



Маскарад СКАЗОК



Тим Айснер, Бен Айснер и Джеймс Хадсон



Мистер Каддингтон



Играть интересно

Маскарад СКАЗОК

Цель игры

В настольной игре «Маскарад сказок» вы будете играть за обитателей Леса сказок, которым посчастливилось оказаться в числе приглашённых на бал-маскарад в замке Чудовища. Хозяин замка вырастил по случаю торжества прекрасные розы — именно они станут призами в игре, придуманной Чудовищем специально, чтобы развлечь вас.

В каждом из раундов игры вы должны будете догадаться, кто остальные участники, и при этом не позволить угадать, кем являетесь вы. В этом вам помогут карты предметов: передавайте их другим игрокам, чтобы заставить их дать вам подсказку, или оставляйте у себя, чтобы собрать выигрышную комбинацию. За каждого разоблачённого соперника вы будете получать жетон розы, а если вы останетесь единственным неузнанным гостем, то получите жетон награды текущего раунда. Победителем игры становится игрок, собравший наибольшее количество жетонов роз.

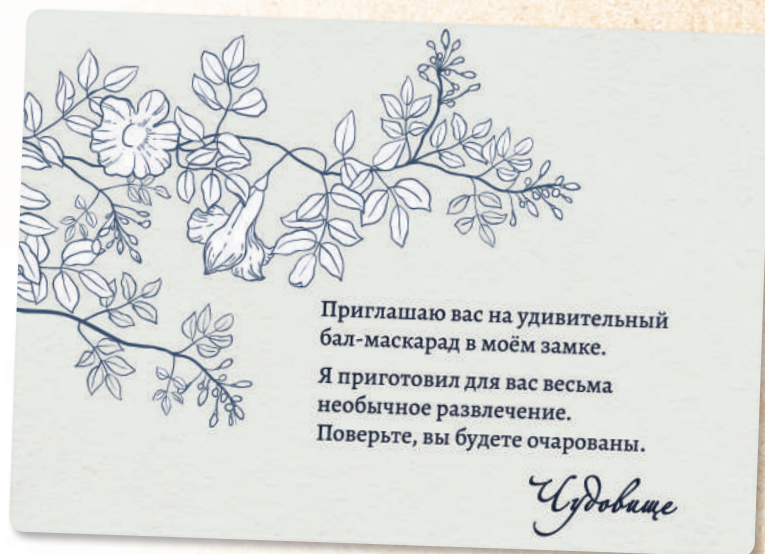
Режимы игры

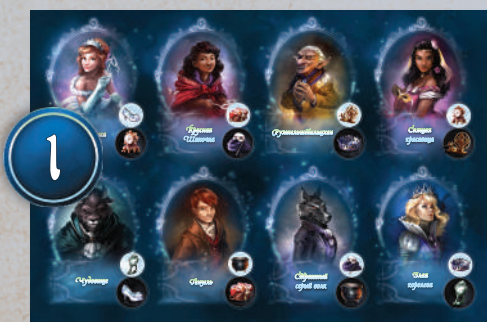
Вы можете выбрать один из двух режимов игры.

Базовый режим. Если вы играете впервые, рекомендуется выбрать именно этот режим игры. Его правила подробно объясняются на стр. 4–12. Базовый режим также более всего подходит для игры всей семьёй.



Усложнённый режим. Вы можете выбрать этот режим игры, если все участники уже хорошо знакомы с игрой или имеют богатый игровой опыт. Подсказки, касающиеся усложнённого режима игры и его отличий от базового режима, отмечены в буклете правил символом волшебной палочки. Данный режим предлагает несколько вариантов игры, которые подробно описаны на стр. 13–14.





Состав игры

Компоненты для базового режима

- 1 1 игровое поле
- 2 8 карт персонажей
- 3 1 жетон «Маску прочь!»
- 4 6 базовых карт действий
- 5 35 фишек подсказок
- 6 48 карт предметов
- 7 35 жетонов роз
- 8 3 жетона награды
- 9 7 карт-памяток
- 10 6 жетонов разбитых зеркал

Дополнительные компоненты для усложнённого режима

- 11 5 жетонов драгоценностей
- 12 8 карт пары
- 13 1 карта действия для усложнённого режима («Узнать тайну»)
- 14 8 карт способностей



Пример подготовки к игре

для 4 игроков



Подготовка игрока



Игра вдвоём
Особенности подготовки к игре для 2 участников подробно описаны на стр. 12.

Усложнённый режим
Подготовка к игре с вариантами усложнённого режима описана на стр. 13.

