



Чёрная соната

Мира Джонса Кина

Дополнение

Прекрасный юноша

Смуглая дама была далеко не единственным загадочным персонажем шекспировских сонетов...

Данное дополнение состоит из нескольких модулей, которые можно добавлять в партию в любых сочетаниях. Модули **«Прекрасный юноша»** и **«Рандеву»** вводят новые логические головоломки, а модуль **«Черна, как ночь»** позволяет заменить карты подсказок из базового набора на новые, с которыми разгадать личность Дамы станет труднее. Выбрав одного из **«Поэтов-соперников»**, вы можете либо упростить игру, либо усложнить её. И, наконец, **«Наблюдатель и слезка»** помогут вам не упустить Смуглую даму в решающий момент партии.

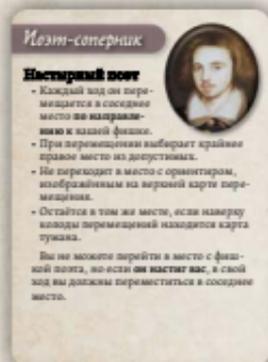
Состав игры



11 карт
Прекрасного
юноши



7 карт
рандеву



Карта поэта-соперника



12 карт
подсказок



Карта
наблюдателя



Карта
слежки



24 жетона



Фишка
поэта

И прекрасный юноша

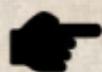
Цель. Прекрасный юноша прошёлся по улицам Лондона и теперь скрывается в одном из 11 мест. Спрашивая прохожих, вы должны распутать след хитреца и найти его укрытие.

Состав модуля: 11 карт Прекрасного юноши и жетоны стороной с направляющей рукой вверх.

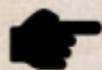
Подготовка к игре. Перемешайте 11 карт Прекрасного юноши лицевой стороной (с символами ориентиров) вниз. Возьмите верхнюю карту и, не глядя на её лицевую сторону, положите рядом с игровым полем. Остальные 10 карт уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.

Игровой процесс. Партия проводится по обычным правилам, но теперь в ваш ход вам доступен новый вариант действия — **спросить прохожего**, в какую сторону

из вашего текущего места направился Прекрасный юноша. Для этого положите карту Прекрасного юноши на карту того места, где находится ваша фишка. Совместите обе карты, а затем, не разъединяя, переверните их. В замочной скважине вы увидите символ ориентира. Это означает, что из вашего места Прекрасный юноша передвинулся в соседнее место с таким ориентиром. При желании отмечайте возможные пути жетонами с направляющей рукой.



*Передвигаясь по Лондону, Прекрасный юноша всегда выбирал **кратчайший путь** от своего местоположения до места-укрытия. Учитывайте, что иногда есть два кратчайших пути.*



В месте-укрытии прохожий даст вам ошибочную наводку.

Спросите прохожих в разных местах, чтобы вычислить, где скрывается Прекрасный юноша. Помните, что в месте-укрытии

прохожий укажет неверное направление. Если вы вычислили укрытие, то, находясь в этом месте, встретитесь с Прекрасным юношей лицом к лицу.

Встреча с Прекрасным юношей лицом к лицу. Если вы уверены, что находитесь в месте-укрытии, в любой момент своего хода переверните карту Прекрасного юноши (это не считается действием). Проверьте, совпадает ли место, указанное на его карте, с вашим текущим местоположением. Если да, вы нашли Прекрасного юношу — в конце игры добавьте к результату 20 очков. Если нет, вы упустили Прекрасного юношу — вычтите 20 очков. Если в один ход вы встретились лицом к лицу и со Смуглой дамой, и с Прекрасным юношей, добавьте к результату ещё 10 очков!



Нельзя встретиться с Прекрасным юношей лицом к лицу, если вы находитесь в одном месте с Настырным поэтом (см. с. 15).



1. При подготовке к игре отложите лицевой стороной вниз 1 случайную карту Прекрасного юноши.

2. В свой ход можете **спросить прохожего**: символ ориентира подскажет следующее место по направлению к укрытию Прекрасного юноши.



3. Отмечайте возможные пути жетонами с направляющей рукой.



Рандеву

Цель. Один ориентир имеет особое значение для Шекспира и Смуглой дамы. Быть может, они назначат свидание в предместье под сенью деревьев или в тёмном углу церкви. Или же отправятся в театр, место торговли или трактир. Ваша задача — определить, какой из 7 ориентиров предназначен для рандеву и встретиться с Дамой лицом к лицу в любом месте с таким ориентиром.

Состав модуля: 7 карт рандеву и жетоны стороной с числами вверх.

Подготовка к игре. Перемешайте 7 карт рандеву лицевой стороной (с числами) вниз. Возьмите верхнюю карту и, не глядя на её лицевую сторону, положите рядом с игровым полем. Остальные 6 карт уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.

Игровой процесс. Партия проводится по обычным правилам, но теперь в ваш ход вам доступен новый вариант действия — **поискать ориентир рандеву**. Для этого положите карту рандеву на карту того места, где находится ваша фишка. Совместите обе карты, а затем, не разъединяя, переверните их. В замочной скважине вы увидите число: оно обозначает расстояние от вашего текущего местоположения до одного из мест с ориентиром рандеву. Таким образом, на указанном расстоянии находится по меньшей мере одно место (не обязательно ближайшее) с искомым ориентиром. При желании отмечайте полученные сведения жетонами с числами.

