

Теневые Клинки

Правила игры

Введение

В тёмных переулках бродят лишь тени!

Где-то далеко раскинулась огромная империя, могущественная и мирная. Однако под личиной благопристойности скрывается ожесточённая борьба за власть. Влиятельные господа поручают тёмные дела тайным агентам.

Вам выпала честь возглавить теневую гильдию. Ваша задача — создать сильнейшую команду агентов, чтобы получить право выполнять миссии и получать награды. Однажды вы станете лидером самой могущественной гильдии в истории и будете купаться в золоте. Но главное, вся империя окажется в вашей теневой власти!



Цель игры

Завербуйте в гильдию лучших агентов, чья сила позволит вам получить превосходство в разных сферах мастерства. Получив превосходство в какой-либо сфере мастерства, вы сможете выполнять соответствующие ей миссии и получать за них награды.

Состав игры

(А)

(Б)



8 планшетов гильдии (4 планшета «А» и 4 планшета «Б»)



8 жетонов
превосходства



Правила
игры



Памятка



34 карты
агентов



32 карты
миссий



10 карт
оружия



8 карт
заговоров

Подготовка к игре



- 1 Достаньте из коробки все компоненты, кроме карт заговоров. Положите перед каждым игроком 2 разных планшета гильдии («А» и «Б»), составив из них 1 ряд символов (одинаковый для всех игроков).

[Примечание] Карты заговоров используются только в игре с дополнительным правилом № 1 (см. с. 13).

- 2 Выберите участника в самой тёмной одежде — он становится первым игроком. Он берёт 4 стартовые карты, перемешивает их и случайным образом раздаёт всем игрокам по 1 карте.

[Примечание] Стартовые карты — это «Убийца», «Вор», «Посыльный» и «Шпион» с силой 1 и символом печати.



Символ печати

- 3 Первый игрок складывает в одну колоду все карты агентов, миссий и оружия (включая оставшиеся стартовые карты, если в партии меньше 4 игроков). Затем перемешивает колоду и кладёт на стол лицевой стороной вниз.
- 4 Затем первый игрок создаёт область вербовки. Для этого он берёт 3 верхние карты колоды и кладёт их в ряд лицевой стороной вниз, формируя 3 отдельные стопки. Каждая стопка обозначается номером: стопка 1 (дальняя от колоды), стопка 2 (средняя) и стопка 3 (ближняя к колоде).
- 5 Положите 4 жетона превосходства (по 1 каждого типа) рядом с колодой. Теперь вы готовы начать игру.

[Примечание] Все 8 жетонов превосходства используются только при игре с дополнительным правилом № 2 (см. с. 14)









Альтернативное правило стартовых карт


Вы можете начать игру со случайной стартовой картой по описанным ниже правилам.

1. Первый игрок перемешивает все карты в игре (включая стартовые), кроме карт заговоров, и составляет из них колоду.
2. Участник, сидящий справа от первого игрока, берёт столько верхних карт колоды, сколько игроков участвует в партии, и смотрит их. Затем он выбирает одну из взятых карт и оставляет у себя в руке, а остальные передаёт лицевой стороной вниз игроку, сидящему справа.
3. Каждый участник выбирает 1 из карт, полученных от игрока, сидящего слева, и передаёт оставшиеся карты игроку, сидящему справа. Так продолжается до тех пор, пока у всех игроков не окажется по 1 карте.

Основные понятия

Сферы мастерства

Карты агентов и миссий делятся на 5 типов, в соответствии с основными навыками теневых гильдий: «Убийство» , «Воровство» , «Поддержка» , «Внедрение»  и «Наёмники» . Каждый тип имеет свой цвет и символ, которым они обозначаются на картах. Каждому типу (за исключением «Наёмники» ) соответствует один из символов на планшетах гильдии и жетонах превосходства.

В ходе игры участники будут играть карты из руки, выкладывая их в соответствующую сферу мастерства своего планшета. Карты агентов и миссий с символом «Наёмники»  можно играть в любые сферы мастерства. Карты миссий с несколькими символами сфер мастерства можно играть в любую из указанных сфер (см. с. 9).