Подготовка к игре

- 1 Поместите игровое поле в центр стола.
- 2 Каждому игроку раздайте 7 фишек подсказок одного цвета (на его выбор) и 1 карту-памятку.
- 3 Перемешайте карты персонажей и раздайте каждому игроку 1 карту лицевой стороной вниз. Посмотрите, карта какого персонажа вам досталась. Держите её в тайне от соперников: именно за этого персонажа вы будете играть в этом раунде.
- 4 Положите оставшиеся карты персонажей лицевой стороной вниз рядом с игровым полем — это колода персонажей.
- 5 Положите жетоны роз рядом с игровым полем. 3 жетона наград сложите стопкой так, чтобы верхним оказался жетон «Раунд 1», а нижним — жетон «Раунд 3».
- 6 Положите жетон «Маску прочь!» в центр стола ниже игрового поля.
- 7 Перемешайте карты действий, случайным образом возьмите 2 карты и положите их лицевой стороной вверх по обе стороны от жетона «Маску прочь!». Из оставшихся карт сформируйте колоду действий и положите её лицевой стороной вниз рядом с выложенными картами действий.
- 8 Перемешайте все карты предметов и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем — это колода предметов.
- 9 Откройте и выложите в ряд карты с верха колоды предметов в количестве, равном числу игроков плюс 2. Например, если в игре 4 участника, вы должны открыть и выложить в ряд 6 карт предметов.
- 10 Определите первого игрока: им становится тот участник, который последним носил карнавальный костюм.
- 11 Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает 1 карту предмета из ряда открытых карт и кладёт её лицевой стороной вверх перед собой.
- 12 Невыбранные карты из ряда положите стопкой рядом с колодой предметов (лицевой стороной вверх) — это первые карты стопки сброса.

Об игре

Игра состоит из 3 раундов. Побеждает участник, набравший в конце больше всего **жетонов роз**.



В конце каждого раунда победивший в нём участник получает **жетон награды**. Жетоны наград тоже учитываются в конце игры. В первом раунде такой жетон равен 1 жетону розы, во втором раунде — 3 жетонам роз, а в третьем — 5 жетонам роз.

Скройте лицо под маской

Каждый раунд вы получаете новую карту персонажа, выбранную случайным образом. Ваша задача — догадаться, какие персонажи у ваших соперников, и не выдать, какой персонаж в этот раз достался вам.

«Вредные» и «полезные» предметы

Каждому персонажу соответствуют определённые **предметы-талисманы**, помогающие ему победить, и **предметы-проклятья**, заставляющие его сбросить маску. Собрав **3 одинаковые карты талисмана** своего персонажа, вы станете победителем раунда и получаете жетон награды.



Если в любой момент раунда у вас оказалось **2 одинаковые карты проклятья** вашего персонажа, **вы раскрыты** (ваш персонаж становится известен другим игрокам), и раскрывший вас участник получает 1 жетон розы.

Вы начинаете игру с 1 картой предмета — той самой, которую вы выбрали во время подготовки к игре. Каждый свой ход вы будете брать 2 карты из колоды предметов, одну из которых будете класть перед собой, а вторую — передавать одному из соперников. Таким образом вы будете стараться получить талисманы, которые помогут вам стать победителем раунда, или заставить других игроков сбросить маски, передавая им карты проклятий.

Не по словам судят, а по делам

В свой ход вы можете **сбросить 2 одинаковые карты предметов** из тех, что лежат перед вами, чтобы выполнить **действие** (либо действие жетона «Маску прочь!», либо действие одной из двух карт, лежащих по обе стороны от него). С помощью действий вы можете заполучить нужный вам предмет, избавиться от ненужного или получить информацию, которая поможет вам разоблачить других игроков.



Постоянное действие «Маску прочь!» позволит вам попытаться угадать персонажа одного из ваших соперников. Если вам удастся угадать, этот соперник **окажется раскрыт**, а вы получите **2 жетона роз**: один за то, что вы раскрыли соперника, а второй — за верную догадку. Если вы ошибётесь, то соперник, с которого вы пытались сорвать маску, получит 1 жетон розы.

Поскольку другие игроки будут пытаться угадать вашего персонажа, стоит соблюдать осторожность: выбирая, какие карты оставить себе, попытайтесь внушить соперникам ложное представление о том, какие предметы вам нужны, а какие нет. Например, ради блефа можно сделать вид, что вы собираете карты, которые на самом деле не являются талисманами вашего персонажа.

Даже если вашего персонажа раскрыли, игра для вас не заканчивается: теперь ваша задача — раскрыть как можно больше соперников, передавая им карты в свой ход, ведь за каждого раскрытого вами игрока вы получите 1 жетон розы. Однако получить жетон награды текущего раунда вы уже не сможете.

Но ровно в полночь сила моих чар кончится...

Раунд заканчивается, когда нераскрытым остаётся только один игрок, — в этом раунде именно он становится победителем и получает соответствующий жетон награды.

Если в конце раунда хотя бы у 1 игрока будет 10 жетонов роз, игра заканчивается его победой. Если этого не произошло, игра заканчивается после третьего раунда.

