

Путешествие к замку Дьявола

Авторы: Майкл Палм (Michael Palm) и Лукас Зах (Lukas Zach)

Перевод с английского: Сергей Кочетков (Kachok)

Kachok

Карточная игра на 3–10 игроков от 12 лет. Продолжительность партии 30–60 минут (немного дольше, если игроков 9–10).

Состав игры

- 10 карт персонажей (двухсторонние)
- 10 карт профессий
- 10 карт принадлежности (по 5 карт для Братства и для Ордена)
- 21 карта предметов багажа
- 9 карт эликсира силы
- Правила игры



Идея игры

Возница гнал карету по мокрому от дождя ущелью так быстро, как только могли позволить ему лошади. Вспышки молний иногда высвечивали неясные контуры здания на вершине горы – замка Дьявола. Было заметно, что возница очень хочет быстрее добраться до замка, ведь среди пассажиров кареты явно назревала ссора. Все пассажиры принадлежали двум враждующим организациям, и они по-тихому пытались выяснить, кто есть кто. Среди них происходил непонятный стороннему человеку обмен предметами, который помогал получить ценную информацию и приблизить каждому свою организацию к победе в этом противостоянии.

Сборы в дорогу (подготовка игры)

- Каждый игрок выбирает себе **по одному персонажу** и берет себе выбранную карту в руку. Оставшиеся после разбора карты складываются в коробку.
- **Карты профессий** перемешиваются. Каждый игрок вытягивает себе одну карту и кладет ее перед собой лицом вниз. Оставшиеся карты профессий формируют колоду на столе.
- **Карты принадлежности** подготавливаются, в зависимости от количества игроков:
 - Если количество игроков четное, то:
 - Для 4-х игроков берется 2 карты Братства (БР) и 2 карты Ордена (ОР)
 - Для 6-ти – 3 БР и 3 ОР
 - Для 8-ми – 4 БР и 4 ОР
 - Для 10-ти – 5 БР и 5 ОР
 - Если количество игроков нечетное, то:
 - Для 3-х игроков берется 2 карты БР и 2 карты ОР

- Для 5-ти – 3 БР и 3 ОР
- Для 7-ми – 4 БР и 4 ОР
- Для 9-ти – 5 БР и 5 ОР
- Отделенные карты перемешиваются и раздаются лицом вниз каждому игроку по одной. Оставшиеся карты принадлежности складываются в коробку.
- **Карты эликсира силы** нужны, если играет нечетное количество игроков. В этом случае, каждый игрок получает по одной такой карте и кладет ее перед собой лицом вверх. Оставшиеся карты эликсиров складываются в коробку.
- **Багаж / предметы:**

***Начинающим игрокам:** На первых порах в игре достаточно только карт предметов с печатью в левом нижнем углу. Остальные карты складываются в коробку. По мере накопления опыта в игру можно включать и карты без печати – это увеличит продолжительность партии, но и значительно разнообразит игру, открывая новые возможности.*

В первую очередь из колоды достаются две **сумки**. Остальные карты с печатями перемешиваются. Из колоды необходимо отсчитать лицом вниз на две карты меньше, чем сидит игроков. Отсчитанные карты и сумки перемешиваются. Карты предметов раздаются по одной каждому игроку лицом вниз.

Оставшиеся карты предметов перемешиваются и формируют колоду предметов. Если в игре участвуют карты без печатей, они так же замешиваются в колоду.

***Внимание:** если играют три игрока, то каждый участник получает по 2 предмета, т.е. игрокам сдается 2 сумки и 4 других предмета. При трех игроках **Черная жемчужина** убирается из игры насовсем. В случае, когда играют 10 участников из игры убирается **Куртка**.*

Игрок в любой момент может смотреть карты в своей руке.

Информация для путешественника

Карты персонажей:

Данные карты предназначены для обозначения вашей поддержки в атаке или обороне. Карта персонажа берется в руку, но не относится к багажу.

