

ИГОР МОРТИС
• Game Factory •

ТАК, ТЕМНИЙ ВОЛОДАРЮ!

TM



ПРАВИЛА
ГРИ

Вступ

У кожній епічній історії є Зло, що виношує таємні плани знищення Сил Добра, готуючись до дня, коли Темрява пануватиме над світом. Але неминуче з'являються Герої, які мужньо перемагають це Зло, повертаючи на ці землі порядність і справедливість. Дякуємо вам, могутні Герої, за те, що не даєте згаснути Світлу Доброчесності!

Але що відбувається, коли принижені Посіпаки Зла розбігаються по своїх лігвах? Що буде, якщо ця епічна історія відбувається у світі під назвою Крагморта? Що робитимуть підступні Посіпаки Темряви, коли опиняться віч-на-віч із лордом Рігорем Мортісом, Злим Генієм і Володарем Загублених Земель?

***Рігор Мортіс:** Ну що, мої слизькі посіпаки, чи виконали ви мій наказ і роздобули для мене мантію Сірого Чарівника?*

***Шельма-Не:** М-м-м-мантію! Звісно, мій Володарю. Ми йшли до вежі Чарівника, але коли перетинали ліс, цей недолугий гоблін збив нас зі шляху...*

***Рігор Мортіс:** Он воно що! Чи це так, Ня-Хобо?*

***Ня-Хоба:** Але, мій Володарю, це була не моя вина! Я вела їх правильним шляхом, коли нас зненацька застала жахлива буря, і Сімур-Кім запропонував зробити крюк, щоб сховатися в шахті...*

***Рігор Мортіс:** Отже, тепер ми боїмося промокнути, так?*

***Сімур-Кім:** Ну так, на жаль, це правда, але я не хотів...*

***Рігор Мортіс:** Сімур-Кім! Вкотре ти зриваєш найважливішу місію! І вкотре тебе буде суворо покарано! Стій, де стоїш...*



Опис Гри

Так, Темний Володарю! – це весела й жартівлива настільна гра для вечірок у стилі фентезі. Для гри вам знадобиться лише трохи кмітливості, декілька друзів і бажання весело провести час.

Гра має прості правила та в неї дуже легко грати. Злі Посіпаки Рігора Мортіса, єдиного й неповторного Злого Генія, повертаються додому після чергової невдалої місії та мають виправдатися перед своїм Хазяїном, вигадуючи неправдоподібні історії та перекладаючи провину на своїх колег-підлиз.

Гравець, який грає Злого Генія, також має важливу роль у грі. У цій ролі ви матимете абсолютну владу, а Посіпаки підкорюватимуться вашим наказам. Ви обираєте чи покарати їх, чи прийняти ще одне вибачення. Саме ви вирішуєте чи їхні вибачення гідні розгляду, чи не були Посіпаки надто нерішучими або неввічливими.

А ті, що не зможуть придумати виправдання, отримають від вас Згубний Погляд...

Компоненти Гри

Є два різновиди гри *Так, Темний Володарю!*: Червона Коробка та Зелена Коробка. Обидві коробки містять однакову кількість карт і мають незначні відмінності, які описані в цих правилах. Ви можете грати в кожен із різновидів окремо, або ж об'єднайте дві коробки для ще більшого рівня шаленого хаосу!

Кожна коробка містить:

- ці Правила
- 121 карту Підказок
- 37 карт Дій
- карт Згубного Погляду



Ігролад

Ролі Гравців

У грі *Так, Темний Володарю!* гравці отримують одну з двох ролей: Посіпака або Темний Володар.

Перед початком гри вирішіть, хто буде грати роль Темного Володаря в першій грі. Вибір можна зробити випадковим чином, за допомогою чесного голосування або навіть вкрай упередженого конкурсу глядацьких симпатій.

Усі інші гравці – це Посіпаки Темного Володаря, найпідступніші та найзрадливіші створіння у всій Крагморті та в будь-якому іншому фентезійному світі, який тільки можна уявити. Вони всі поєднують у собі певні риси, що відрізняють їх від інших: невмілість, незграбність та нездатність виконати навіть найпростіше завдання.

Карти

У грі *Так, Темний Володарю!* є два типи карт:

Карти Підказок



Карти Підказок – це сюжетні натяки, які ви використовуєте для створення історії та виправдання перед Темним Володарем. Використовуючи Підказки, ви можете надихатися будь-якою частиною назви, опису або ілюстрації, поки зв'язок зі змістом карти очевидний і, звісно ж, якщо це схвалює Темний Володар.

Зверніть увагу, що маленькі символи у верхньому лівому кутку карт Підказок використовуються тільки у варіанті гри *Так, Темний Хазяїне!* (див. с. 14).