Персонажи и предметы



Проклятье

Талисман



Карты персонажей: проклятья и талисманы

Каждому персонажу в игре соответствуют 1 предмет-талисман и 1 предмет-проклятье. Талисман персонажа изображён в левом верхнем углу его карты, а проклятье — в правом нижнем углу.

Предметы

Каждый предмет в игре потенциально может дать соперникам информацию о вас, а вам — о соперниках, поэтому тщательно обдумывайте, какую карту лучше передать, а какую — оставить себе.

- Как только один из игроков соберёт 3 талисмана своего персонажа, чары Чудовища рассеиваются, а этот игрок становится победителем текущего раунда.
- Как только один из игроков соберёт 2 проклятья своего персонажа, он оканчивается раскрыт.



Игровой раунд

Право хода передаётся по часовой стрелке. Начиная с первого игрока, все участники по очереди совершают ходы, пока не выполнится одно из условий конца раунда (см. стр. 9).

Ход игрока

Ход игрока состоит из описанных ниже шагов, которые выполняются в указанном порядке.

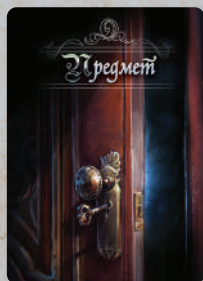
1. Возьмите 2 карты предметов

Каждый ход вы берёте 2 карты из колоды предметов, одну из которых вы должны оставить себе, а вторую — передать сопернику на ваш выбор.

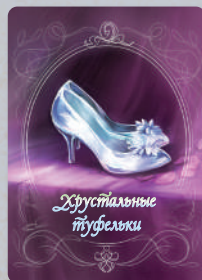
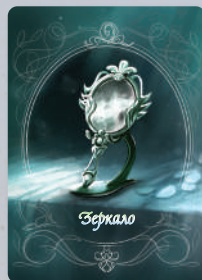
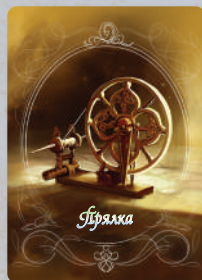
Важно: вы не можете передавать карты раскрытому игроку. Каждый раз, когда вы должны выбрать соперника, чтобы передать карту (включая свойства карт действий (см. стр. 8) и способностей (см. стр. 14)), ваш выбор ограничен теми, кто ещё не раскрыт.

Сначала возьмите первую карту и либо оставьте её себе (положите лицевой стороной вверх перед собой), либо передайте другому игроку. Затем возьмите вторую карту из колоды персонажей и положите её перед собой (если первую карту отдали) либо отдайте любому сопернику (если первую оставили у себя).

Карты предметов



Оборот карт предметов



Важно: вы не можете взять из колоды сразу 2 карты, посмотреть их и только потом принять решение, какую из них отдать, а какую оставить.

Всегда кладите взятые или полученные карты предметов перед собой лицевой стороной вверх так, чтобы все игроки их видели.

Передача карт предметов соперникам — один из ключевых способов сбора информации в игре. Передавая другому игроку карту такого предмета, который у него уже есть, вы заставляете его выдать некоторую информацию о своём персонаже и даже можете его разоблачить.

Два одинаковых предмета. Если у вас оказались 2 одинаковые карты предметов, вы немедленно должны выдать информацию о вашем персонаже:

- если это **2 проклятья** вашего персонажа, вы **раскрыты**. Раскрывший вас игрок получает 1 жетон розы. Если вы сами взяли такую карту из колоды предметов и были вынуждены оставить её себе, **вы не получаете** жетон розы за то, что сами себя раскрыли;
- если это 2 одинаковые карты предмета, который **не является проклятьем вашего персонажа**, положите 1 вашу фишку подсказки на игровое поле на портрет того персонажа, чьим проклятьем является этот предмет. Таким образом вы отмечаете, что тот персонаж не вы.

Три одинаковых предмета. Если у вас оказались 3 одинаковые карты предметов, вы немедленно должны выдать информацию о вашем персонаже:

- если это **3 талисмана** вашего персонажа, вы становитесь победителем этого раунда! Раскройте вашу карту персонажа и получите жетон награды текущего раунда;
- если это 3 одинаковые карты предмета, который **не является талисманом вашего персонажа**, положите 1 вашу фишку подсказки на игровое поле на портрет того персонажа, чьим талисманом является этот предмет. Таким образом вы отмечаете, что этот персонаж не вы.

Если в один и тот же ход у вас одновременно оказывается 3 талисмана и 2 проклятья вашего персонажа, вы всё равно становитесь победителем этого раунда — добрые чары всегда сильнее злых!

2. Выполните действие (необязательно)

Вы можете сбросить 2 одинаковые карты предметов из лежащих перед вами, чтобы выполнить 1 действие из доступных в этом раунде.