Карты принадлежности:

Во время путешествия пассажиры стараются выяснить, кто относится к союзной организации, а кто для них враг, путем обмена и собирания предметов и информации. С помощью накопленных сведений, необходимо собрать 3 предмета своей организации, чтобы объявить о победе. Для победы членам «Ордена Открытых секретов» необходимо собрать 3 ключа, а членам «Братства Правдивой лжи» – 3 кубка.



Карты профессий:

- Каждая профессия обладает свойством, дающим игроку уникальное преимущество в игре. Некоторые свойства можно использовать так часто, как это пожелает игрок, а некоторые – только один раз за всю партию.
- Если игрок решил воспользоваться преимуществами своей профессии, он должен перевернуть карту профессии лицом вверх и громко зачитать свойство карты. Делать это можно в любой момент игры (даже во время хода другого игрока), если на карте не сказано иное. Перевернутая карта профессии остается открытой до конца игры.
- Карты профессий, которые используются только раз, могут быть возвращены в игру с помощью предмета «Куртка» или с помощью обмена предметом «Книга». В этом случае, карта профессии снова переворачивается лицом вниз и остается лежать так до своего следующего использования.
- Справочник по профессиям (смотрите далее) может оказаться полезным, если по ходу игры возникли какие-либо вопросы.

Багаж путешественника

- Предметы, добытые пассажиром во время игры, называются багажом. У предметов, как и у профессий, есть особые свойства, дающие игрокам-обладателям определенные преимущества. Количество предметов багажа в руке у игрока зависит от количества игроков:
 - Для 3-х игроков – 8 предметов
 - Для 4-х игроков – 6 предметов
 - Для 5-ти и более игроков – 5 предметов



Внимание: если вдруг получилось, что у игрока на руке больше предметов, чем максимальное число, игрок немедленно должен раздать лишнее количество карт игрокам, у которых лимит карт еще не исчерпан. Какие именно предметы скидывать игрок выбирает сам. В любых других случаях скидывать предметы с руки нельзя. Другие игроки обязаны принять эти предметы.

- Если игрок хочет использовать предмет в своей руке, он может сделать это в момент, указанный на карте. Он должен показать карту, громко прочесть текст и выполнить его указания. После этого игрок снова забирает карту предмета себе в руку.
- Справочник по предметам (смотрите далее) может оказаться полезным, если по ходу игры возникли какие-либо вопросы.



Карты эликсира силы (только для нечетного количества игроков)

В партиях с нечетным количеством игроков эликсир силы используется для поддержки меньшей (по количеству членов) организации, т.к. эликсир может считаться как один кубок или один ключ.

Внимание: Многие карты профессий, предметов или эликсиров могут нарушать основные правила игры или даже противоречить им. В этих случаях надо следовать написанному на карте.

Начало путешествия (Ход игры)

- Начинает игру тот игрок, который путешествовал дальше всех.
- В свой ход игрок может сделать одно из четырех действий:
 - А. Пропустить ход
 - В. Обменять предмет
 - С. Атаковать другого игрока
 - D. Объявить победу
- После первого игрока остальные участники ходят по часовой стрелке.

А. Пропуск хода

Игрок может пропустить свой ход, если не желает совершать никаких действий.

В. Обмен предметами

- В свой ход игрок может предложить поменяться одним из своих предметов в закрытую (карта передается лицом вниз) с любым другим игроком.
- Другой игрок может посмотреть предложенную карту и решить, хочет он меняться или нет. Игрок обязан отказаться от обмена, если его единственный багаж составляет одна из сумок, а ему предложили другую сумку.
- Если другой игрок согласен на обмен, он оставляет предложенный предмет себе и возвращает другой предмет, так же лицом вниз. Игрок, предложивший обмен, не может отказаться и обязан взять возвращенный предмет в руку.
- Многие предметы предоставляют игроку, обменивающему предмет, некоторые особые преимущества. Текст на картах таких предметов начинается со слов: «Обменяйте это, и...». В этом случае, игрок, согласившийся на обмен, первым называет полученную карту, зачитывает текст на ней, и игрок, давший карту, выполняет предписания. Затем, игрок, предложивший обмен, так же называет полученный им предмет, зачитывает текст, а второй игрок совершает действия.