Убийство



Воровство



Поддержка



Внедрение



Наёмники

Сила

У каждой карты агента и оружия есть сила. Она обозначается числом в левом верхнем углу карты. Общая сила игрока в какой-либо сфере мастерства равна сумме сил всех сыгранных им карт агентов в этой сфере. Если к сыгранной карте агента были прикреплены карты оружия, то сила этого агента равна сумме силы самого агента и силы его оружия (см. с. 11).

Сила



Превосходство

Игрок с наибольшей силой в какой-либо сфере мастерства получает превосходство в этой сфере. Только игрок, обладающий превосходством в какой-либо сфере мастерства, получает право сыграть карты миссий этой сферы. Один игрок может обладать превосходством сразу в нескольких сферах мастерства. Если в одной сфере у нескольких игроков одинаковая сила, то ни один из них не получает превосходства и не имеет права играть соответствующие карты миссий.

Получив превосходство в сфере мастерства, игрок берёт соответствующий жетон превосходства и кладёт на свой планшет гильдии сверху соответствующей сферы. Если в ходе игры другой участник получит большую силу мастерства в этой сфере, он забирает жетон превосходства у текущего владельца и кладёт его на свой планшет гильдии. Теперь только он имеет право играть соответствующие карты миссий.

Игрок 3

Превосходство в 1 сфере мастерства



Ход игры

Во время игры участники по очереди совершают ходы, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход выполните **одно из действий**: «Вербовка» или «Приказ». Эти действия описаны ниже.

1. Вербовка

С помощью этого действия вы можете брать в руку карты из области вербовки. Сначала посмотрите все карты в **стопке 1** (дальней от колоды) и либо возьмите их все на руку, либо верните их обратной стороной вниз (не показывая другим игрокам). Если вы вернули карты, повторите то же самое со **стопкой 2**. Если вы вернули и эти карты, повторите то же самое со **стопкой 3**. Если вы вернули и эти карты, возьмите в руку 1 верхнюю карту из колоды. Как только вы берёте карту (или карты) в руку, ваш ход немедленно завершается.

[Примечание] Карты, которые игрок посмотрел, но не вернул, становятся недоступны ему в этот ход. Их нельзя ни смотреть снова, ни забирать в руку.

В конце вашего хода добавьте по 1 карте из колоды **в каждую стопку, которую вы посмотрели**. Берите карты с верха колоды и не глядя кладите лицевой стороной вниз, сначала в стопку 1 и затем в следующие стопки по очереди. В любой из стопок при этом может оказаться больше 2 карт. Пример вербовки описан на с. 8.





Пример. Агата в свой ход выполняет действие «Вербовка». Сначала она смотрит все карты в стопке 1, но не находит нужных ей карт, поэтому возвращает их лицевой стороной вниз обратно. Затем она смотрит все карты в стопке 2. Эти карты нравятся ей больше, поэтому Агата берёт их все в руку, и на этом её ход заканчивается. Прежде чем передать ход другому игроку, она пополняет каждую из стопок, которую смотрела, и кладёт по 1 карте из колоды в стопку 1 и стопку 2. После этого ход Агаты заканчивается, и начинается ход игрока, сидящего слева.

2. Приказ

Это действие позволяет вам играть карты из руки в соответствующие сферы мастерства. Выбрав это действие, вы можете по своему желанию и в любом порядке выполнить 2 шага, описанных ниже.

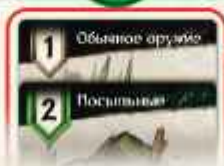
Сыграть карту агента

Выберите карту агента в руке и положите её **лицевой стороной вверх** ниже планшета гильдии, под соответствующей сферой мастерства. Если в этой сфере уже есть карты, положите новую карту поверх предыдущих так, чтобы была видна сила всех сыгранных карт. После этого немедленно примените способность только что сыгранной карты агента. Когда вы играете карту агента, то можете увеличить его силу, если сразу прикрепите к нему любое количество карт оружия. В течение 1 хода можно сыграть **только 1 карту** агента, если какая-либо способность не указывает иное. После выполнения этого действия проверьте соотношение сил в сферах мастерства игроков и определите кому принадлежит превосходство в каждой из них (см. с. 6).

