед собой и начинает плести небылицы в оправдание своего провала, закручивая сюжет вокруг сыгранной им карты намёка и карт изначального плана Властелина.



Если байка не поставлена Тёмным Властелином под сомнение, карта намёка остаётся лежать перед тем, кто её сыграл, и пойдёт в зачёт его сыгранных намёков в конце партии.

Если игрок не играет карту намёка, он попадает под испепеляющий взор и раунд переходит в фазу испепеления.

Пример: Владимир играет карту намёка «Экзотическая краса» и начинает врать: «О, моя злопахательнейшая госпожа! Лезу я, значитесь, на пирамиду эту демоническую, ступени крутые, колени болят, демоны воют, холод кошачий, но мне же для вас жизни не жаль, так что лезу... Вот. И тут, откуда ни возьмись — эта искустельница. Я старался быть учтивым и мужественным, но что-то кровь от головы отхлынула, я и покатился вниз. Лодыжку вывихнул, больно так, представляете?»





После этого у игры 4 возможных продолжения.


- **Властелин сомневается.** Тёмный Властелин может поставить байку слуги под сомнение, сыграв карту «Перевод стрелок».
- **Встревает другой слуга.** Если Тёмный Властелин не ставит под сомнение слова слуги, другие слуги могут вмешаться, сыграв карту «Замри!». Если вмешаться пытаются несколько игроков, того, кто вмешается, выбирает Тёмный Властелин. Сам Властелин вмешаться таким способом не может (как и слуга, которого в данный момент обвиняют).
- **Слуга обвиняет собрата.** Если рассказ слуги не поставлен под сомнение Властелином и другие слуги не вмешались, обвиняемый слуга может обвинить слугу-соперника, сыграв карту действия «Перевод стрелок».
- **Властелин выносит новое обвинение.** Если никто не предпринимает никаких действий — не ставит под сомнение, не вмешивается, стрелки не переводит, — Тёмный Властелин делает новое обвинение (в адрес этого или другого слуги), как в начале раунда.

Властелин сомневается

После того как сыграна карта намёка и слуга произнёс оправдательную речь, Тёмный Властелин может поставить его байку под сомнение, сыграв карту «Перевод стрелок». Символ в левом верхнем углу карты «Перевод стрелок» показывает, какую карту намёка надо сыграть в ответ. Если это символ джокера, Властелин должен назвать один из пяти других символов.


Ставя под сомнение рассказ слуги, Тёмный Властелин должен задать своему подхалиму вопрос, подходящий к типу карты намёка, которая требуется для ответа. Если Властелин сыграл карту действия с символом , он должен уточнить, кто был вовлечён в историю; если на карте действия стоит символ , вопрос должен быть связан с тем, где происходили события.

Как всегда, сыгранная карта действия уходит в сброс.

Пример: после того как Владимир сыграл карту намёка «Экзотическая краса» и изложил Тёмному Властелину Дарье свою небылицу, она решает поставить рассказ под сомнение и играет карту «Перевод стрелок» с символом . «Дай-ка уточню. Это как усердно надо проявлять учтивость при встрече с соблазнительными незнакомками, чтобы с пирамиды скатиться?»



Обвиняемый слуга должен теперь сыграть другую карту наёмка с тем же символом, что и на карте «Перевода стрелок» Властелина.

Пример: Владимир должен сыграть карту наёмка с символом . Он выбирает карту «Нестабильный шар» и развивает свою небылицу. «Ну, если честно, я пытался впечатлить её своим воздушным шаром, но он сдулся — тут меня с пирамиды и снесло».

Дарья
(Тёмный Властелин)



Владимир
(обвиняемый слуга)



Второй раз подряд поставить рассказ под сомнение Властелин уже не может. Теперь другие слуги получают шанс вмешаться.

Если обвиняемый слуга не смог сыграть вторую карту наёмка, Тёмный Властелин забирает первый сыгранный слугой наёмк себе — карта пойдёт в его зачёт в конце игры. А слуга получает испепеляющий взор, и раунд сразу переходит в фазу испепеления.




Встречает другой слуга

Если Тёмный Властелин не поставил рассказ под сомнение, другой слуга может вмешаться в оправдание своего собрата, сыграв карту «Замри!». Таким образом слуга-конкурент получает возможность сыграть новую карту наёмка. Если вмешаться пытаются несколько игроков, Тёмный Властелин выбирает того, кто вмешается.