Указанное расстояние обозначает, сколько раз вы должны перейти в соседнее место (не перемещаясь назад), чтобы достичь места с ориентиром рандеву. Например, если вы находитесь в Блэкфрайерсе и увидели в замочной скважине число 2, то ориентир

рандеву есть среди мест на расстоянии двух линий от вас: в Криплгейте () , Корнхилле () или Саутуарке ( или ). При желании используйте обратную сторону карты рандеву из коробки, чтобы закрывать жетонами символы ориентиров, которые, по вашему мнению, не имеют отношения к рандеву.

Вам необходимо определить ориентир рандеву **до** встречи со Смуглой дамой лицом к лицу. Если вы должны открыть карту Дамы, переверните карту рандеву — если вы находитесь в месте без указанного ориентира, **вы проиграли**. В противном случае откройте карту Смуглой дамы и, как обычно, сравните символы на её карте с тремя жетонами в ячейках признаков. Если вы верно определили и ориентир рандеву, и три признака Дамы, **вы победили** — добавьте к результату 15 очков.

1. При подготовке к игре отложите лицевой стороной вниз 1 случайную карту рандеву. В свой ход можете **поискать ориентир рандеву**: число обозначает расстояние до одного из мест с ориентиром рандеву.



2. Отмечайте полученные сведения жетонами с числами.

3. Встретьтесь с Дамой лицом к лицу в любом месте с ориентиром рандеву.

Поэт-соперник

Этот модуль вводит в игру вторую фишку, которая на ваш выбор может быть **Неуловимым поэтом** или **Настырным поэтом**. С Неуловимым победить станет проще — поэт будет делиться с вами подсказками, в то время как Настырный, наоборот, усложнит игру, мешая вам преследовать Даму.

Состав модуля: фишка поэта и двусторонняя карта поэта-соперника.

Подготовка к игре. Поставив фишку игрока в любое место (круг) на карте, поместите фишку поэта во второе место того же цвета (в случае с зелёным цветом выберите любое из двух оставшихся мест).

Положите карту поэта-соперника выбранной стороной вверх рядом с игровым полем.

Игровой процесс. Теперь вы совершаете ходы после Дамы и поэта-соперника:

1. **Ход Смуглой дамы.**
2. **Ход поэта-соперника.**
3. **Ваш ход** (по обычным правилам).
Если ваша фишка и фишка поэта находятся в одном месте, см. с. 15.

Обновление местоположения поэта

Неуловимый поэт перемещается, только если ваша фишка находится в соседнем от него месте. Перемещаясь, этот поэт всегда переходит в соседнее место **по направлению от** вашей фишки, если у него есть допустимый вариант. Если у него несколько вариантов перемещения, он перейдёт в крайнее правое место из допустимых **по направлению от** вашей фишки.

Настырный поэт каждый ход перемещается в соседнее место **по направлению к** вашей фишке, выбирая кратчайший путь. Если у этого поэта два варианта перемеще-

ния и оба равноудалены от вашей фишки, то он перейдёт в крайнее правое место из допустимых **по направлению к** вашей фишке.

Оба поэта-соперника подчиняются правилам:

- Они никогда не переходят в место с ориентиром, изображённым на верхней карте перемещения.
- Они не перемещаются, если наверху колоды перемещений находится карта тумана.



Если поэт не может переместиться из-за перечисленных выше правил, он остаётся в том же месте до своего следующего хода.

Ваш ход. Если вы перешли в место с фишкой **Неуловимого поэта**, он делится с вами подсказкой о личности Смуглой дамы: удалите из игры верхнюю карту колоды тумана и возьмите карту подсказки по обычным правилам. Затем переставьте фишку поэта в другое место того же цвета, что и ваше текущее место.

Вы не можете перейти в место с фишкой **Настырного поэта**. Если же он перешёл в место с вашей фишкой, то в свой ход у вас нет выбора — вы должны выполнить действие перемещения своей фишки в соседнее место. Иными словами, вы не можете попытаться обнаружить Смуглую даму, разыграть карту тумана, пропустить ход или выполнить любое другое действие, находясь в одном месте с Настырным поэтом.

Подсчёт очков. Вычтите из результата 10 очков, если играли с Неуловимым поэтом, или добавьте 10 очков, если противостояли Настырному поэту.

Черна, как ночь

С новым набором карт подсказок четырёх мастей вам будет сложнее определить признаки Смуглой дамы, при этом потребуется больше подсказок, чем обычно. Сложность будет зависеть от масти Дама: невысокая при игре с червами и трефами, средняя — с бубнами, высокая — с пиками.

Состав модуля: 12 особых карт подсказок (по 3 карты каждой из четырёх мастей).

