

Ш · А · М · А · Н

ПРАВИЛА

ВЫ — ШАМАН.

С НЕЗАПАМЯТНЫХ ВРЕМЁН ВЫ ЗАЩИЩАЛИ МИРЫ ДУХОВ ОТ ТЕНЕЙ, ОДНАКО СЕГОДНЯ СТАВКИ ВЫСОКИ, КАК НИКОГДА ПРЕЖДЕ. ВЫ ДОЛЖНЫ УСПЕТЬ ВОССТАНОВИТЬ БАЛАНС МЕЖДУ МИРАМИ ДО ТОГО, КАК ЛУНА БУДЕТ В ЗЕНИТЕ. В ПРОТИВНОМ СЛУЧАЕ ВСЁ МИРОЗДАНИЕ ПОГРУЗИТСЯ В ХАОС. НО ЧТО, ЕСЛИ САМАЯ СТРАШНАЯ УГРОЗА ДЛЯ ВАС ИСХОДИТ ИЗНУТРИ?

НЕКОТОРЫЕ ИЗ ШАМАНОВ, ЧЕЙ РАЗУМ ИЗВАТИЛИ ТЕНИ, ВТАЙНЕ СТРЕМЯТСЯ НАРУШИТЬ БАЛАНС... КАК ЗНАТЬ, БЫТЬ МОЖЕТ, ВЫ ОДИН ИЗ НИХ?

СУМЕЕТЕ ЛИ ВЫ, КОГДА ПРИДЁТ ВРЕМЯ, ПРОРВАТЬСЯ СКВОЗЬ ПАУТИНУ ЛЖИ, СПЛЕТЁННУЮ ВАШИМИ СОПЕРНИКАМИ, И ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ В ЭТОЙ МНОГОВЕКОВОЙ БОРЬБЕ?

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Шаман — это карточная игра с тайными ролями, которая может длиться разное количество раундов. Каждый раунд символизирует лунный цикл, во время которого происходит противостояние Шаманов и Теней. В начале каждого раунда все игроки будут случайным образом разделены на две команды: Шаманы и Тени. Таким образом, каждый раз составы команд будут непредсказуемо меняться.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 1 фишка Теней
- 14 жетонов
- 61 карта
- 42 жетона победных очков



- У Шаманов есть 2 способа одержать победу: уничтожить всех Теней или не дать фишке Теней достигнуть конца шкалы Теней прежде, чем окончится раунд, то есть пока каждый из игроков не разыграет все свои карты.



- Тени побеждают в том случае, если их фишка достигает Луны на шкале Теней.

Игроки зарабатывают победные очки в том случае, если побеждает их команда, а также с помощью нескольких дополнительных эффектов. Игрок, набравший в конце игры больше всего победных очков, объявляется победителем.

КОМПОНЕНТЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ В его центре изображена шкала Теней, а по краям — 7 миров духов	12 ЖЕТОНОВ артефактов <ul style="list-style-type: none"> 5 Ритуальных Кинжалов 2 Портала 3 Лунных Осколка 2 Маски Истины 	   	
1 ФИШКА Теней 	1 ЖЕТОН первого игрока 	1 ЖЕТОН Затмения 	42 ЖЕТОНА победных очков 
61 КАРТА <ul style="list-style-type: none"> 5 карт ролей 	  		<ul style="list-style-type: none"> 56 карт миров разных цветов с номерами от 1 до 8
	РУБАШКА 2 ТЕНИ 3 ШАМАНА		РУБАШКА ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Поместите игровое поле (А) в центр стола.
- Рассортируйте карты согласно количеству игроков:

	КАРТЫ ШАМАНОВ	КАРТЫ ТЕНЕЙ	ЦВЕТА	НОМЕРА
 КАРТЫ РОЛЕЙ	2	1	 5 цветов, как на нижнем крае игрового поля.	Номера 1 – 6 (всего 30 карт)
 КАРТЫ РОЛЕЙ	3 (все)	1	 5 цветов, как на нижнем крае игрового поля, + коричневый (этот мир обозначен «4+»).	Номера 1 – 6 (всего 36 карт)
 КАРТЫ РОЛЕЙ	3 (все)	2 (все)	 Все цвета, включая красный (этот мир обозначен «5»).	Номера 1 – 8 (всего 56 карт)

- При игре втроём или вчетвером верните оставшиеся карты в коробку.
- Поместите жетоны победных очков рядом с полем (Б).
- Передайте жетон первого игрока (В) старшему игроку.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ НА 5 ЧЕЛОВЕК