Символ на карте «Замри!» должен совпадать с символом на сыгранной перед этим карте наёмка обвиняемого слуги. Карта «Замри!» с символом джокера может быть сыграна к любому наёмку.

Вмешиваясь, слуга-соперник ориентируется на тип символа для перехода от жалких оправданий коллеги к своей великолепной версии событий.

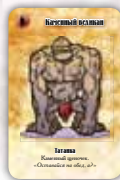
Пример: Александр сыграл «Каменного великана», карту наёмка с символом , а Иван вмешивается в его рассказ картой «Замри!» с тем же символом. «Вот ведь какое совпадение! Он там, понимаешь, статуи разглядывает, а видели бы вы, какие мутанты за мной, горемыкой, гонялись!»

Даже если в оправдательную речь слуги вмешался слуга-соперник, сыгранная первым слугой карта наёмка всё равно идёт в его зачёт (так как Властелин не смог поставить его рассказ под сомнение). Сыграв карту «Замри!», слуга-соперник сбрасывает её и должен тут же сыграть карту наёмка с тем же символом, что и на «Замри!». Если «Замри!» была джокером, символ на новом наёмке должен совпадать с символом на предыдущем сыгранном наёмке. После того как сыгран новый наёмк, игра снова на развилке с четырьмя продолжениями (как после розыгрыша первого наёмка — см. стр. 11).

Если слуга-соперник не может сыграть намёк с подходящим символом вдогонку своей карте «Замри!», он получает испепеляющий взор и раунд переходит в фазу испеления.

Бесцеремонно вмешавшись в чужой рассказ картой «Замри!» с символом , Иван теперь должен сыграть вдогонку карту намёка с тем же символом. Он играет карту «Зверушка» и продолжает рассказ: «Значит, добрался я до самого верха пирамиды, а на вашем плаще, господа, спит малюсенький такой спаниельчик. Я его попробовал спихнуть, а он проснулся и как хватит меня клыками за горло! Я и думать забыл о плаще, свою бы шкуру унесть».

Александр
(обвиняемый слуга)




Иван
(слуга-соперник)




Молчать!

Сразу после того, как кто-то из слуг вмешивается в оправдания коллеги картой «Замри!», Тёмный Властелин может отменить вмешательство, если сыграет свою «Замри!» с возгласом **«Молчать!»** (или что-то в таком духе). Для этого он может применить «Замри!» с **любым символом** — искать соответствие сыгранным перед этим картам Властелин не обязан. Обе карты действия («Замри!» слуги и «Замри!» Властелина) сбрасываются, и последующие попытки вмешаться запрещены до тех пор, пока не будет сыгран новый намёк.


Пример: Александр хочет вмешаться в историю Ивана и играет «Замри!» с символом . «Что за сопли в сиропе?! Спаниеля он, видите ли, испугался! Вот у меня была охота...»

Но тут Тёмный Властелин Дарья достаёт собственную карту «Замри!» и с криком «Молчать!» прерывает вмешательство Александра. Обе карты действий уходят в сброс, а Иван продолжает рассказывать о своих злоключениях в мире коварных спаниелей как ни в чём не бывало.

Слуга обвиняет собрата

Если байку не поставил под сомнение Властелин и в оправдание не вмешался слуга-соперник, то оправдавшийся слуга может обвинить любого другого слугу, сыграв карту «Перевод стрелок». Карта «Перевода стрелок» может иметь любой символ, но если это , сыгравший её слуга должен назвать один из пяти других символов. Когда карта действия сыграна, она уходит в сброс.

Обвиняя коллегу, игрок задаёт ему вопрос, который связан с символом на карте действия.

Пример: Владимир хочет перевести стрелки на Ивана. Он играет карту «Перевода стрелок» с символом . «Я одного не могу понять: с какой стати, друг, ты резвишься на природе с какими-то



неведомыми зверюшками, когда наша тёмная госпожа вынуждена мёрзнуть без плаща? Какой монстр может быть важнее комфорта нашей ужаснейшей владычицы?»

Теперь игрок, на которого «перевели стрелки», должен сыграть намёк с тем же символом, что и на сыгранной карте «Перевода стрелок». Если такой намёк нашёлся, слуга выступает с оправдательной речью и раунд продолжается по тем же правилам, что и раньше: игроков ждут новые споры и сомнения, вмешательства и обвинения. Если нужной карты намёка не нашлось, слуга, на которого «перевели стрелки», получает испепеляющий взор и раунд переходит в фазу испепеления.

Само собой, нельзя переводить стрелки на Тёмного Властелина. Если кто-то забудет об этом и замахнётся на Властелина, тот получит испепеляющий взор и раунд перейдёт в фазу испепеления.