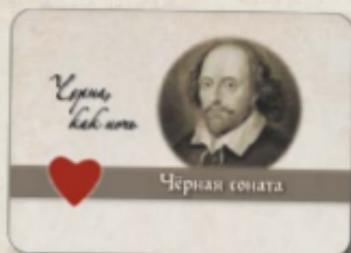
Подготовка к игре. Замените карты подсказок из базовой игры на особые карты подсказок из этого модуля. Перемешайте новую колоду подсказок, возьмите

верхнюю карту и, не глядя на её лицевую сторону, положите под игровое поле, как обычно. Это и будет та самая **Смуглая дама**, чьи признаки вы должны определить.

Найдите **2 карты подсказок** той же масти, что и карта Смуглой дамы. Положите одну из этих карт лицевой стороной вниз справа от игрового поля и поместите поверх неё стопку **карт мест**. Эта карта подсказки станет доступна, когда вы уберёте с неё все карты, посетив каждое место на игровом поле хотя бы один раз. Теперь возьмите 3 случайные карты подсказок и оставшуюся карту подсказки той же масти, что и карта Смуглой дамы. Перемешайте эти карты лицевой стороной вниз, затем снизу поместите **карту вуали**, а сверху — все оставшиеся карты подсказок. Переверните получившуюся стопку и положите рядом с игровым полем. Таким образом, среди первых 4 карт подсказок вы получите карту той же масти, что и карта Смуглой дамы.

Игровой процесс.

Партия проводится по обычным правилам.



Ключ «<3» означает, что либо ни один из указанных признаков не относится к Смуглой даме, либо есть одно совпадение, либо совпали ровно два признака.

Наблюдатель и слежка

Иногда, преследуя Смуглую даму, вы можете точно определить её местоположение, но из-за большого расстояния между вами не успеваете её настичь. Чтобы в следующий раз оказаться в нужное время в нужном месте, воспользуйтесь **картой наблюдателя** (с символом ) или **картой слежки** (с символом ). Соответствующим

жетоном отметьте на поле предполагаемое местоположение Дамы, а карту добавьте в колоду перемещений, чтобы точно знать, когда Дама снова окажется в отмеченном месте. Это поможет вам не упустить Смуглую даму в партии с высокой сложностью.

Состав модуля: карта наблюдателя и жетон наблюдателя, карта слежки и жетон слежки.

Игровой процесс. В течение своего хода вы можете воспользоваться любой доступной картой этого модуля, даже если в этот ход уже выполнили своё действие (например, переместились или поискали Смуглую даму). Мы рекомендуем использовать карту перед поиском Дамы или сразу после поиска, но прежде, чем Дама ускользнёт и вы переложите карты перемещений под низ колоды.

Чтобы выставить наблюдателя, поместите жетон с символом  в любое место, где, как вы уверены, сейчас находится

Дама, а соответствующую карту положите под низ колоды перемещений. Когда карта наблюдателя окажется верхней картой в колоде перемещений, верните себе эту карту. Следующая за ней карта в колоде относится к месту с жетоном наблюдателя. Уберите с поля этот жетон — карта и жетон наблюдателя снова считаются доступными и вы можете вновь воспользоваться ими по правилам, описанным выше.

Чтобы выследить Даму, поместите жетон с символом ♀ в любое место, где, как вы уверены, сейчас находится Дама. Теперь возьмите карту с символом ♀. Решите, хотите ли вы узнать о приближении Дамы к отмеченному жетоном месту за 3 или 5 её ходов, и переверните карту соответствующей стороной вверх. С **низа** колоды перемещений аккуратно отсчитайте такое же количество карт (не учитывайте карты с широкой цветной рамкой), и, не меняя порядок отсчитанных карт, вставьте карту

слежки между ними и остальной колодой. Когда карта слежки окажется верхней картой в колоде перемещений, верните себе эту карту (а жетон слежки сразу или через 3 или 5 ходов соответственно, на ваш выбор). Таким образом, вы получите предупреждение, через сколько своих ходов Дама окажется в месте, отмеченном жетоном слежки, и успеете её настичь. Когда карта и жетон слежки снова станут доступными, вы сможете вновь воспользоваться ими по правилам, описанным выше.





1. Отметьте жетоном наблюдателя место, где, как вы уверены, находится Дама.

2. Положите карту наблюдателя под низ колоды перемещений. Когда карта наблюдателя окажется наверху колоды перемещений, Дама будет находиться в отмеченном месте.



Используйте карту слежки по тем же правилам, но с её помощью обозначьте, через сколько ходов Дама окажется в месте с жетоном слежки.

Создатели игры

Автор игры: Джон Кин.

Портрет Энн Хатауэй работы Роджера Брайана Данна (2010) используется с разрешения «Фонда памяти Шекспира».

За тестирование и полезные предложения мы благодарны следующим людям: Израэль Валдром, Джейк, Лиам Кин, Джей Клиц, Мариуш Косецкий и Melty Man.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Петрунин.

Выпускающий редактор: Лайла Сатирова.

Переводчик и редактор: Мария Аверичева.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Дополнение включает в себя модули:

- «Прекрасный юноша».
- «Рандеву».
- «Поэт-соперник».
- «Черна, как ночь».
- «Наблюдатель и слезка».



sideroomgames.com



crowdgames.ru