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

- 1 ♦ Поместите фишку Теней (1) на стартовую позицию на шкале Теней, соответствующую количеству игроков.
- 2 ♦ Перемешайте 12 жетонов артефактов лицом вниз. Откройте 2 любых жетона и поместите их лицом вверх в соответствующие ячейки на игровом поле (Д). Затем замешайте жетон Затмения (любой стороной вверх) с оставшимися 10 жетонами артефактов и сложите их лицом вниз в стопку рядом с 2 открытыми жетонами (Е). Если жетон Затмения оказался на верху стопки, перемешайте её снова.
- 3 ♦ Перемешайте карты ролей и раздайте по одной каждому игроку. На протяжении игры карты ролей будут лежать напротив игроков лицом вниз (Ж). Вы можете смотреть на свою карту роли в любой момент игры, однако показывать её другим игрокам или смотреть их роли нельзя.
- 4 ♦ Раздайте игрокам карты миров (3). Количество карт для каждого игрока зависит от общего количества всех игроков.



Поместите оставшиеся карты (3 карты при игре втроём, 1 карту при игре впятером) напротив изображений соответствующих миров по краю игрового поля (И).

- 5 ♦ Игрок с жетоном первого игрока становится первым Проводником в этом раунде.

ХОД ИГРЫ

Проводник выбирает любую карту мира из руки и выкладывает её перед собой лицом вверх. Эта карта определяет Назначение текущего хода (то есть мир, который Шаманы должны защитить в этот ход). Затем все остальные игроки **ОБЯЗАНЫ** по очереди разыграть по одной карте из руки. Ход продолжается по часовой стрелке.

- Если ваша карта совпадает с текущим Назначением (то есть имеет тот же цвет): поместите её перед собой лицом вверх. Её эффект будет применён после того, как все игроки разыграют свою карту.
- Если ваша карта не совпадает с текущим Назначением (то есть имеет другой цвет): немедленно подвиньте фишку Теней на одно деление вперёд по шкале Теней. Тени выигрывают раунд сразу же, как только их фишка достигнет Луны, отмеченной символом Теней ☾. Поместите свою карту напротив изображения соответствующего мира по краю игрового поля. Если в результате этого мир был закрыт, то есть все карты этого мира были разыграны (в игре втроём и вчетвером каждому миру соответствуют 6 карт, в игре впятером — 8 карт), немедленно примените эффект ритуала этого мира (см. Эффекты ритуалов на стр. 5).

ВАЖНО: в отличие от большинства подобных игр, «Шаман» не накладывает на игрока никаких ограничений касательно того, какие карты он может разыграть. Вы можете разыграть любую карту из руки. Вы можете обсуждать карты, однако нельзя упоминать их цвета, значения и принадлежность к мирам.



ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ КАРТ

После того как каждый игрок разыграл карту, сравните номера на картах, цвет которых совпадает с текущим Назначением. Определите, кто из игроков разыграл карту с наименьшим, а кто — с наибольшим номером.

ВАЖНО: если лишь один игрок выложил карту, совпадающую с Назначением, считается, что он разыграл одновременно карту и с наименьшим, и с наибольшим номером. Аналогичное правило применяется в случае, если все остальные игроки, выжившие совпадающие по цвету с Назначением карты, были уничтожены.

Выполните следующие шаги строго в таком порядке:

♦ Игрок, разыгравший карту с наименьшим номером, берёт жетон артефакта.

Он может взять один из двух открытых жетонов либо верхний жетон из стопки. Если игрок выбирает верхний жетон из стопки, он может скрыть его от других игроков и положить перед собой лицом вниз. Единственное исключение представляют собой Маски Истины: эти жетоны должны быть немедленно открыты, а их эффекты — применены.

Если игрок выбирает один из двух открытых жетонов, он должен немедленно выложить верхний жетон из стопки в пустую ячейку лицевой стороной вверх.

Если в любой момент на верху стопки появляется жетон Затмения, его эффект должен быть сразу применён.

ЭФФЕКТ ЖЕТОНА ЗАТМЕНИЯ

Каждый игрок должен передать одну любую карту из своей руки игроку слева или справа, в зависимости от направления стрелки на жетоне. После этого сбросьте жетон Затмения.



ВАЖНО: если жетон Затмения открывается в конце раунда, у некоторых игроков может не оказаться карт в руках. В таком случае в передаче карт участвуют только игроки, у которых в руках осталась хотя бы одна карта.

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ АРТЕФАКТОВ



ПОРТАЛ

Поместите этот жетон перед собой. В любой момент игры вы можете сбросить его, чтобы передвинуть фишку Теней на одно деление вперёд или назад по шкале Теней.

ПОМНИТЕ: как только фишка Теней достигает Луны , раунд немедленно заканчивается победой Теней.

Вы можете разыграть жетон Портала в любой момент игры, даже непосредственно перед тем, как вас уничтожат, или перед тем, как фишка Теней достигнет Луны .