Исключение: Если одним из предметов обмена является «Разбитое зеркало», то оба предмета не показываются, и обмен происходит без лишних слов.

- Предметы, не имеющие действий в момент обмена, передаются между игроками без объявления их вслух (такие, как ключ, кинжал).
- Если второй игрок отказался от обмена, предложенный предмет возвращается владельцу без объявления его вслух. Эффекты обмена в этом случае не действуют.
- После совершения обмена (даже если он прошел в закрытую) очередь хода переходит соседу слева.

С. Атака другого игрока

- Можно атаковать другого игрока с целью получить секретную информацию. Для этого нужно указать на игрока и громко произнести: «Я тебя атакую». Атакующий игрок становится «Атакующим», атакованный игрок становится «Защищающимся».
- Атакующий кладет карту своего персонажа перед собой той стороной вверх, на которой изображен меч. Защищающийся так же кладет перед собой карту своего персонажа, но вверх стороной со щитом.
- Остальные игроки по часовой стрелке, начиная слева от атакующего, решают, кого из двоих сражающихся они поддерживают. Те, кто поддерживают атакующего, кладут перед собой карту своего персонажа мечом вверх. Те, кто поддерживают защищающегося, кладут перед собой карту своего персонажа щитом вверх. Те, кто не хотят участвовать в стычке, не кладут карту персонажа.
- Затем, игроки в любом порядке могут использовать свойства своих профессий и предметов. Использованные карты профессий переворачиваются лицом вверх и лежат так до конца игры. Использованные предметы выкладываются перед игроками так же лицом вверх.
- Когда все игроки выложили свои карты и никому больше нечего добавить, подсчитывается результат схватки. Принцип подсчета прост: атакующий получает по одному очку за каждый выложенный меч, защищающийся получает по очку за каждый выложенный щит. Если на какой-либо карте есть и меч и щит, то владелец карты решает какой из символов засчитывать.
- Игрок (атакующий или защищающийся) с большим количеством очков выигрывает схватку и решает судьбу проигравшего:
 - Он может узнать профессию и принадлежность проигравшего, т.е. посмотреть соответствующие карты противника **ИЛИ**
 - Он может посмотреть багаж проигравшего, для чего противник дает посмотреть все свои карты багажа победителю. Победитель может забрать себе один из предметов. Если это был единственный предмет в багаже проигравшего, то победитель обязан дать взамен один предмет из своего багажа. При этом свойства обмена у предметов не действуют.
- Если в схватке вышла ничья, то атакующий игрок берет себе лицом вниз верхнюю карту из колоды предметов. Правило не действует, если вся колода предметов уже разошлась.
 - После схватки игроки забирают свои карты предметов и персонажей обратно в руку. Карты профессий, использованные в схватке, остаются лежать перед игроками лицом вверх.
 - Ход атакующего заканчивается и переходит к следующему игроку слева.



Д. Объявление победы (конец игры)

Если игрок считает, что у **его организации** имеется необходимое количество победных предметов и у этого игрока **есть хотя бы один такой предмет**, то он может объявить победу своей организации. Для победы необходимо:

- 3 ключа или 3 кубка
- 2 ключа и сумка **с ключом** или, соответственно, 2 кубка и сумка **с кубком**

Если количество игроков **нечетное**, то меньшая (по числу членов) организация может использовать и такие комбинации:

- 2 ключа и эликсир силы или, соответственно, 2 кубка и эликсир силы
- 1 ключ + сумка **с ключом** + эликсир силы или, соответственно, 1 кубок + сумка **с кубком** + эликсир силы



Игрок в качестве члена Ордена должен встать и провозгласить: «Орден Открытых секретов собрал все три ключа Силы и одержал абсолютную победу над Братством».