В каждом раунде всем игрокам доступны 3 действия: постоянное действие «Маску прочь!» (оно доступно на протяжении всех трёх раундов) и 2 действия, указанные на картах действий. Каждый раунд выкладываются 2 новые карты действий, выбранные случайным образом.

Далее описаны все действия, доступные игрокам в базовом режиме.

Маску прочь! (постоянное действие)

Выберите одного из соперников и попытайтесь угадать его персонажа. Если вы оказались правы, этот соперник раскрыт и вы получаете **2 жетона розы**: 1 жетон за то, что вы раскрыли соперника, и 1 **дополнительный** — за верную догадку. Если вы ошиблись, этот соперник получает 1 жетон розы.



Подслушать разговор

Выберите одного или двух соперников. Каждый из них должен выложить на поле свою фишку подсказки.

Важно: выкладывая фишку на поле, каждый из названных вами соперников должен выбрать такого персонажа, которым он **не является** и на портрете которого ещё нет его фишки подсказки. Выкладывать фишку подсказки на портрет раскрытого персонажа нельзя.

Заглянуть в список гостей

Втайне от остальных игроков посмотрите 2 верхние карты колоды персонажей (тех, которые не используются в текущем раунде). Затем замешайте их обратно в колоду.

Закружиться в танце

Выберите 1 карту предмета, лежащую перед вами, и передайте игроку слева или справа. Одновременно с этим каждый ваш соперник должен перемешать свои карты предметов (лицевой стороной вниз), случайным образом выбрать одну из них и передать её в том же направлении.

Поднять тост

Возьмите 2 верхние карты из колоды предметов и передайте их одному или двум соперникам на ваш выбор. Вы можете передать как обе карты одному игроку, так и по одной карте двум разным соперникам.

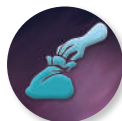
Поискать в чужих вещах

Посмотрите 1 верхнюю карту колоды персонажей. Затем замешайте её обратно в колоду и возьмите 1 карту из колоды предметов (оставьте её себе или передайте любому сопернику).

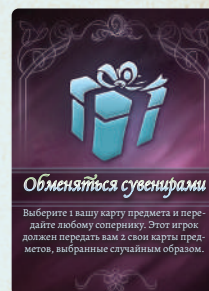
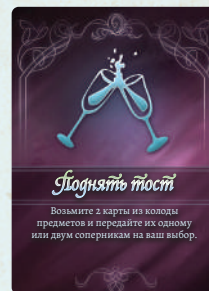
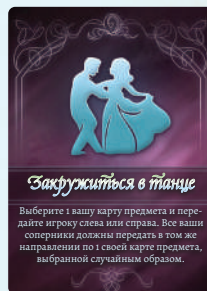
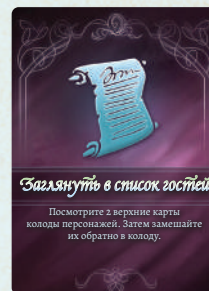
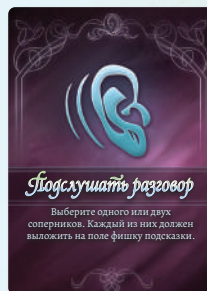
Обменяться сувенирами

Выберите 1 лежащую перед вами карту предмета и передайте её любому сопернику. Одновременно этот игрок должен перемешать свои карты предметов (лицевой стороной вниз), случайным образом выбрать две из них и передать их вам.

Если игроки должны передать друг другу карты предметов, они делают это одновременно. Поэтому нельзя передать обратно сопернику ту карту, которую он передал вам. Любая информация о персонажах, которой игроки должны поделиться в результате этого обмена картами, раскрывается только после его завершения.



Действия



Может случиться так, что, выполнив всего 1 действие, вы раскроете нескольких игроков. В таком случае вы получаете 1 жетон розы за каждого такого соперника.

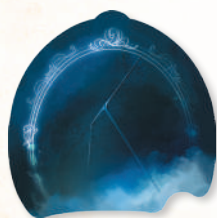
Как раскрыть игрока

Игрок оказывается раскрыт в любом из следующих двух случаев:

- если у него оказываются 2 проклятья его персонажа;
- если другой игрок, выполняя действие «Маску прочь!», правильно угадал его персонажа.

Если вас раскрыли, вы должны немедленно разыграть следующие шаги.

1. Покажите соперникам вашу карту персонажа, а затем уберите все фишки подсказок с портрета этого персонажа на игровом поле и закройте его жетоном разбитого зеркала.
2. Возьмите все свои карты предметов на руку. Вы больше не сможете стать победителем раунда, даже если у вас на руке окажется 3 талисмана вашего персонажа.



Жетон разбитого зеркала

Важно: после того как вас раскрыли, вы не можете выполнять действия, даже если у вас на руке есть 2 одинаковые карты предметов.