МАСКА ИСТИНЫ

Взяв этот жетон, вы **ОБЯЗАНЫ** немедленно раскрыть свою карту роли. Даже если вы взяли Маску Истины с верха стопки жетонов артефактов, вы всё равно обязаны немедленно раскрыть свою роль.



РИТУАЛЬНЫЙ КИНЖАЛ

Поместите этот жетон перед собой. Применяя эффект ритуала Нейтрализации, вы можете сбросить этот жетон, чтобы уничтожить любого другого игрока (см. стр. 5).



ЛУННЫЙ ОСКОЛОК

Поместите этот жетон перед собой. Если до конца раунда вас не уничтожили и вы смогли сбросить минимум 2 Лунных Осколков, вы получаете 2 победных очка.

2 ♦ Игрок, разыгравший карту с наибольшим номером:

собирает карты, разыгранные игроками в этот ход, и помещает их напротив изображения текущего мира Назначения по краю игрового поля так, чтобы всем игрокам были видны номера на картах. Если в результате этого мир Назначения был закрыт, немедленно

примените эффект ритуала этого мира. Если у игроков всё ещё есть карты в руках, вы становитесь новым Проводником и начинаете следующий ход. В противном случае раунд заканчивается.

ЭФФЕКТЫ РИТУАЛОВ



РИТУАЛ СТАБИЛИЗАЦИИ

Передвиньте фишку Теней на 2 деления назад по шкале Теней **ИЛИ** возьмите 1 жетон артефакта (один из двух открытых либо верхний из стопки).



РИТУАЛ ТРАНСМУТАЦИИ

Выберите игрока и обменяйтесь с ним картами ролей. И вы, и второй игрок можете свободно смотреть на свои новые карты ролей. Обратите внимание, это может привести к смене состава команд прямо посреди раунда!



РИТУАЛ ИЛЛЮМИНАЦИИ

Немедленно получите 1 победное очко (возьмите соответствующий жетон из запаса).



РИТУАЛ НЕЙТРАЛИЗАЦИИ

Если перед вами лежит открытый жетон Ритуального Кинжала, вы **ОБЯЗАНЫ** сбросить его, выбрать любого другого игрока и уничтожить его.

ВАЖНО: если у вас есть Ритуальный Кинжал, но он лежит лицом вниз и таким образом скрыт от других игроков, вы можете либо открыть его, сбросить и применить эффект ритуала Нейтрализации, либо оставить жетон скрытым. Если вы решили оставить жетон скрытым или если у вас вовсе нет Ритуального Кинжала, эффект Нейтрализации не применяется.

ЭФФЕКТЫ УНИЧОЖЕНИЯ

Уничтоженный игрок выбывает до конца раунда и обязан немедленно раскрыть свою роль.

■ **Если уничтоженный игрок был Шаманом:** передвиньте фишку Теней на 1 деление вперед по шкале Теней за каждую карту, оставшуюся в его руке на момент уничтожения. Если в результате этого фишка Теней достигает Луны, Тени немедленно выигрывают раунд. Уничтоженный игрок также помещает карты из руки рядом с собой лицом вниз. В этом раунде данные карты уже не будут разыграны, а значит, некоторые из миров не будут закрыты.

■ **Если уничтоженный игрок был Тенью:** если он был последней Тенью в игре, Шаманы немедленно выигрывают раунд. В противном случае, при игре впятером, уничтоженный игрок раскрывает карты из своей руки и помещает их напротив соответствующих миров по краю игрового поля. Если таким образом один или несколько миров оказываются закрыты, игрок, уничтоживший Тень, применяет их эффекты ритуалов в любой последовательности. После этого раунд продолжается.

ВАЖНО: уничтоженный игрок теряет все выложенные перед ним жетоны артефактов.

ТАКЖЕ ВАЖНО: карта, разыгранная уничтоженным игроком, не сбрасывается и остаётся в игре до конца раунда. Если уничтоженный игрок разыграл карту, не совпадающую с текущим Назначением, поместите её напротив соответствующего мира. В противном случае не учитывайте её при определении наименьшего и наибольшего номера. Если уничтоженный игрок оказался единственным, разыгравшим совпадающую с Назначением карту, он выбирает, кто будет Проводником в следующем ходу.