Игрок в качестве члена Братства должен встать и провозгласить: «Братство Правдивой лжи собрало три все кубка Интриг и одержало абсолютную победу над Орденом».

Затем, игрок показывает всем свои карты принадлежности, профессии и весь свой багаж. После этого игрок должен назвать всех своих соратников по организации, кто владеет победными предметами, необходимыми для победы. Названные союзники показывают свои карты принадлежности и багажа. Если игрок всех назвал правильно, то все члены организации побеждают в игре. Все члены другой организации, естественно, проигрывают. Но если игрок ошибается, то его организация проигрывает, а все враги одерживают победу.

Внимание: игрок может победить и в одиночку, если сможет использовать «Кольцо Всевластия» (смотри справочник предметов)

Теперь можно начинать путешествие. Далее приведены справочники, которые раскрывают специфические свойства всех карт и кратко отвечают на вопросы, которые могут возникнуть у вас в процессе игры.

Так же на последней странице описан особый вариант игры для 3-х опытных игроков.

Авторы игры желают вам счастливого пути и приятной поездки.

Справочник профессий

Дипломат

«Только один раз за игру вы можете потребовать, чтобы другой игрок поменялся с вами определенным предметом. Это можно делать только в свой ход. Ваш ход кончается, если у игрока нет названного предмета».

Внимание: Это свойство может использоваться и в процессе обычного обмена. Если игрок утверждает, что названного предмета у него нет, он должен показать свои карты предметов Дипломату.

Врач

«Только один раз за игру вы можете предотвратить последствия стычки сразу после ее окончания».

Внимание: Врачу не обязательно самому участвовать в стычке. Если использовалось свойство врача, победитель стычки не получает информации о проигравшем и не смотрит его багаж. Ход активного игрока заканчивается сразу же.

Дуэлянт

«Только один раз за игру вы в качестве атакующего или защищающегося можете объявить, что никто не может поддерживать ни вас ни противника. В стычке добавьте +1 к своему результату».

Внимание: Это свойство можно использовать даже тогда, когда остальные игроки уже объявили о своей поддержке и использовали свои предметы и профессии.

Знаток ядов

«Только один раз за игру вы можете назначить победителя в стычке, но только если вы не атакующий и не защищающийся».

Внимание: Это свойство можно использовать даже тогда, когда остальные игроки уже объявили о своей поддержке и использовали свои предметы и профессии.

Великий мастер

«Вы можете добавить +1 к своему результату в стычке, если вы защищающийся».

Внимание: Это свойство можно использовать даже тогда, когда остальные игроки уже объявили о своей поддержке и использовали свои предметы и профессии.

Провидец

«Только один раз за игру вы можете во время своего хода посмотреть колоду предметов и вытащить из нее две любых карты. После этого перетасуйте колоду, а затем положите на нее лицом вниз два вытасненных предмета в любом порядке».

Внимание: Это свойство можно использовать в любой момент своего хода, желательно ранее, чем разойдется колода предметов. Профессия провидца отлично срабатывает с предметом «сумка», т.к. это отличный шанс вытащить из колоды необходимый предмет.

Гипнотизер

«Если вы атакующий, то вы можете убедить другого игрока воздержаться от поддержки какой-либо из сторон, даже если этот игрок уже объявил, что кого-то поддерживает».

Внимание: Это свойство нужно использовать сразу после того, как игроки объявят о своей поддержке в стычке (т.е. до применения предметов и профессий). Загипнотизированному игроку запрещается пользоваться предметами и свойствами профессий.

Телохранитель

«Когда вы поддерживаете игрока в стычке, этот игрок может добавить +1 к своему результату».

Внимание: Это свойство не работает, если вы сами атакующий или защищающийся, только если вы поддерживаете другого игрока.