Ход раскрытого игрока

Каждый ваш ход берите 1 карту из колоды предметов и добавляйте её к картам на руке. Затем отдавайте 1 карту с руки на ваш выбор любому нераскрытому сопернику. Каждый раз, когда таким образом вам удастся раскрыть соперника, получайте 1 жетон розы.



УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ: смотрите стр. 13.

Конец раунда

Раунд заканчивается, когда выполняется любое из следующих условий:

- все игроки, кроме одного, оказались раскрыты. Оставшийся игрок побеждает в этом раунде и получает жетон награды текущего раунда;
- у любого игрока оказалось 3 талисмана его персонажа. Этот игрок выигрывает раунд и получает жетон награды текущего раунда.

Ценность жетона награды обозначена числом на жетоне и возрастает с каждым раундом: жетон награды за победу в первом раунде равен 1 жетону розы, во втором — 3 жетонам роз, а в третьем — 5 жетонам роз.



УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ: если у любого игрока есть карта пари с именем выигравшего персонажа, он получает столько жетонов роз, сколько указано на жетоне награды текущего раунда.



Подготовка к новому раунду

- Игрок с наименьшим количеством жетонов роз становится первым игроком. Если у нескольких игроков одинаковое количество таких жетонов, первым игроком становится претендент, который сидит ближе по часовой стрелке к игроку с наибольшим количеством жетонов роз.
- Сбросьте 2 карты действий, которые были доступны в этом раунде, и выложите на их место 2 новые карты из колоды действий. Действие «Маску прочь!» доступно в каждом раунде, поэтому этот жетон остаётся на месте.
- Все игроки забирают свои фишки подсказок с игрового поля. Затем перемешайте все карты персонажей и раздайте всем игрокам по 1 карте. Положите колоду неиспользованных персонажей лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
- Тщательно перемешайте все карты предметов и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, чтобы сформировать новую колоду предметов. Откройте и выложите в ряд карты с верха колоды предметов в количестве, равном числу игроков плюс 2.
- Все игроки по очереди, начиная с первого игрока, берут по 1 карте предмета из этого ряда. Невыбранные карты из ряда поместите лицевой стороной вверх рядом с колодой предметов — это первые карты стопки сброса.



УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ: верните все карты пари в соответствующую колоду и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

Конец игры и подсчёт очков

После третьего раунда подготовка к новому раунду не проводится.

Если к концу любого раунда один из игроков собрал 10 или более жетонов роз (не забывайте учитывать жетоны наград), игра немедленно заканчивается. Если этого не происходит, игра заканчивается после **третьего раунда**.

Затем начинается подсчёт очков: игроки подсчитывают свои жетоны роз (также с учётом жетонов наград), и участник с наибольшим количеством таких жетонов побеждает.

Если у нескольких игроков одинаковое количество жетонов роз, побеждает тот претендент, у которого сумма чисел на жетонах наград больше. В случае ничьей претенденты делят победу.

Правила в деталях

Предметы

Предметы помогают вам получать информацию о других игроках — можно передать сопернику карту того предмета, который у него уже есть, и тем самым раскрыть его или заставить дать подсказку. Кроме того, сбросив 2 одинаковых предмета, вы можете выполнить действие, а собрав 3 талисмана вашего персонажа — стать победителем раунда.

В игре есть 6 карт каждого предмета. В ходе игры может случиться так, что все карты талисманов вашего персонажа находятся у других игроков или оказались сброшены — и один из путей к победе станет вам недоступен. В таком случае вам нужно сосредоточиться на том, чтобы раскрыть других игроков, собрать как можно больше жетонов роз и сохранить своего персонажа в секрете.

Жетоны роз

Далее перечислены способы получить жетоны роз.



- **Заставить соперника собрать 2 проклятья:** если у одного из ваших соперников уже есть карта предмета, который является проклятьем его персонажа, и вы передаёте ему ещё 1 такую карту, этот игрок оказывается раскрыт, а вы получаете 1 жетон розы.
- **Успешно выполнить действие «Маску прочь!»:** если вы угадаете персонажа выбранного игрока, вы получите 2 жетона роз (1 за то, что вы раскрыли соперника, и 1 дополнительный — за верную догадку). Если вы ошибётесь, тот соперник, чьего персонажа вы пытались угадать, получит 1 жетон розы.
- **Раскрыть соперника, выполнив действие «Закружиться в танце», «Поднять тост», «Поискать в чужих вещах» или «Обменяться сувенирами»:** вы получите 1 жетон розы за каждого соперника, раскрытого в результате вашего действия.
- **Получить жетон награды:** в конце каждого раунда победивший в нём игрок получает жетон награды текущего раунда. Вы побеждаете в раунде, если все ваши соперники окажутся раскрыты или если вам удалось собрать 3 талисмана вашего персонажа. На каждом жетоне награды указано, скольким жетонам роз он эквивалентен.



УСЛОЖНЁННЫЙ РЕЖИМ: если у любого из игроков есть карта пари с именем персонажа, победившего в этом раунде, этот игрок получает столько жетонов роз, сколько указано на жетоне награды текущего раунда.