Сыграть карту миссии

Выберите карту миссии из руки и положите её **лицевой стороной вниз** выше планшета гильдии, над соответствующей сферой мастерства. Обязательное условие — **у вас должно быть превосходство в той сфере мастерства**, в которую вы играете карту миссии. Если на выбранной карте миссии указано несколько символов мастерства, вы можете сыграть её в любую из этих сфер (если у вас есть превосходство). Все миссии в конце игры приносят награду в виде монет, однако некоторые миссии требуют выполнения определённых условий. В любой момент игры вы можете смотреть сыгранные вами карты миссий. В течение 1 хода вы можете сыграть **не более 1 карты миссии в каждую сферу мастерства**, в которой у вас есть превосходство (то есть максимум 4 карты миссий в течение 1 хода).

Пример сыгранной карты миссии



Пример сыгранной карты агента с оружием

Описание карт

Агенты

Карты агентов выкладываются ниже планшета гильдии, под соответствующей сферой мастерства. У всех карт агентов есть сила, но у некоторых есть также особые способности. Все способности уникальные и применяются только тогда, когда карта агента выкладывается из руки.



Карта агента без способности

Карта агента со способностью

- 1 **Название агента**
- 2 **Сила агента**
- 3 **Сфера мастерства**
- 4 **Способность.** Когда вы играете карту такого агента, добавьте его силу к общей сумме и затем примените его способность.
 - ◆ Как правило, в течение 1 хода можно сыграть только 1 карту агента, но способности некоторых агентов позволяют играть дополнительные карты агентов в тот же ход.
 - ◆ Игрок по своему желанию может применить способность сыгранного агента, либо не применять её. Однако, если способность применяется игроком, то она должна быть применена полностью.
 - ◆ Способности могут уничтожать карты или сбрасывать карты из руки. Если не сказано иное, то целью способности является сыгранная карта агента. В любом случае кладите такие карты лицевой стороной вверх в стопку рядом с колодой — это «кладбище». Игроки всегда видят верхнюю карту кладбища, но не могут смотреть остальные карты под ней.
- 5 **Художественный текст**

Оружие

Когда вы играете карту агента, то можете прикрепить к ней одну или несколько карт оружия, чтобы увеличить её силу. Вы не можете прикреплять карты оружия к агентам, которые были сыграны ранее. Кладите карты оружия лицевой стороной вверх под карту агента (но чуть выше неё) так, чтобы у оружия оставалась видна только сила. Силой агента считается сумма силы самого агента и силы всех его карт оружия. Если вы должны уничтожить карту агента, сбросьте вместе с ней и все прикреплённые к ней карты оружия.



Карта «Шпион»
с 2 картами оружия
(общая сила агента — 4)

Миссия

Карты миссий выкладываются выше планшета гильдии, над соответствующей сферой мастерства. Вы можете играть карты миссий только в те сферы мастерства, в которых у вас есть превосходство. Кладите карту миссии **лицевой стороной вниз**, чтобы другие игроки не могли её видеть (но вы можете смотреть её в любой момент игры). Количество монет в левом верхнем углу карты показывает, какую награду вы получите за эту миссию (от 1 до 3 монет). В конце игры суммируйте награды всех миссий во всех сферах мастерства.

[Примечание] Некоторые карты миссий имеют обязательное условие, которое необходимо выполнить, чтобы в конце игры получить награду.



Миссия без условий



Миссия с условием

- 1 Название миссии
- 2 Награда (1–3 монеты)
- 3 Сфера мастерства. Необходимо иметь превосходство в указанном мастерстве, чтобы играть карту миссии. Также указывает на сферу мастерства, в которую вы можете выложить эту карту. Если на карте указано несколько символов мастерства, вы можете положить карту миссии в одну любую из них (если обладаете превосходством).
- 4 Условие. Для получения награды некоторых миссий необходимо выполнить определённые условия в конце игры.