Властелин выносит новое обвинение

Если после розыгрыша карты намёка никто не захотел усугублять или развивать ситуацию — не было сомнений, вмешательств, перевода стрелок, — Тёмный Властелин просто выбирает игрока (того же самого или другого) и выдвигает новое обвинение, как и в начале раунда. Разыгрывать карту действия Властелину не надо. Как обычно, на «первичное» обвинение можно ответить картой намёка любого типа.

Фаза испепеления

Если игрок не может сыграть карту намёка нужного типа — или если случайно обвиняет Тёмного Властелина, — этот игрок получает испепеляющий взор и раунд переходит в фазу испепеления.

Получив первый взор, игрок кладёт перед собой карту испепеляющего взора стороной с цифрой I вверх. После второго взора игрок переворачивает карту, чтобы вверх смотрела сторона с цифрой II. Когда же настал черёд третьего взора, он получает карту испепеляющего взора с цифрой III и игра завершена.

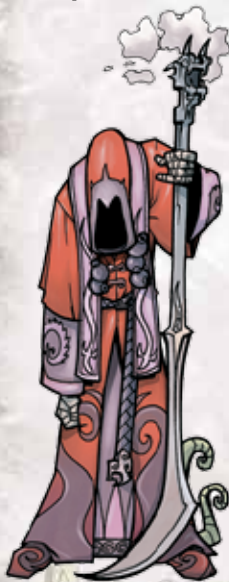
Игрок может спастись от испепеляющих взоров II или III, вымолив у Властелина пощаду.

Пощада и беспощадность

Слуги могут применять карты действий без черепов Ригора Мортиса как карты пощады, а Тёмный Властелин — как карты беспощадности. Когда игрок получает испепеляющий взор (II или III), он может сыграть карту пощады, чтобы «отменить» этот взор. Даже если карта пощады сыграна, раунд всё равно заканчивается. Вымаливая прощение у Тёмного Властелина, слуга должен проявить предельную искренность.

Пример: Владимир только что попал под испепеляющий взор, и раунд переходит в фазу испепеления. В надежде «отменить» этот взор Владимир играет карту пощады. «О, помилосердствуй, великая госпожа, не сердчай, сплеховал я, с кем не бывает, прости меня, пощади мою жалкую жизнь, я тебе ещё пригожусь!»

Если Тёмный Властелин ничего не предпринимает, значит, слуге удалось вымолить пощаду. Его карта испепеляющего взора остаётся в прежнем состоянии (не переходит на уровень II или III), и начинается новый раунд.



Но если Тёмный Властелин сыграл карту беспощадности, то эффект карты пощады отменён и слуга испытывает на своей шкуре испепеляющий взор повелителя.

Пример: несмотря на мольбы Владимира о помиловании, Тёмный Властелин Дарья отменяет карту пощады картой беспощадности. Обе карты уходят в сброс, и Владимир (у которого уже была карта испепеляющего взора) переворачивает её стороной с цифрой II вверх.

В одном раунде может быть сыграна **только одна карта пощады**. При розыгрыше карт пощады и беспощадности символы в углах карт действия никакого значения не имеют.

Завершение раунда

Раунд заканчивается после фазы испепеления, даже если игрок, попавший под испепеляющий взор, сыграл карту пощады и спасся от гнева. Титул Тёмного Властелина передаётся следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Если игрок получает карту испепеляющего взора с цифрой III (и не может вымолить пощаду), Тёмный Властелин выходит из себя, приводит в исполнение жесточайший приговор — и игра окончена. Победителем становится игрок, который выжил и при этом собрал больше всех сыгранных карт намёков. В спорных ситуациях побеждает тот, кто последним из претендентов выступал в роли Тёмного Властелина.



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Мир Ригора Мортиса создал Риккардо Кроза.

Разработали игру Фабрицио Бонифацио, Массимилиано Энрико и Кьяра Ферлито
при особом участии Риккардо Крозы.

Вариант «Да, Хозяин!» придумал Тим Урен.

Редактор: Марк О'Коннор

Иллюстратор: Риккардо Кроза

Графический дизайн: Эндрю Наваро и Паоло «Спот» Вальзания

Также в проекте приняли участие Виргиния Бриганти, Джулия Кампанелла,

Марко Кроза и Сильвио Негри-Клементи.

Aye, Dark Overlord! is © 2005, 2009 Counter srl, all rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2014 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.



Играть интересно