Карти Дій



Щоб виконати певну дію, потрібно зіграти карту Дії разом із картою Підказки. Можливі Дії зображені такими символами:



Цап-Відбувайло



Зачекай-Но



Моя Черга



Не Може
Бути!

Дія **Цап-Відбувайло** (є в обох Коробках) звертає провину на іншого Посіпаку, змушуючи його почати свій хід.

Дія **Зачекай-Но** (є в обох Коробках) перериває розповідь іншого Посіпаки під час його ходу за допомогою нової карти Підказки. (Зігравши цю карту, ви не отримуєте хід; ви просто дражните й дошкудляєте Посіпаці, який зараз виправдовується).

Дію **Моя Черга** (є тільки в *Зеленій Коробці*) можна зіграти на початку свого ходу, перед початком виправдань. Ви обмінюєтеся всіма картами з іншим Посіпакою. Але ви не можете побачити карти іншого Посіпаки до обміну.

Дію **Не Може Бути!** (є тільки в *Зеленій Коробці*) можна зіграти під час ходу іншого Посіпаки. Цей Посіпака негайно скидає всі карти Дій і бере одну нову карту. Потім цей Посіпака продовжує свій хід як зазвичай. Але якщо взята карта не дає можливості зробити когось **Цапом-Відбувайлом**, він отримує карту **Згубного Погляду**.

Більша частина карт містить тільки один тип дії; деякі карти пропонують вибір між двома діями (є тільки в *Червоній Коробці*).

Зверніть увагу, що маленькі символи у верхньому лівому кутку карт Дій використовуються тільки у варіанті гри **Так, Темний Хазяїне!** (див. с. 14).



Карты Згубного Погляду



Карты Згубного Погляду
із Червоної Коробки



Карты Згубного Погляду
із Зеленої Коробки

У грі також є карти, які використовує Темний Володар, щоби пронизувати Посіпака Згубним Поглядом. У нижній частині карти Згубного Погляду вказана римська цифра, яка відповідає одному з трьох рівнів гніву Темного Володаря.

Згубний Погляд

Упродовж гри Темний Володар роздає Посіпакам Згубні Погляди, відміряючи рівень гніву на них. Перший Посіпака, який отримає третю карту Згубного Погляду, вважається відповідальним за провал місії та за це його буде суворо покарано.

Коли ви отримуєте перший Згубний Погляд, покладіть цю карту перед собою стороною з першим рівнем гніву догори. Коли ви отримуєте другий Згубний Погляд, переверніть карту на сторону з другим рівнем гніву. Коли ви отримуєте третій Згубний Погляд, гру закінчено.



Підготовка до Гри

1. Виберіть одного гравця на роль Темного Володаря. Цей гравець стає лордом Рігорем Мортісом – він навіть може вдягнути довгу мантию, щоб доповнити образ.
2. Розсортуйте карти за типами: карти Підказок, карти Дій і карти Згубного Погляду. Темний Володар бере карти Згубного Погляду і кладе їх перед собою. Окремо перетасуйте дві інші колоди й покладіть їх долілиць у межах досяжності всіх гравців.
3. Роздайте кожному з Посіпак три карти Підказок та три карти Дій. Обвівши Посіпак довгим, похмурим поглядом і витримавши мить зловісної тиші, Темний Володар починає гру.

Початок Гри

Темний Володар звертається до одного зі своїх Посіпак із запитанням про результати місії.

Приклади питань

«Що ж, мої хоробрі посіпаки. Я вам НАКАЗАВ викрасти Принцесу і привести її до мене. Чи впоралися ви з моїм завданням?»

«Раби, чи зрівняли ви із землею те село біля Мало-Великого Рогу, як я вам наказав?»

«Мої вірні слуги, ви нарешті знайшли Еліксир від Бородавок?»

Хто буде першим Посіпакою для допиту повністю залежить від забаганок Темного Володаря. Після запитання, цей Посіпака має виправдатися – так починається його хід.



Хід Посіпаки

Під час свого ходу Посіпака виправдовується за свої численні невдачі й намагається не розгнівати Темного Володаря. Виправдання, які ви придумаете, не обов'язково мають бути реалістичними або правдоподібними, з огляду на гумористичний характер гри. Чим вони абсурдніші, тим гра веселіша. Однак, усі виправдання мають відповідати зіграним картам Підказок.

Ваш хід починається, коли вас запитує Темний Володар або коли інший Посіпака зробив вас Цапом-Відбувайлом. Ваш хід закінчується, якщо ви отримуєте Згубний Погляд, або якщо ви змогли зробити Цапом-Відбувайлом когось іншого.