Фишки подсказок

Вы начинаете каждый раунд с 7 фишками подсказок. Каждый раз, когда в игре вы должны отметить, **каким персонажем вы не являетесь**, вы должны выложить вашу фишку подсказки на портрет этого персонажа на игровом поле.

Важно: вы не можете выложить фишку подсказки на портрет персонажа, на котором уже есть ваша фишка подсказки, или на портрет уже раскрытого персонажа.

Ниже описаны случаи, в которых игрок должен выложить фишку подсказки на поле.



→ 2 одинаковых предмета

Если у игрока есть 2 одинаковые карты предметов, но он не раскрыт, значит, этот предмет не является проклятьем его персонажа. В таком случае он должен выложить свою фишку подсказки на портрет того персонажа, чьим проклятьем является этот предмет.

Пример: персонаж Кристины — Красная Шапочка. У неё уже есть 1 карта «Хрустальные туфельки» (проклятьем Чудовища), и ей передали вторую такую карту. Поскольку персонаж Кристины не Чудовище, она должна немедленно выложить 1 из своих голубых фишек подсказок на портрет Чудовища на поле в качестве напоминания другим игрокам, что Чудовище не её персонаж. Эта фишка остаётся на портрете Чудовища до конца раунда, даже если Кристина сбросит свои карты «Хрустальные туфельки».



→ 3 одинаковых предмета

Если у игрока есть 3 одинаковые карты предметов, но он не спешит ликовать и показывать соперникам свою карту персонажа, значит, этот предмет не является талисманом его персонажа. В таком случае он должен выложить свою фишку на портрет того персонажа, чьим талисманом является этот предмет.

Пример: Александр получил третью карту «Корона». Корона — это талисман Злой королевы, но у Александра другой персонаж, и поэтому он должен поместить свою фишку подсказки (розовую) на портрет Злой королевы на поле как напоминание другим игрокам, что его персонаж не Злая королева.



→ Действие «Маску прочь!»

Если игрок пытается угадать персонажа соперника, но ошибается, этот соперник должен выложить свою фишку подсказки на портрет названного персонажа.



Пример: Кристина выполняет действие «Маску прочь!» и пытается угадать персонажа Марии. Кристина думает, что та — Спящая Красавица. Это не так, поэтому персонаж Марии остаётся нераскрытым, но она выкладывает одну из своих красных фишек подсказок на портрет Спящей красавицы на поле.

→ Действие «Подслушать разговор»

Выполняя это действие, игрок заставляет каждого из выбранных соперников выбрать персонажа, которым он не является, и выложить на его портрет свою фишку подсказки (см. пример ниже).

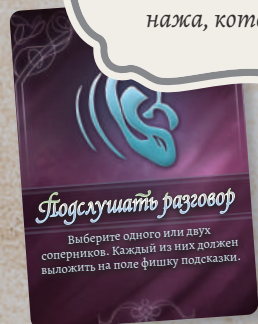


Пример выкладывания фишек подсказок

А

Александр решает «подслушать разговор» двух других игроков — Кристины и Марии.

Каждая из них должна поместить свою фишку подсказки на портрет персонажа, которым не является.



Б

Мария уже выкладывала ранее фишки подсказок на портреты Золушки, Красной Шапочки и Спящей красавицы, поэтому она не может выложить на них ещё одну фишку.



В

На портрете Чудовища уже есть одна фишка подсказки, принадлежащая Кристине, так что она не может положить туда ещё одну фишку.

Кристина и Мария, не сговариваясь друг с другом, решают поместить свои фишки подсказок на портрет Злой королевы.

Г

Игра вдвоём



Играя вдвоём, соблюдайте все обычные правила, но с небольшими отличиями (см. ниже).

Подготовка к игре

Раздайте каждому игроку памятку для игры вдвоём. На этой карте перечислены изменения, которые вносятся в правила при таком варианте игры.

Раздайте каждому игроку 2 карты персонажей (вместо 1).

Каждый участник играет за обоих персонажей, карты которых получил. Предметы игрока являются общими для обоих его персонажей.

Выложите 6 карт из колоды предметов в ряд лицевой стороной вверх.

Начиная с первого игрока, участники по очереди берут по 1 карте из этого ряда, пока у каждого из них не будет 2 карты предметов. Оставшиеся карты ряда положите в стопку сброса лицевой стороной вверх.

Карты действий

Уберите из колоды действий карты «Заглянуть в список гостей», «Закружиться в танце» и «Узнать тайну». Таким образом, в игре остаётся 4 карты действий: «Обменяться сувенирами», «Поискать в чужих вещах», «Поднять тост», «Подслушать разговор». При подготовке к первому раунду выберите случайным образом 2 карты действий, которые будут доступны игрокам в этом раунде; при подготовке ко второму — сбросьте эти карты и выложите взамен 2 оставшиеся карты действий. В третьем раунде снова перемешайте все 4 карты действий и случайным образом выберите 2 карты действий, которые будут доступны игрокам.

