

# Тень Истории

## Правила игры

### Вступление

(Зачитайте его вслух для новых игроков)

Народ, именуемый нынче Сумраком, многие века властвовал над благословенными землями Ангхейма, но был разбит армией религиозных фанатиков Братства и загнан под землю с обжитых земель. Однако теперь народ Сумрака вернулся, дабы отвоевать обратно свою родину. Ангхейм снова охвачен пожаром войны: неисчислимые орды захватчиков несокрушимой лавиной хлынули из-под земли, дабы расплатиться за давнее поражение.

Долгие годы лидеры Сумрака выжидали, вынашивая планы мести, и копили силы для решающего удара. И вот, наконец, когда таящаяся в глубинах угроза стала забываться, превратившись в красивую сказку о давних временах, а некогда незыблемый фундамент Братства оказался истощён внутренними конфликтами и борьбой за власть, армия Сумрака нанесла внезапный удар, отвоевав выход на поверхность.

Ещё вчера считавший себя властителем судеб Великий магистр Братства Гуго ван де Верт оказался в роли жертвы в смертельной охоте, устроенной Владыкой Сумрака Зул-Баалом. Лишь наличие в стане противника верных лазутчиков и безграничная преданность личной гвардии паладинов Братства позволяет Великому магистру оказываться на шаг впереди преследователей. Но везение не может длиться вечно — и в лагере Братства хватает предателей, готовых ради собственной выгоды вознить кинжал в спину господина. Сейчас время играет против Сумрака: если магистру удастся собрать силы для ответного удара — разразится очередная кровопролитная битва, исход которой неизвестен никому.

Так начинается последняя партия двух великих стратегов: игра, ставкой в которой станет власть над всем континентом. Хватит ли мастерства и отваги паладинам Братства, чтобы обвести вокруг пальца ищек Тёмного владыки Зул-Баала, или верные адепты Сумрака сумеют раскусить уловки беглецов и обезглавить Братство — пусть всё решится за этим столом!

### Состав игры

- 10 карт ролей
- 2 памятки
- Жетоны победных очков
- Правила игры

## Роли и верность

В начале партии каждый игрок получает карту роли и смотрит её тайне от других игроков. Карта роли лежит перед игроком **лицевой стороной вниз** на протяжении всей партии. Помимо названия, карта роли содержит следующую информацию:

1. Цвет рубашки обозначает, в каком стане находится игрок. Эта информация открыта для всех игроков.



Игрок находится в стане Братства



Игрок находится в стане Сумрака

2. Цвет лицевой стороны обозначает, кому верен игрок на самом деле.



Игрок верен Владыке Сумрака



Игрок верен Великому магистру Братства.

## Состав колоды ролей

На иллюстрации ниже:

- цвет подложки соответствует лицевой стороне карты (верность);
- цвет схематичных карточек соответствует рубашке карты (принадлежность стану);
- число напротив названия роли показывает, сколько карт этой роли входит в состав игры.



## Баланс

Баланс в игре крайне важен, поэтому в зависимости от числа участников партии уберите некоторые карты из колоды перед началом игры, чтобы и у Братства, и у Сумрака были равные шансы на победу.

### Уберите

#### для 7 игроков

- 1 предателя Братства
- 1 паладина Братства
- 1 адепта Сумрака



#### для 8 игроков

- 1 предателя Братства
- 1 паладина Братства

#### для 9 игроков

- 1 предателя Братства

#### для 10 игроков

- Играйте полной колодой

## Подготовка к партии

1. **Перемешайте роли и сдайте каждому по 1 карте.** Игроки втайне смотрят доставшиеся им роли, после чего кладут карты перед собой лицевой стороной вниз.
2. **Владыка Сумрака открывает свою карту.** Роль Владыки известна всем игрокам. В его руках — бразды правления всем игровым процессом. Роли всех остальных игроков остаются тайной, но известно, в каком стане — Сумрака или Братства — они находятся (об этом сообщает цвет рубашек полученных карт).
3. **Братство знакомится с Великим магистром.** Все игроки закрывают глаза. Затем открывают глаза все, кто находится в стане Братства (Великий магистр, паладины и предатели), и Братство знакомится с Великим магистром. Чтобы не выдать магистра случайным шорохом или звуком, все игроки из стана Братства поднимают руки, сжав пальцы в кулак. Великий магистр поднимает руку, раскрыв ладонь.
4. **Великий магистр знакомится с лазутчиком.** Все закрывают глаза. Лазутчик и Великий магистр открывают глаза и смотрят друг на друга.

*Подсказка: чтобы все игроки понимали, когда и кому открывать и закрывать глаза, Владыка Сумрака должен давать участникам партии недвусмысленные команды. Но не забывайте, что глаза самого Владыки в момент знакомства других игроков должны оставаться закрытыми.*

5. **Все открывают глаза.** Партия начинается.