Якщо вас зробили Цапом-Відбувайлом, ви починаєте хід із того, що берете з колоди нову карту Дії. Однак, якщо сам Темний Володар допитує вас, ви не можете взяти карту Дії.

У свій хід ви мусите:

- Зіграти принаймні одну карту Підказки, щоби продовжити розповідь.
- Зіграти максимум три карти Підказок за хід, включно з тією, що зіграна разом із картою Цап-Відбувайло.
- Закінчити хід, зігравши карту Цап-Відбувайло разом із картою Підказки, щоб звернути провину на іншого Посіпаку.

Наприкінці свого ходу, зігравши карту Цап-Відбувайло, ви добираєте з колоди стільки карт Підказок, щоб мати на руці три карти Підказок.

Надмірна нерішучість, нездатність продовжити розповідь або неможливість завершити хід картою Цап-Відбувайло розгніває Темного Володаря, і ви отримуєте карту Згубного Погляду.



Якщо на початку ходу у вас немає карти Підказки, ви автоматично отримуєте Згубний Погляд від Темного Володаря.

Якщо у вас немає карти Цап-Відбувайло, ви можете вибрати негайно отримати карту Згубного Погляду й завершити свій хід.

Примітка: Наполегливо рекомендуємо, щоби Посіпаки зверталися з пошаною до Темного Володаря. Якщо Посіпака не виявляє достатньої поваги, Темний Володар може образитися і використати Згубний Погляд...

Позачергові Дії

Поза своїм ходом Посіпака може перервати розповідь іншого Посіпаки, зігравши карту Не Може Бути! або карту Зачекай-Но разом із картою Підказки.

Карта Зачекай-Но має супроводжуватися відповідним твердженням (наприклад, «Зачекай-но, усе було не так...») і має бути пов'язана з розповіддю Посіпаки. Неправильно зіграна карта Зачекай-Но може розлютити Володаря. Посіпака, що зараз виправдовується, мусить швидко відреагувати на дію Зачекай-Но і змінити свою історію відповідно до підкинутої Підказки. Карту Зачекай-Но не можна зіграти під час дії Цап-Відбувайло.

Зверніть увагу, що зігравши карту Зачекай-Но, ви не берете нові карти Підказок або Дій.



Карту Посіпак

Кожен Посіпака починає гру з трьома картами Підказок і трьома картами Дій на руці.

На початку ходу ви берете одну карту Дії, якщо вас зробили Цапом-Відбувайлом. Якщо ж Темний Володар прямо запитує вас, ви не берете карту Дії.

Коли ви закінчуєте свій хід, зігравши карту Цап-Відбувайло, ви добираєте з колоди стільки карт Підказок, щоб мати на руці три карти Підказок.

Коли ви отримуєте Згубний Погляд, ви мусите скинути всі карти і взяти три нові карти Дій і три нові карти Підказок.

Коли ви граєте карту Зачекай-Но, ви не берете жодної нової карти.

Темний Володар

Упродовж гри, окрім спостереження за різними фазами гри, Темний Володар має контролювати Посіпак і тримати їх на лезі ножа.

Ось що ви можете робити:

- Переривати Посіпак, щоб вимагати додаткових пояснень.
- Вводити нові елементи в розповідь, незалежно від зіграних карт Підказок.
- Скільки завгодно дорікати та сварити Посіпак, незалежно від того, чий зараз хід.
- Коментувати розповідь Посіпак.
- Заохочувати Посіпак розповідати далі (наприклад, «Мені стає нудно... а ви ж НЕ ХОЧЕТЕ, щоб мені було нудно, чи не так?»).



Гнів Темного Володаря!

Жалюгідні Посіпаки постійно випробовують на міцність терпіння Темного Володаря! А Темний Володар може закипіти гнівом від найдрібнішого промаху, наприклад:

- **Немає Карти Цап-Відбувайло:** Якщо Посіпака не може зіграти карту Цап-Відбувайло, він мусить оголосити про це під час свого ходу (завжди граючи «в образі», наприклад, затинаючись і тремтячи).
- **Немає Карти Підказки:** Якщо на початку ходу Посіпака не має жодної карти Підказки.
- **Повільність:** Якщо під час розповіді Посіпака робить занадто довгі паузи (5–10 секунд, залежно від примх Темного Володаря), Темний Володар починає лютувати.
- **Занудство:** Якщо розповідь Посіпаки занадто довга й непереконлива.
- **Неприпустима Підказка:** Якщо, на беззаперечну думку Темного Володаря, карта Підказки використана неприйнятно під час розповіді.
- **Не Називай Мене «Бос!»:** Жарти, прізвиська та нешанобливе ставлення до Темного Володаря негайно караються.
- **Відволікання:** Якщо Посіпака заважає грі своїми недоречними теревеннями або безглуздими перериваннями.
- **За Примхою Темного Володаря:** Адже він – лорд Рігор Мортіс, Злий Геній та Володар Загублених Земель...