Священник

«Только один раз за игру вы можете отменить стычку до того, как остальные игроки объявят о своей поддержке. Если у атакующего на руках как минимум два предмета, то он обязан отдать один предмет по своему выбору вам. **Ход атакующего на этом заканчивается.**»

Внимание: Это свойство можно использовать только до того, как остальные игроки начнут объявлять поддержку сторон. Сам священник не должен быть втянут в стычку. Выбор предмета для передачи вам делает сам атакующий.

Головорез

«Вы можете прибавить +1 к своему результату в стычке, если вы атакующий».

Внимание: Это свойство не работает, если вы защищающийся или поддерживающий.

Справочник предметов

Кинжал

«Вы можете добавить +1 к результату в стычке, если вы атакующий. Свойство не работает, если вы защищающийся или поддерживающий».

Талмуд

«Обменяйте его и вы сможете поменяться профессиями с партнером по обмену. Открытые профессии вновь поворачиваются лицом вниз».

Внимание: Профессии, которыми можно воспользоваться только раз можно использовать снова, с помощью талмуда. Они возвращаются в игру лицом вниз.

Грамота

«Обменяйте ее и вы сможете посмотреть все предметы на руке у партнера по обмену».

Сумка (с ключом)

«Обменяйте ее и вы сможете взять один предмет из колоды предметов. **Нельзя менять на другую сумку.** Сумка становится ключом, когда вся колода предметов разошлась».

Сумка (с кубком)

«Обменяйте ее и вы сможете взять один предмет из колоды предметов. **Нельзя менять на другую сумку.** Сумка становится кубком, когда вся колода предметов разошлась».

Внимание: Во время обмена надо зачитывать только общие свойства сумок. Не стоит зачитывать во что превращается сумка, когда колоду предметов разберут. Когда игрок владеет одной сумкой и его просят обменяться на другую сумку, то этот игрок обязан отказаться от обмена.

Когда колода предметов разошлась и сумки превратились в кубок и ключ, об этом надо напомнить игрока. Это важное правило, т.к. ранее запрещенный обмен сумками будет рассматриваться как обмен ключа на кубок.

Кольцо с ядом

«Вы выигрываете стычку, в которой была ничья, если вы атакующий или защищающийся игрок».

Перчатки

«Вы можете добавить +1 к своему результату в стычке, если вы защищающийся. Свойство не работает, если вы поддерживающий».

Кубок

«Братство объявляет победу, если его члены соберут хотя бы 3 кубка».

Внимание: Обратите внимание на карту «Сумка (с кубком)». Она превращается в кубок, когда вся колода предметов разобрана.

Куртка (используется, только если игроков от 3-х до 9-ти)

«Обменяйте ее и вы сможете взять новую профессию из колоды оставшихся. Старая профессия замешивается в колоду».

Внимание: Использование куртки позволяет вам сменить профессию с помощью колоды профессий. Профессии, которые используются только раз и уже примененные ранее возвращаются в игру лицом вниз

Монокль

«Обменяйте его и вы сможете посмотреть принадлежность партнера по обмену».

Хлыст

«Если вы поддерживаете защищающегося, то он может прибавить +1 к своему результату в стычке».

Ключ

«Орден объявляет победу, если его члены соберут хотя бы 3 ключа».

Внимание: Обратите внимание на карту «Сумка (с ключом)». Она превращается в ключ, когда вся колода предметов разобрана.

Черная жемчужина (используется, только если игроков от 4-х до 10-ти)

«Если жемчужина предлагается на обмен, игрок обязан согласиться. Тот, кто владеет жемчужиной, не может объявлять победу своей организации».

Секстант

«Обменяйте его и выберете направление. Все игроки отдают один предмет по своему выбору соседу в выбранном направлении».

Внимание: Передача предметов в этом случае не считается обменом, и обменные свойства предметов не срабатывают. Но срабатывает свойство предмета, выменанного на секстант, срабатывает, даже если игрок уже отдал этот предмет соседу.