КОНЕЦ РАУНДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Раунд заканчивается в нескольких случаях:

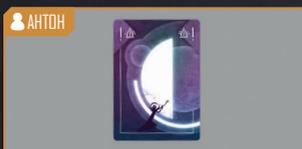
- 1 ♦ **Когда у игроков не остаётся карт в руках:**
в таком случае Шаманы успешно защитили миры духов и выиграли раунд.
 - 2 ♦ **Когда последняя Тень была уничтожена:**
в таком случае Шаманы разоблачили всех Теней и выиграли раунд.
 - 3 ♦ **Когда фишка Теней достигает Луны ☾:**
в таком случае Тени успешно разрушили миры духов и выиграли раунд.
- Если Шаманы выиграли раунд, каждый игрок из их команды, кто не был уничтожен, получает 2 победных очка.
 - Если Тени выиграли раунд, каждый игрок из их команды, кто не был уничтожен, получает 3 победных очка.

- Если игрок не был уничтожен и перед ним лежат 2 (или больше) жетона Лунных Осколков, он получает 2 дополнительных победных очка.
- Если ни у кого из игроков нет 8 победных очков, начните новый раунд. Игрок с жетоном первого игрока передаёт его игроку слева. Все оставшиеся у игроков артефакты сбрасываются и замешиваются, все разыгранные и выведенные из игры карты замешиваются.

Если у одного из игроков в конце раунда оказывается 8 победных очков, он побеждает в игре. В случае ничьей продолжайте играть, пока не останется один игрок с наибольшим количеством победных очков.

ВАЖНО: тени не выигрывают раунд, если все Шаманы уничтожены, но фишка Теней до конца раунда не достигла Луны ☾.

ПРИМЕР ХОДА



Антон становится Проводником и разыгрывает фиолетовую «единицу». Фиолетовый мир становится миром Назначения на этот ход.



Никита решает разыграть фиолетовую «шестёрку», соответствующую текущему Назначению.



Лена разыгрывает красную «шестёрку».



В результате этого фишка Теней продвигается на 1 деление вперёд по шкале Теней.



Лена помещает разыгранную карту напротив красного мира. Поскольку ещё не все красные карты были разыграны, красный мир не закрывается и ничего не происходит.



Артём разыгрывает коричневую «пятерку».



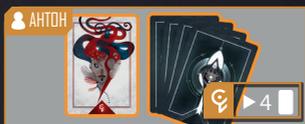
В результате этого фишка Теней продвигается на 1 деление вперед по шкале Теней.



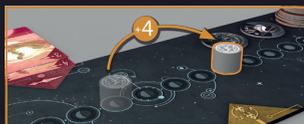
Затем Артём помещает свою карту напротив коричневого мира. Это последняя коричневая карта из восьми, так что мир закрывается.



У Артёма есть Ритуальный Кинжал, так что он сбрасывает его и применяет эффект Нейтрализации. Артём решает уничтожить Антона.



Это раскрывает роль Антона: он был Шаманом! У него в руке осталось 4 карты.



Из-за этого фишка Теней продвигается на 4 деления вперед. После этого Антон откладывает свои карты в сторону лицом вниз.



Наконец, Данил разыгрывает фиолетовую «семерку».



Поскольку каждый из игроков разыграл карту, пришло время для определения наибольшего и наименьшего номера. Так как Антон был уничтожен, его карта не учитывается.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ КАРТ



Из всех оставшихся игроков, разыгравших карту, совпадающую с Назначением, Никита разыграл карту с наименьшим номером.



Никита получает жетон артефакта. Он решает взять Лунный Осколок, поскольку у него уже есть один, а это значит, что в конце раунда Никита получит 2 дополнительных победных очка (если его не уничтожат).



Данил разыграл карту с наибольшим номером, поэтому он берёт свою и две другие фиолетовые карты, разыгранные другими игроками, и помещает их напротив фиолетового мира. Поскольку теперь напротив фиолетового мира лежат все 8 фиолетовых карт, этот мир считается закрытым, а Данил применяет эффект ритуала Иллюминации и немедленно получает 1 победное очко. Ход завершается, и Данил становится следующим Проводником.



АВТОР ИГРЫ: СЕДРИК ШАБУССИ

ХУДОЖНИК: МОД ШАЛЬМЕЛЬ

БЛАГОДАРНОСТЬ:

СЕДРИК: «Благодарю за вдохновение *Time Bomb*, а также всех тестировщиков и издателей, принимавших участие в доработке и совершенствовании игры. Отдельную благодарность хочу выразить Studio H за то, что поверили в эту эмоциональную и яркую игру, а также Мод Шальмель за великолепное оформление».

МОД: «Я выражаю благодарность тем высшим силам, что вдохновляют меня на новые идеи и дают мне возможность творить. Кроме того, я благодарю всю команду Studio H за их доверие и помощь в работе над игрой».

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Никита Черкасов
Редакторы: Елена Ткачева, Никита Черкасов, Полина Попова
Корректор: ООО «Корректор»
Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая
Руководитель проекта: Елена Ткачева
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**GAGA
GAMES**



ALL RIGHT RESERVED
© STUDIO H 2020