У всіх цих випадках Посіпака, який розгнівав Темного Володаря, отримує Згубний Погляд. Після цього Темний Володар звертається з новим запитанням до іншого Посіпаки, так само як це було на початку гри.



Змилюйтеся, Володарю, Пощадіть!

Отримавши третій Згубний Погляд, ви маєте останню можливість врятуватися, благаючи про милосердя. Якщо Темний Володар вважає благання достатніми, ви можете взяти з колоди карту Дії. Якщо на карті **не** зображено череп Рігора Мортіса, то вас врятовано і ви можете продовжити гру, ніби й не отримували третього Згубного Погляду.



Карта Дії із Черепом Рігора Мортіса

Якщо на карті зображено череп, для нещасного Посіпаки опускається остання завіса. Рігор Мортіс знайшов винуватця невдачі, якого він невідкладно покарає... або ж він усамітниться в таємному лігві, щоб вигадати набагато жорстокіше покарання!

Благання мають бути справжніми, а не простими заїканнями, і мають бути подані в кумедній формі. Важливо, щоб ви зробили все можливе, щоб зіграти роль слизького Посіпаки, близького до жорсткого покарання і неймовірно переляканого цим. Лише з належними благами Посіпака може сподіватися на милість Темного Володаря.

Кінець Гри

Гра *Так, Темний Володарю!* закінчується, коли Посіпака вибуває з гри, отримавши три Згубні Погляди й не зумівши добитися помилування. Після цього ви можете почати нову гру, призначивши гравця, який щойно вибув (або будь-якого іншого гравця, якщо всі згодні), новим Темним Володарем.



Додаткові Правила

Правило «Першого Раунду»

Щоб усі гравці могли взяти участь у грі, під час першого раунду кожен Посіпака має виконати одну дію Цап-Відбувайло безплатно (без розіграшу карти Дії). Ви маєте зробити Цапом-Відбувайлом Посіпаку, який сидить праворуч від вас. Після першого раунду цю дію можна виконувати проти будь-якого Посіпаки.

Під час першого раунду Посіпаки можуть виконувати дію Зачекай-Но, а Темний Володар може роздавати Згубні Погляди як зазвичай. Проте, як тільки Посіпака отримує Згубний Погляд, Темний Володар мусить продовжити гру, поставивши питання Посіпаці, що сидить праворуч від цілі Згубного Погляду.

Правило «Ніякого Віддзеркалювання»

Темний Володар дуже легко починає нудьгувати, слухаючи безглузду безкінечну балаканину своїх Посіпак. Але ще гірше слухати сварку між двома з них. Якщо двоє Посіпак постійно звинувачують один одного, щоб один із них отримав третій Згубний Погляд, Темний Володар може втрутитися неупереджено (і радикально) – дати їм обом по Згубному Погляду. У будь-якому випадку, ми наполегливо радимо не обмінюватися звинуваченнями між двома Посіпаками понад два рази поспіль.

Правило «Пріоритету»

Якщо кілька Посіпак грають карти, щоби перервати хід активного гравця, перевагу над усіма іншими має карта, яку зіграв Посіпака, що сидить першим за годинниковою стрілкою від активного гравця. Інші Посіпаки мусять забрати свої карти й зіграти їх пізніше...

Однак не забувайте, що останнє слово завжди залишається за Темним Володарем... у всьому!



Так, Темний Хазяїне!

Представляємо вам *Так, Темний Хазяїне!*
Це альтернативний варіант гри *Так, Темний Володарю!*, для якого були розроблені більш структуровані правила, але без шкоди для задоволення та веселощів!

Мета Гри

Щоби перемогти, ви маєте протриматися до кінця гри й зібрати перед собою найбільшу кількість зіграних карт Підказок.

Компоненти Гри

У грі використовуються ті ж карти Підказок, карти Дій і карти Згубного Погляду, що й у грі *Так, Темний Володарю!*

Карты Підказок

Ці карти містять сюжетні елементи для виправдань Посіпака. На кожній карті Підказки зображено символ, який вказує, до якого із шести типів вона належить:



Персонаж: Це виправдання стосується конкретної особи, з якою зіткнувся Посіпака.



Предмет: Це виправдання стосується конкретного предмета, який шукав або яким володів Посіпака.



Місце: Це виправдання стосується конкретного місця, яке відвідав Посіпака.



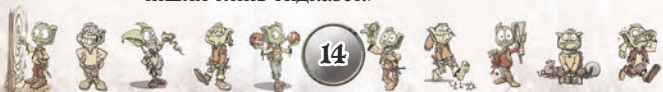
Монстр: Це виправдання стосується конкретної істоти, що переслідувала Посіпака.