Кольцо Всевластия

«Вы можете объявить единоличную победу, если у вас есть кольцо Всевластия и, как минимум, три победных предмета (например, 2 кубка и ключ)».

Внимание: В этом случае вы побеждаете один, без союзников, имена которых даже не надо называть. Сумки так же считаются победными предметами, т.к. превращаются в ключ или в кубок. А вот эликсиры силы в этом случае не засчитываются.

Метательные ножи

«Если вы поддерживаете атакующего, он может прибавить +1 к результату стычки».

Разбитое зеркало

«Предложенное к обмену зеркало обязано быть принятым. У предмета, выменанного на зеркало, не срабатывают обменные свойства. Предметы не называются вслух, обмен происходит молча».

Карта «Эликсир силы» (если число игроков нечетное)

Эликсир силы

«Карта считается ключом или кубком, если ваша организация в меньшинстве. Эликсир не засчитывается при сольной победе».

Внимание: Карта считается ключом или кубком **только для игрока, который объявил победу, и только для организации в меньшинстве.**

Первое путешествие (советы начинающим)

- Не пытайтесь запомнить сразу все, т.к. это не является необходимым для победы

- Не надо тупо беречь свои предметы. Меняйтесь ими, особенно если у них хорошие обменные свойства. Взамен вы можете получить так же неплохие предметы
- Не отказывайтесь от предмета, только потому, что его обменные свойства пойдут на пользу сопернику. В свой ход этот предмет принесет такую же пользу, но уже вам
- Обе «Сумки» участвуют в игре с самого начала, т.к. они приносят в игру новые предметы. Именно поэтому ими необходимо обмениваться, а не хранить у себя
- Если вы узнали, что кто-то состоит в вашей организации, дайте ему это понять, например, поддерживая его в стычках или обмениваясь с ним полезными предметами
- Если в начале игры у вас появился предмет, на который не хотят меняться, атакуйте какого-либо игрока. В случае победы вы получите либо ценную информацию, либо полезный предмет из багажа противника. В случае проигрыша – не беда, противник узнает информацию о вас, но вы можете узнать о его организации по реакции (будет ли он поддерживать в стычках).

Варианты правил

Контрабанда

Когда текст карты предмета начинается со слов «Обменяйте...», то обменивающийся игрок решает – срабатывают ли обменные свойства или нет. Если не срабатывают, то карты вслух не называется и текст не зачитывается.

Гадание

Вы можете победить, если знаете, что члены вражеской организации собрали для себя 3 победных предмета в надежде одержать вверх. В ваш ход вам надо встать и провозгласить победу, перевернуть свои карты, а затем, назвать (только вам одному) по очереди игроков вражеской организации, у которых есть хотя бы один победный предмет. Если игроки названы правильно, то у вас обнаружился дар ясновидения и ваша организация побеждает. Но если вы ошибетесь – побеждают противники.

Правила для 3-х опытных игроков

Перемешайте 10, вместо 4-х, карт принадлежности. Каждый игрок получает по 3 таких карты в начале игры. Оставшаяся карта возвращается в коробку (не подглядывая). Игроки смотрят на свои карты принадлежности. Каждый из них состоит в той организации, каких карт у него будет 2 из 3-х. Принадлежность определяется один раз до конца игры. Карты принадлежности выкладываются в ряд лицом вниз перед каждым игроком, и игра начинается как обычно.

Если какой-либо игрок побеждает в стычке, то он может посмотреть у проигравшего профессию и **только одну карту принадлежности** (предмет «Монокль» так же позволяет посмотреть только одну карту). Ни вам, ни другим игрокам не разрешается менять порядок карт принадлежности, в котором они лежат. Как их положили в начале игры, так они и должны оставаться до конца.

Все совпадения имен персонажей, названий городов или организаций считать случайными.