Ход игры

Раунд заканчивается, если у одного из игроков оказалось 3 талисмана любого из его персонажей **ИЛИ** оба персонажа одного из игроков оказываются раскрыты.

Примечание: если только 1 из ваших персонажей оказался раскрыт, не берите карты предметов на руку — продолжайте совершать ходы по обычным правилам для «нераскрытого» игрока.

Действия: получайте 1 жетон розы за выполнение каждого действия, кроме действия «Маску прочь!».



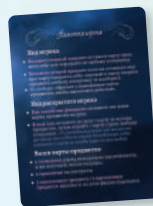
Усложнённый режим: в игру на двоих можно ввести варианты игры с картами способностей и жетонами сокровищ, но не с картами пари.

Подготовка к игре вдвоём

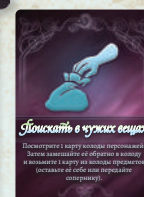
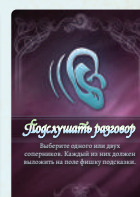
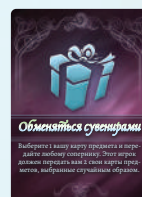
Раздайте каждому игроку следующие компоненты:

Памятка для
игры вдвоём

2 карты персонажей
(лицевой стороной вниз)



При игре вдвоём вам будут доступны только следующие действия:



Примечание: может сложиться так, что талисман одного из ваших персонажей окажется проклятием второго и вы не сможете собрать 3 талисмана одного, не раскрыв второго. В этом случае можно пойти на разоблачение одного из своих персонажей, чтобы выиграть раунд; или попробовать ввести другого игрока в заблуждение и заставить высказать неверную догадку; или сосредоточиться на том, чтобы раскрыть обоих персонажей соперника.



Усложнённый режим: варианты игры



Если вы выбрали усложнённый режим, вы можете использовать описанные на этой странице варианты игры (отдельно или в любом сочетании). Рекомендуется для начала сыграть с картами пари, а затем добавить либо жетоны драгоценностей, либо карты способностей.

Пари

Карты пари — отличный способ усложнить игру после первых нескольких партий.

Подготовка к игре: добавьте в колоду действий карту «Узнать тайну». Поместите все карты колоды пари рядом с игровым полем (лицевой стороной вниз).

Колода пари состоит из карт с именами и портретами всех персонажей, которые могут быть на балу-маскараде. В ходе игры у вас будет шанс выбрать из этой колоды одну или несколько карт с именами персонажей, на победу которых вы рассчитываете.

Важно: всегда кладите свои карты пари лицевой стороной вниз рядом с вашими картами предметов, не показывая другим игрокам.

Если в конце раунда у вас есть карта пари с именем того персонажа, который выиграл раунд, вы **выигрываете пари** и получаете столько жетонов роз, сколько указано на жетоне награды текущего раунда.

Карты пари можно получить двумя способами.

Оказаться раскрытым

Если вас раскрыли, вы можете выбрать 1 карту пари **либо** немедленно после раскрытия, **либо** в любой из следующих ваших ходов, когда вы соберёте немного больше информации. Будьте осторожны — если вы будете выжидать слишком долго, раунд может закончиться или желаемая карта пари достанется другому игроку!

Раскрытый игрок может выбрать таким образом только 1 карту пари.

При раскрытии предпоследнего игрока раунд немедленно заканчивается. Такой игрок не может выбрать карту пари, поскольку персонаж победителя уже и так известен.

Выполнить действие «Узнать тайну»

Выберите из колоды пари карту с именем того персонажа, который, по вашему мнению, победит



в этом раунде. Верните оставшиеся карты пари лицевой стороной вниз на прежнее место рядом с игровым полем.

В ходе игры вы можете выполнять это действие по одному разу за ход столько раз, сколько пожелаете, каждый раз сбрасывая для этого 2 одинаковых предмета. Вы можете выбрать абсолютно любую карту пари, включая карту с именем вашего персонажа. Таким образом, вы ставите на себя — это значит, что в случае победы в раунде вы получите двойную награду!

Драгоценности

Добавьте в игру жетоны драгоценностей: они дадут вам дополнительную возможность ввести соперников в заблуждение.

Подготовка к игре: положите жетоны драгоценностей рядом с игровым полем.



В этом варианте каждый игрок в начале каждого раунда получает 1 жетон драгоценностей. В свой ход вы можете сбросить ваш жетон драгоценностей вместе с любой из ваших карт предметов (вместо 2 одинаковых карт предметов), чтобы выполнить действие.

Таким образом, вы сможете сбросить карту проклятья вашего персонажа или использовать жетон драгоценностей для блефа, сбросив другой, неопасный для вас предмет.