Подія: Це виправдання стосується діяльності або чогось, що спонукало до діяльності, у якій брав участь Посіпака.



Джокер: Це настільки сильне виправдання, що воно може бути будь-яким із п'яти інших типів Підказок.



Карти Дій

Посіпаки використовують ці карти, щоб звинувачувати й перебивати інших Посіпак. Темний Хазяїн також використовує ці карти, щоб випробовувати виправдання своїх слуг і спростувати їхні жалюгідні історії.

Карта Дії із символом Цап-Відбувайло або Моя Черга використовується, щоб змусити когось іншого зіграти карту Підказки певного типу. Темний Хазяїн може зіграти карту Цап-Відбувайло або Моя Черга, щоб випробувати карту Підказки.

Карта Дії із символом Зачекай-Но або Не Може Бути! використовується, щоб втрутитися в хід інших Посіпак. Темний Хазяїн може зіграти карту Зачекай-Но або Не Може Бути!, щоб закликати до тиші, скасовуючи ефект втручання.

Карти Дій із двома різними символами можна використати, щоб зіграти одну з вказаних дій.

На картах Дій зображено маленький символ, який вказує на те, який тип карти Підказки потрібно зіграти у відповідь. Коли ви граєте карту Дії із символом Джокера, ви маєте вибрати один із п'яти інших типів Підказок.

Милосердя чи Покарання

Карту Дії без черепа Рігора Мортіса можна використати як карту Милосердя, щоб уникнути переходу на наступний рівень Згубного Погляду. Однак Темний Хазяїн може зіграти цю карту як карту Покарання. Карту Покарання потрібно зіграти одразу після карти Милосердя, щоб скасувати її ефект.

Карти Згубного Погляду

Карти Згубного Погляду використовуються для відстеження рівня гніву Темного Хазяїна.



Підготовка до Гри

1. Перетасуйте карти Підказок і покладіть їх долілиць у межах досяжності всіх гравців.
2. Перетасуйте карти Дій і покладіть їх долілиць у межах досяжності всіх гравців, залишивши місце для скиду.
3. Покладіть Карти Згубного Погляду в межах досяжності всіх гравців.
4. Роздайте кожному гравцеві п'ять карт Підказок і три карти Дій.
5. Виберіть гравця на роль Темного Хазяїна. Як це зробити? Вкрай несправедливо й навмання. Точно як у реальному житті.

Опис Місії

Перед початком гри Темний Хазяїн описує місію, яку він дав Посіпакам. Гравець, який грає Темного Хазяїна, бере три карти з колоди Підказок, щоб визначити основу місії. Вони можуть вказувати на те, якою була кінцева мета, де необхідно було виконати завдання або які предмети були необхідні для звершення задуму. Ці карти залишаються в центрі столу як нагадування для гравців, але вони не враховуються при підрахунку зіграних карт Підказок.

***Приклад:** Діана починає гру в ролі Темної Хазяйки. Вона бере з колоди карти «Мантія Чарівника», «Дворфійське Пиво» й «Демонічна Піраміда» і кладе їх на стіл.*

«Жалюгідні бовдури! Я просила вас про одну просту річ, а ви мене підвели. Якщо я хочу зіпсувати щорічний дворфійський фестиваль пива просто неба, я маю вдягнути щось тепле! Ви хочете, щоб я підхопила запалення легенів? Я наказала вам залізти на вершину Демонічної Піраміди й забрати хутряну мантію, але вона й досі там! Чи може мені хтось пояснить, що пішло не так?!»



Ігровий Раунд

Ігровий раунд складається з трьох фаз:

- Фаза Підготовки
- Фаза Звинувачення
- Фаза Згубного Погляду

Наприкінці раунду титул Темного Хазяїна переходить до гравця ліворуч від поточного Темного Хазяїна.

Фаза Підготовки

У фазі Підготовки гравці скидають стільки карт Дій, скільки вважають за потрібне, а потім добирають стільки карт, щоб на руці було п'ять карт Підказок і три карти Дій. Карти Підказок не можна скинути, і лише в цій фазі гравці можуть взяти карти Підказок. На відміну від них, гравці беруть три нові карти Дій одразу після того, як зіграли останню карту Дії з руки.

Якщо в колоді Дій закінчилися карти, перетасуйте карти зі скиду і сформуєте нову колоду Дій. Якщо ж у колоді Підказок закінчилися карти, то ви більше не можете брати карти Підказок.

Фаза Звинувачення

Фаза Звинувачення починається з того, що Темний Хазяїн обирає одного зі своїх Посіпак і висуває загальне звинувачення. Темному Хазяїнові не потрібно грати карти Дій, щоб висунути це звинувачення.