Конец игры

Как только из колоды была взята последняя карта, для всех участников (включая игрока, в чей ход это произошло) начинается финальный раунд. Во время финального раунда все игроки делают по 1 последнему ходу, в который они могут либо выполнить действие «Приказ», либо пропустить ход. Игра заканчивается, когда все участники сделают свой последний ход в финальном раунде.

В конце игры откройте все карты миссий во всех сферах мастерства и уберите в сброс карты миссий, условия которых не выполняются. После этого подсчитайте награду — сумму монет всех ваших карт миссий. Один или несколько игроков, набравшие наибольшее количество монет, становятся победителями.

Дополнительное правило №1 Заговоры

На каждой из 8 карт заговоров указано особое правило. Случайным образом выберите 1 из карт и используйте в игре. Добавьте описанные ниже правила к стандартным правилам.

- ◆ Перед началом партии первый игрок перемешивает все карты заговоров, случайным образом выбирает одну из них и кладёт её лицевой стороной вверх рядом с колодой. Оставшиеся 7 карт заговоров он убирает в коробку. Прочитайте правила выбранной карты заговора и используйте их во время игры.
- ◆ Если правило карты заговора распространяется на определённую сферу мастерства, оно не распространяется на карты агентов с символом «Наёмники» .
- ◆ Правила всех карт заговоров описаны на последней странице правил.



Дополнительное правило №2 Альянсы (только для 4 игроков)

Если в партии участвуют 4 игрока, они могут объединиться в команды по 2 человека. Добавьте описанные ниже правила к стандартным правилам.

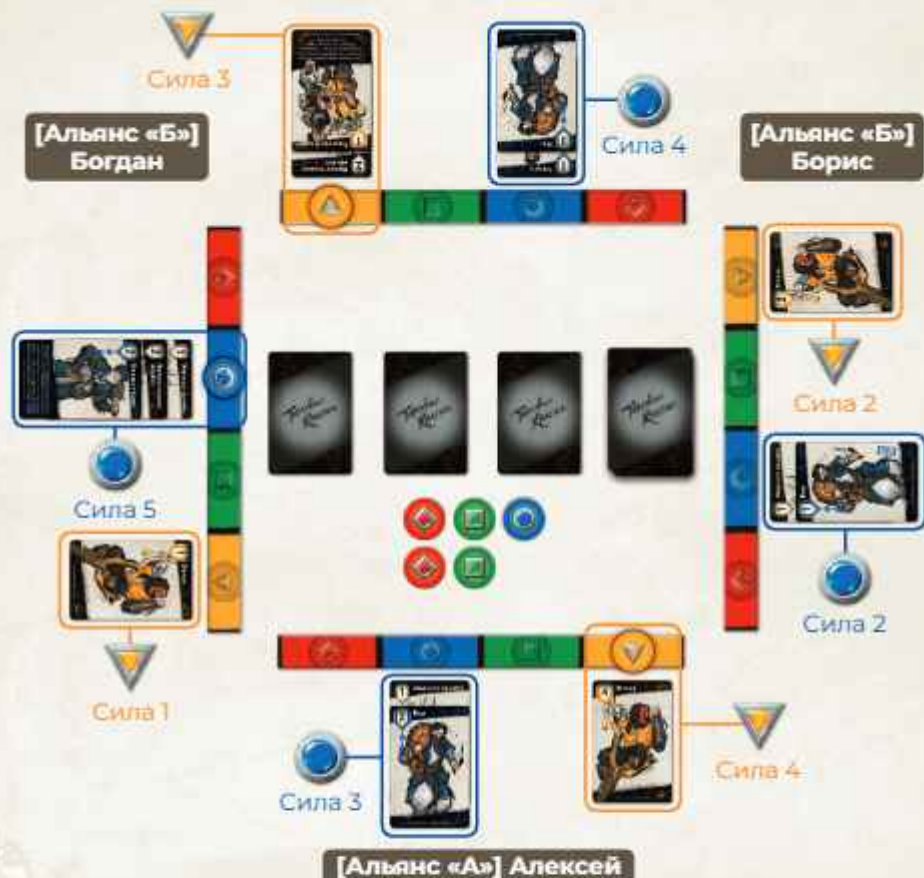
- ◆ Перед подготовкой к игре участники делятся на пары. Игроки должны сесть так, чтобы слева и справа от каждого игрока был участник из альянса соперников.
- ◆ Используйте в игре все 8 жетонов превосходства (по 2 каждого типа).
- ◆ Для обладания превосходством в какой-либо сфере мастерства вам необходимо иметь больше силы, чем у каждого из игроков альянса соперников. Вам не нужно превосходить по силе своего союзника, но нужно превосходить силой соперников. Если оба союзника превосходят по силе своих соперников, то они оба получают соответствующие жетоны превосходства. См. пример на с. 15.
- ◆ Способности карт с текстом «любой игрок» могут быть применены к своему союзнику. Способности карт с текстом «соперник» могут быть применены только к игрокам альянса соперников.
- ◆ Во время действия «Приказ» выполняйте дополнительный шаг «Передача теневой карты».