## Ход игры

В «Тени интриги» одни игроки будут стремиться обмануть соперников, чтобы скрыть собственную роль, а другие — применять дедуктивные способности, чтобы вычислить роли соперников. Предполагается, что игроки будут активно и открыто обсуждать происходящее. Как только игра начнётся, приготовьтесь задавать вопросы и выдвигать обвинения, чтобы помочь своей команде добиться победы в текущем раунде. В ходе партии перед игроками будут лежать памятки: в случае, если кто-либо из игроков забыл, какие роли присутствуют в игре, каков порядок хода или знакомства, можно сверяться с этими памятками. Также в центре стола находится резерв жетонов победных очков. Победившие в раунде игроки будут получать победные очки из этого резерва.

### Шаг 1: Дознание

В любой момент партии Владыка Сумрака может остановить обсуждение. Он выбирает одного из игроков в своём стане (это может быть либо адепт, либо лазутчик — Владыка точно не знает, кто именно). Затем Владыка указывает на игрока из любого стана, которого нужно проверить. Адепт/лазутчик смотрит карту роли проверяемого игрока так, чтобы никто другой не видел роли, а затем объявляет эту роль вслух. Обратите внимание, что другие игроки лицевую сторону карты не видят, так что правду игрок говорить не обязан. Адепт будет стараться говорить Владыке правду, а лазутчик — напротив, максимально запутать Владыку.

### Шаг 2: Обвинения и уловки

После дознания игроки открыто обсуждают названную роль. Последователи Братства и Сумрака вступают в оживлённую дискуссию, чтобы запутать Владыку или, наоборот, помочь ему.

Можно поставить под сомнение верность и правдивость дознавателя, чтобы помочь обвиняемому. Может быть, Владыка выбрал в дознаватели лазутчика, не подозревая об этом?

Адепты и лазутчик могут обвинять друг друга в том, что их заслал Великий магистр. Предатели будут пытаться выслужиться перед Владыкой, ведь они знают, что Великий магистр на самом деле. Но может ли Владыка им доверять? Ведь паладины Братства вместе с Великим магистром тоже могут выдавать себя за предателей и тем самым запутывать Владыку. А паладины вдобавок могут выдавать себя за Великого магистра, чтобы пожертвовать собой во имя своего предводителя. Не скупитесь на слова и эмоции, пусть люди усомнятся в выдвигаемых предположениях.

*Когда Владыка сочтёт, что услышал достаточно, он выберет из своего стана нового игрока и отправит его на дознание. Процесс повторяется с первого шага.*

Обратите внимание, что Владыка может отправить на дознание каждого из своих подданных лишь по одному разу. То есть один игрок из стана Сумрака не может проверять роль другого игрока, если он уже это делал в текущем раунде. Также помните, что сам Владыка не может проверять чужие роли — только поручать это другим.

### Шаг 3: Приговор и казнь

Как только все адепты и лазутчик по разу проверили роли других игроков, наступает время, когда Владыка должен вынести приговор. После финального обсуждения Владыка завершает текущий раунд: он отправляет на казнь по одному игроку из стана Братства и Сумрака.

*Важно: Владыка не обязан отправлять на дознание абсолютно всех игроков из своего стана. Но если каждый из них уже проверил по игроку, Владыка обязан вынести приговор.*

Казнённые игроки раскрывают свои роли.

- Если казнены Великий магистр и лазутчик, то победа в раунде достаётся Сумраку. Все, кто верен Сумраку (а именно Владыка, адепты и предатели Братства), получают по 1 очку.
- Если хотя бы один из двух казнённых имел какую-то другую роль (паладин, адепт или предатель), то победа в раунде достаётся Братству. Все, кто верен Братству (а именно Великий магистр, паладины и лазутчик), получают по 1 очку.

Игрок, получивший победное очко, берёт жетон из резерва и кладёт перед собой цифрой 1 вверх. Если у него уже имелось победное очко к этому моменту, он переворачивает свой жетон цифрой 2 вверх — теперь у него 2 победных очка.

Если после казни у одного или нескольких игроков набралось 3 очка, эти игроки побеждают. Если никто не набрал 3 очка, начинается новый раунд игры с этапа подготовки: карты ролей раздаются игрокам заново.



Разработчик игры: Майкл Миндес  
Оригинальная механика: Templar Intrigue  
© 2014 Tasty Minstrel Games. All rights reserved.  
www.PlayTMG.com



### Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов  
Руководство редакцией: Владимир Сергеев  
Выпускающий редактор: Александр Киселев  
Переводчик: Александр Бурдаев  
Текст правил и адаптация: Валентин Матюша  
Художественный текст: Дмитрий Шуршалов  
Дизайн и вёрстка: Сергей Дулин и Иван Суховой  
Корректор: 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.

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
www.hobbyworld.ru