Приклад: Темна Хазяйка Діана звертає свою увагу на Артема. «Ти! Чи є в тебе якесь жалюгідне пояснення чому ти не зміг дістати дивовижну Мантію Чарівника?»



У відповідь на звинувачення ви маєте зіграти карту Підказки будь-якого типу. Якщо на карті Підказки є символ Джокера, ви маєте одразу обрати один із п'яти інших типів. Покладіть карту перед собою горілиць і вигадайте хитромудру історію, що поєднує зміст зіграної карти Підказки, місію Темного Хазяїна і краплю самовихваляння.

Зіграна карта Підказки залишається лежати перед вами (тільки якщо ви не втратили її під час випробування від Темного Хазяїна). Наприкінці гри цю карту буде додано до загальної кількості зіграних карт.

Якщо ви не зіграєте карту Підказки, ви отримаєте Згубний Погляд. Після цього раунд переходить до фази Згубного Погляду.

Приклад: Артем грає карту Підказки «Екзотична Врода». «О, найзліша Хазяйко! Як ви й наказали, я пішов до Демонічної Піраміди й почав підійматися сходами. І тут нізвідки з'явилася прекрасна спокусниця, щоб відвернути мою увагу від місії! Я намагався чемно й мужньо відмовити їй, але впав зі сходів і підвернув щиколотку».

Після того, як ви зіграли карту Підказки, є кілька варіантів розвитку подій:

- **Випробування від Темного Хазяїна.** Темний Хазяїн може випробувати вашу Підказку, зігравши карту Цап-Відбувайло або Моя Черга.
- **Втручання Іншого Посіпаки.** Якщо Темний Хазяїн не дає випробування, будь-який інший Посіпака може втрутитися, зігравши карту Зачекай-Но або Не Може Бути!. Якщо більш ніж один Посіпака намагається втрутитися, Темний Хазяїн обирає, хто має перевагу. Ні Темний Хазяїн, ні ви, не можете втручатися.
- **Ваші Звинувачення.** Якщо ніхто не дає випробування і не втручається, ви можете звинуватити іншого Посіпаку, зігравши карту Цап-Відбувайло або Моя Черга.
- **Темний Хазяїн Знову Висуває Звинувачення.** Якщо ніхто не дає випробування, не втручається і не звинувачує, Темний Хазяїн висуває ще одне загальне звинувачення так само як на початку раунду.



Випробування від Темного Хазяїна

Одразу після того, як ви зіграли та описали карту Підказки, Темний Хазяїн може випробувати її, зігравши карту Цап-Відбувайло або Моя Черга. Символ на карті вказує на тип карти Підказки, яку треба зіграти у відповідь. Якщо це карта із символом Джокера, Темний Хазяїн має одразу обрати один із п'яти інших типів.

Для випробування Темний Хазяїн має поставити запитання, що відповідає типу карти Підказки, яку потрібно зіграти у відповідь. Якщо він грає карту із символом Персонажа, він має запитати, хто ще був у цій історії; якщо із символом Місця, то він має запитати, де ця історія трапилася. Пам'ятайте, що після того, як ви зіграли карту Дії, її потрібно скинути.

***Приклад:** Після того, як Артем зіграв карту Підказки «Екзотична Врода», Темна Хазяйка Діана випробовує його історію, зігравши карту Цап-Відбувайло із символом Події. «Почекай-но. Ти? Відмовив їй чемно й мужньо? А як ти намагався це зробити, що аж впав зі сходів?»*

Тепер ви маєте зіграти ще одну карту Підказки певного типу, що відповідає символу на карті Темного Хазяїна.

***Приклад:** Тепер Артем має зіграти карту Підказки із символом Події. Він грає карту «Ненадійна Повітряна Куля». «Насправді я намагався втекти від неї на повітряній кулі, але щойно я забрався в корзину, куля зробила «ПСССП!», перекрутилась і я впав із неї». Тепер перед Артемом лежить дві карти Підказки.*

Після того, як ви зіграли другу карту Підказки, Темний Хазяїн більше не може випробовувати жодну з них. Гра продовжується, і тепер інші Посіпаки мають можливість втрутитися.

Якщо ви не зіграли другу карту Підказки, Темний Хазяїн забирає собі вашу першу карту Підказки (яку він випробовував) – наприкінці гри її буде додано до його загальної кількості зіграних карт. Ви натомість отримуєте Згубний Погляд. Після цього раунд переходить до фази Згубного Погляду.



Втручання Іншого Посіпаки

Якщо Темний Хазяїн не випробовує вашу карту Підказки, інший Посіпака може спробувати втрутитися за допомогою карти Зачекай-Но або Не Може Бути!. Використовуючи ці карти, Посіпаки отримують можливість зіграти більше карт Підказок. Якщо кілька Посіпак намагаються втрутитися, Темний Хазяїн визначає, кому з них це вдається.