Передача теневой карты


В конце хода вы можете передать любую карту из руки своему союзнику в качестве теневой карты. Теневую карту можно передать только 1 раз в течение 1 хода, при этом не показывая соперникам. Вы не можете говорить другим игрокам, какую карту передаёте (ни её силу, ни название, ни способность).



[Альянс «А»] Артём



Пример 1. Артём и Алексей — это альянс «А», а Богдан и Борис — альянс «Б». У Богдана превосходство в сфере мастерства «Воровство» , поскольку его сила там равна 5. Сила Бориса равна 2 — это меньше, чем у соперников, поэтому у него нет превосходства в сфере мастерства «Воровство» , несмотря на то, что он состоит в одном альянсе с Богданом.

Пример 2. В сфере мастерства «Внедрение»  у каждого игрока альянса «А» сила больше, чем у любого из игроков альянса «Б». В этом случае превосходство в этой сфере мастерства принадлежит обоим союзникам Артёму и Алексею.

Карты заговоров

Высокомерие	Вы не можете играть карты агентов в сферах мастерства, в которых обладаете превосходством.
Предатель	Один раз в ход во время действия «Приказ», перед тем как сыграть карту агента или после этого (сыграть карту агента обязательно), вы можете прикрепить к агенту соперника 1 карту оружия с равной ему силой из своей руки. Затем переместите этого агента в соответствующую сферу мастерства своего планшета (не применяя способность).
Двойная ставка	Если вы берёте карту из колоды в области вербовки, то берите 2 (вместо 1). Если вы добавляете карту в пустую стопку, положите в неё 2 карты (вместо 1). Это правило работает также и во время активации способности карты «Хапуга».
Напарники	Во время действия «Приказ» вы можете сыграть 1 дополнительную карту агента с той же силой, что и у агента, которого вы уже сыграли в этот ход, но с другим символом сферы мастерства (не «Наёмники» ♁).
Смертельный удар	Во время действия «Приказ» вы можете сбросить с руки карту агента с символом «Убийство» ♠ (но не «Наёмники» ♁), чтобы уничтожить карту любого другого сыгранного агента, обладающего такой же силой. Вы можете делать так любое количество раз в течение хода.
Краденое оружие	Вы можете использовать карты агентов с символом «Воровство» ♣ в качестве карт оружия. Пока они находятся в игре, считайте их картами оружия для всех правил и способностей, но, оказавшись на «кладбище», они становятся картами агентов.
Полная поддержка	Карты агентов с символом «Поддержка» ♣ считаются картами, обладающими сразу всеми символами мастерства.
Шпионаж	Во время действия «Приказ» вы можете сыграть карту агента с символом «Внедрение» ▼ в любую сферу мастерства соперника. Во всех сферах мастерства соперника кроме «Внедрение» ▼, сила такой карты считается отрицательной.



KOREA BOARDGAMES
www.koreaboardgames.com
© Korea Board Games Co., Ltd. 2020
Все права защищены.

Настольная игра «Теневые клинки» (Shadow Blades) издана на русском языке компанией ООО «АртОптима» по соглашению с компанией Korea Board Games Co., Ltd. на основании лицензии автора Ричарда Гарфилда.

Автор игры
Ричард Гарфилд
Художник
Ли Дэхун
Графический
дизайнер
Ли Соён