Если в течение раунда вы не сбросили жетон драгоценностей, то в конце раунда сбросьте его и получите за это 1 жетон розы.

Способности

Подготовка к игре: поместите все карты колоды способностей рядом с игровым полем.



При подготовке ко второму и третьему раундам игрок (или игроки, если таких несколько) с наименьшим количеством жетонов роз получает 1 карту способности с медальоном персонажа, за которого он играл в предыдущем раунде. Эту карту он кладёт лицевой стороной вверх рядом со своей картой персонажа.

Важно: при игре вдвоём участник с наименьшим количеством жетонов роз может выбрать карту способности **любого из двух персонажей**, за которых он играл в предыдущем раунде.

Такая способность будет действовать на протяжении всего раунда, поэтому стоит учитывать её, когда вы планируете свою стратегию.

Примечание: способность игрока, скорее всего, не будет соответствовать его персонажу текущего раунда, так как вряд ли у него будет один и тот же персонаж 2 раунда подряд.

Карты способностей

Злая королева

Истинное отражение

Каждый раз, когда вы передаёте сопернику карту «Зеркало» или «Корона», он должен выложить фишку подсказки на портрет персонажа, которым он не является.



Красная Шапочка

Любопытство

Каждый раз, когда вы передаёте сопернику карту «Костюм» или «Угощения», посмотрите 1 карту из колоды персонажей, выбранную случайным образом.



Гензель

Азартный игрок

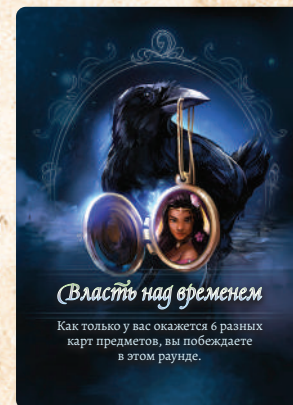
В начале раунда возьмите из колоды пари 1 карту, выбранную случайным образом.



Спящая красавица

Власть над временем

Как только у вас окажется 6 разных карт предметов, раунд немедленно заканчивается. Вы побеждаете в этом раунде и получаете жетон награды текущего раунда.



Если у соперника, которому вы передали карту, оказались 2 (или 3) одинаковые карты предметов, он должен выложить 2 фишки подсказок — одну на портрет персонажа, карту проклятья (талисмана) которого получил, и ещё одну по свойству карты «Истинное отражение», соблюдая все правила выкладывания фишек подсказок (см. стр. 10).

Страшный серый волк

Большие глаза

Если вы не угадали персонажа выбранного игрока, выполняя действие «Маску прочь!», посмотрите 1 карту из колоды персонажей, выбранную случайным образом.



Румпельштильцхен

Коварное обвинение

Если вы не угадали персонажа выбранного игрока, выполняя действие «Маску прочь!», вы можете взять 1 карту из колоды предметов (оставьте её себе или передайте любому сопернику).



Золушка

Скромные дары

Если в начале вашего хода у вас нет одинаковых карт предметов, вы можете взять 1 карту из колоды предметов (оставьте её себе или передайте любому сопернику). После этого продолжайте свой ход как обычно.



Чудовище Хозяин игры

В конце вашего хода, в котором вы выложили на поле хотя бы 1 фишку подсказки, возьмите 1 карту из колоды предметов (оставьте её себе или передайте любому сопернику).



В конце вашего хода, в котором вы выложили на поле хотя бы 1 фишку подсказки, возьмите 1 карту из колоды предметов (оставьте её себе или передайте сопернику).



Авторский коллектив

Авторы игры: Тим Айснер, Бен Айснер, Джеймс Хадсон

Развитие: Мак Нельсон

Художник: Мистер Каддингтон

Дизайнеры: Джоэл Финч, Кейт Финч

Редакторы английских правил: Кейт Финч, Джоэл Финч

Корректоры: Уильям Собел, Шу Сю, Бен Кепнер, Арис Бионат

Игру тестировали: Кит Айснер, Д. К. Рейнемер, Джон Гилмор,

Иэн Мосс, Скотт Бирсдорф, Райан Суишер, Райан Спенглер,

Мохаммед Али, Джозеф Оуэнс, Таран Кратц, Текела Фишер,

Марти Бутцен, Эбби Бутцен, Джек Окура-Ютси, гильдия

разработчиков игр Stumptown Gamecrafters, Тео Стремפל,

Мэтью Гулд, Мак Нельсон, Бен Кепнер, Арис Бионат, Пол Шин,

Шон Киркхем, Джереми Салинас, Райан Шун, Кира Пивли.

Огромное спасибо всем графическим дизайнерам и игрокам — всем, кто помог сделать эту игру лучше!

© 2019 Druid City Games, LLC.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Заместитель главного редактора: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Дополнительная вычитка: Александр Кожевников

Переводчик: Владимир Лымарев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция благодарит Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