Щоб зіграти карту Зачекай-Но або Не Може Бути!, на ній має бути такий же символ, як і на вашій, щойно зіграній, карті Підказки (нагадуємо: карта із символом Джокера може бути використана як будь-яка з п'яти інших типів). Втручаючись, Посіпака має використати символ на карті для переходу від ваших непереконливих виправдань до власного важливішого пояснення.

***Приклад:** Богдана щойно зіграла карту Підказки «Кам'яний Велет» із символом Монстра, а Кирило втручається картою Зачекай-Но із символом Монстра. «За кумедним збігом обставин, поки вона гаяла час із Кам'яним Велетом, я сам героїчно вступив у бій із жахливими створіннями».*

Навіть при втручанні іншого Посіпаки, ваша зіграна карта Підказки однаково додається до вашої загальної кількості зіграних карт наприкінці гри.

Посіпака, який втрутився, скидає зіграну карту Дії та має одразу зіграти карту Підказки з таким же символ. (Якщо на карті був символ Джокера, він вважається тим же символом, яким його зіграли для втручання.) Після того, як Посіпака зіграв цю карту Підказки, знову є 4 варіанти розвитку подій, як і після розіграшу першої карти Підказки у фазі Звинувачення.

Якщо ж Посіпака не може зіграти карту Підказки після карти Зачекай-Но або Не Може Бути!, він отримує Згубний Погляд, і раунд переходить до фази Згубного Погляду.

***Приклад:** Після того, як Кирило втрутився, він має зіграти карту Підказки із символом Монстра. Він грає карту «Цуцик». «Я першим дістався до вершини Піраміди! Там я помітив, що найчарівніший спанієльчик заснув на мантії. Я спробував посунути малюка, але він прокинувся, напав на мене і вчепився своїми гострющими іклами мені в горлянку!».*



Тиша!

Відразу після того, як інший Посіпака втрутився у ваш хід картою Зачекай-Но або Не Може Бути!, Темний Хазяїн може вирішити запобігти втручання, зігравши власну карту Зачекай-Но або Не Може Бути! і наказавши «Тиша!». Темний Хазяїн може вимагати тиші будь-якою картою Зачекай-Но або Не Може Бути!, незалежно від символу на ній. Обидві карти Дій скидаються, і Посіпакам більше не можна втручатися, поки не буде зіграна нова карта Підказки.

Приклад: Богдана хоче втрутитися в розповідь Кирила, зігравши карту Зачекай-Но із символом Монстра. «Твоя солоденька і відверто непереконлива історія про маленького цуцика нагадує мені про...».

Однак Темна Хазяйка Діана грає карту Зачекай-Но й наказує: «Тиша!». Обидві карти Дій скидаються, і Кирило продовжує розповідь так, ніби втручання не було.

Ваші Звинувачення

Якщо Темний Хазяїн не випробовує вашу Підказку й ніхто не втручається, ви можете звинуватити одного з інших Посіпак, зігравши карту Цап-Відбувайло або Моя Черга. На карті може бути будь-який символ, але якщо це символ Джокера, ви маєте одразу вибрати один із п'яти інших типів. Після того, як ви зіграли карту Дії, скиньте її.

Звинувачуючи, ви маєте поставити іншому Посіпаці питання, що відповідає типу символу на зіграній карті Дії.

Приклад: Тепер Кирило хоче звернути провину на Богдану. Він грає карту Цап-Відбувайло із символом Монстра. «А я хочу знати, чому вона марнувала свій час із якимсь жахливим чудовиськом, поки наша дорогоцінна Темна Хазяйка сиділа тут у холоді без мантії! Що за монстр може бути важливішим за нашу страхітливу повелительку?»



Після цього звинувачений Посіпака має зіграти карту Підказки із символом, який відповідає символу на щойно зіграній карті Дії. Якщо цей Посіпака зіграє відповідну карту Підказки, раунд продовжується, як зазвичай, з новими випробуваннями, втручаннями та звинуваченнями. Якщо ж цей Посіпака не може зіграти відповідну карту, він отримує Згубний Погляд, і раунд переходить до фази Згубного Погляду.

Звичайно, жоден Посіпака не може зіграти карту Цап-Відбувайло або Моя Черга на Темного Хазяїна. Якщо ж хтось забуде й наважиться це зробити, він отримає Згубний Погляд і раунд перейде до фази Згубного Погляду.

Темний Хазяїн знову Висуває Звинувачення

Якщо після того, як ви зіграли карту Підказки, ніхто не дає випробування, не втручається і не звинувачує, Темний Хазяїн знову обирає Посіпаку і висуває ще одне загальне звинувачення так само як на початку раунду. Для цього Темному Хазяїну не потрібно грати карту Дії, і, як завжди, Посіпака може відповісти на загальне звинувачення будь-якою картою Підказки.

Фаза Згубного Погляду

Щоразу, коли ви маєте зіграти карту Підказки, але не робите цього – або якщо ви випадково звинуватили Темного Хазяїна, – ви отримуєте Згубний Погляд, і раунд переходить до фази Згубного Погляду. Під час цієї фази ви отримуєте наступний рівень гніву Темного Хазяїна, якщо не зможете вимолити в нього милосердя.

Коли ви отримуєте перший Згубний Погляд, покладіть цю карту перед собою стороною з першим рівнем гніву догори. Коли ви отримуєте другий Згубний Погляд, переверніть карту на сторону з другим рівнем гніву. Коли ви отримуєте третій Згубний Погляд, Темний Хазяїн дає вам карту з третім рівнем гніву – це означає, що ви приречені, а гру закінчено.



Милосердя чи Покарання

Посіпаки можуть використати карти Дій без черепа Рігора Мортіса як карти Милосердя, а Темний Хазяїн може зіграти ці карти як карти Покарання. Коли ви маєте отримати наступний рівень Згубного Погляду, ви можете зіграти карту Милосердя, щоб цього уникнути. Зверніть увагу, що навіть якщо ви зіграли карту Милосердя, цей раунд однаково закінчується і починається новий. Благаючи про милосердя, ви мусите бути щирими та переконливими.

Приклад: Кирило щойно отримав ще один Згубний Погляд, і раунд переходить до фази Згубного Погляду. Щоб уникнути переходу на наступний рівень Згубного Погляду, Кирило грає карту Милосердя. «Будь ласка, не гнівайтесь на мене, о, моя найзліша Хазяйко! Я недостойний вашої найскромнішої відрижки. Я благаю вас пробачити мені!»

Якщо Темний Хазяїн нічого не робить, ви залишаєте карту Згубного Погляду на тому рівні, на якому вона й була, після чого починається новий раунд. Однак Темний Хазяїн може зіграти карту Покарання у відповідь. Карта Покарання скасовує карту Милосердя, і ви все ж отримуєте наступний рівень Згубного Погляду.

Приклад: Після благань Кирила про милосердя Темна Хазяйка Богдана скасовує карту Милосердя, зігравши карту Покарання. Обидві карти скидаються, а Кирило перевертає карту Згубного Погляду з першого рівня на другий.

За раунд можна зіграти лише одну карту Милосердя. Символи на картах Дій не мають значення, коли їх використовують як карти Милосердя або Покарання.

Кінець раунду

Раунд закінчується після фази Згубного Погляду, навіть якщо Посіпака, який отримав Згубний Погляд, зіграв карту Милосердя і не отримав наступний рівень гніву. Титул Темного Хазяїна переходить до гравця ліворуч, і починається новий раунд.



Перемога

Коли Посіпака отримує третій рівень Згубного Погляду, Темний Хазяїн виголошує свій вирок і гра закінчується. Переможцем стає гравець, який вижив і має найбільшу кількість зіграних карт Підказок перед собою. У разі нічиєї, перемагає гравець, який має найбільшу кількість зіграних карт Підказок, і який був останнім Темним Хазяїном.

Над грою працювали

Автор Рігора Мортіса – Рікардо Кроса

Ігровий Дизайн: Фабрізо Боніфацио, Массіміано Енріко та К'яра Ферліто, за особливої участі Рікардо Кроса

Ігровий Дизайн *Так, Темний Хазяїне!*: Тім Урен

Ілюстрації: Рікардо Кроса

Графічний Дизайн: Ендрю Наваро та Пабло «Спот» Вальзанія, Семюель Р. Шимота та Давід Корсі

Видавець: Стівен Кімбалл та Сільвіо Негрі-Клементи

Українська локалізація: Ігрова Майстерня

Керівники проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк

Редагування: Яна Мокляк

Переклад: Дарина Сауленко

Дизайн і верстка: Вікторія Погоріла та Інна Погоріла

© 2019 Pendragon Game Studio srl. *Aye, Dark Overlord!* є торговельною маркою Pendragon Game Studio srl. Pendragon Game Studio srl – Via Curtatone, 6 – Milano – Italy – info@pendragongamestudio.com.

Ексклюзивний дистриб'ютор в Україні: ТОВ «Ігрова Майстерня» – вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна – ihrova-maysternya.com.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Вироблено в Польщі. НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ОСОБАМИ ВІКОМ ДО 13 РОКІВ.

