

DoppelgängeR

"Я говорю тебе, что что-то не так..." – скулила разбойница.

"Заткнись, Танлин. И сосредоточься на Квесте, который нам предстоит. И чтобы больше никаких разговоров о встрече с двойником. Варвар Богрим изготовил свой двуручный меч, да и остальные подтянулись.

"Это хорошо не кончится", – ответил Танлин. Она держала свою руку на навалии своего кинжала. Кто-то здесь был предателем... если бы только она знала кто.

Doppelgänger – это ролевая игра с предателем для 4-8 человек, где каждый игрок берет на себя роль бесстрашного авантюриста. Большинство игроков будут Истинными Приключенцами, чьи сердца преисполнены добрыми намерениями, но некоторые будут являться коварными Двойниками, которые хотят только смерти и разрушения.

Компоненты игры

16 карт Героев	25 кубов Ран
18 карт Квестов	8 кубов Усталости
9 двухсторонних карт-справок по Оружию	20 кубов Переброса
8 карт Лояльности	2 белых кубика
60 карт Предметов	3 черных кубика
1 двухсторонняя карта Животного	6 жетонов Света
1 мешочек	6 жетонов Тьмы
1 жетон Лидера	8 жетонов Щитов

Обзор игры

Каждый раунд игроки сталкиваются с новым Квестом, который потребует сплоченных усилий, и Лидер (он сменяется по очереди) выбирает, кто из Приключенцев отправится на этот Квест. Каждый выбранный таким образом игрок передает в общий пул одну карту Предмета, и несколько Предметов добавляются туда же случайным образом из колоды. Эти карты могут быть полезными, бесполезными или даже вредными. Лидер раздает по одной карте каждому, кто отправляется на Квест, который начинается после этого: каждый игрок делает ход, используя предмет, который получил от Лидера, если это возможно. Если группа добивается успеха, Лидер может приступить к поискам Артефакт Света. Найдя три из них, партию выигрывают Истинные Приключенцы. Если же Квест провален, то может быть найден Артефакт Тьмы. Найдя три из них, партию выигрывают Двойники. Игроки также должны следить за показателем своего здоровья, потому что если какой-либо игрок умирает, игра заканчивается, и по карте Лояльности умершего героя определяются победители и проигравшие.

Подготовка к игре

Случайным образом выберите Лидера. Затем каждый игрок, начинающий с Лидера и далее по часовой стрелке, выбирает 1 карту Героя из доступных 16-ти. Лидер получает жетон Лидера и выкладывает его на карту своего Героя. **ВАЖНО: эти карты должны быть отобраны по типу Оружия в следующем порядке: Меч – Лук – Посох, и далее по кругу.** Эти карты будут лежать перед игроками на протяжении всей партии, определяя тип Оружия, которое может использовать Герой, [СЕРДЦЕ], как показатель, сколько Ран он может получить и спецсвойство Героя.

Каждый игрок должен взять карту-справку Оружия, которая соответствует его типу Оружия, который они могут использовать, как обозначено соответствующим символом. На обороте каждой такой карты данные по Кинжалу.

Примечание: все персонажи могут использовать кинжал.

Лидер должен взять Мешочек и поместить в него 2 черных кубика и 1 белый кубик. Оставшиеся кубики отложите, они могут понадобиться игрокам позже в течение партии.

При игре **вчетвером** Лидер должен также взять карту Боевого Медведя, который может быть взят на любые Квесты и наносит автоматически 5 ед. Урона. У него есть 4 очка здоровья. Если он будет убит, игра продолжается без него.

При игре **впятером** Лидер партии должен также взять карту Боевого Пса, который может быть взят на любые Квесты и наносит автоматические 3 ед. Урона. У него есть 4 очка здоровья. Если он будет убит, игра продолжается без него.

Обратите внимание: Животные не допускаются в Таверну, и должны ждать снаружи, если не на Квесте. Таким образом, они не могут заживлять свои раны, добирать карты или брать кубы Переброса.

Перетасуйте колоду Предметов, и раздайте каждому по 4 карты (по 5 карт, если 4, 5 и 6 игроков), и остающуюся колоду положите лицом вниз в центре стола. Перетасуйте колоду Квестов и поместите ее лицом вниз также в центре стола.

Отложите жетоны Щитов в сторону. Игроки должны взять по одному из них в качестве метки и положить на карту своего Героя только, когда они отправляются на Квест, и вернуть их при завершении одного (при успехе или при провале).

Поместите белые кубы Переброса, красные кубы Ран и черные кубы Усталости в центре стола отдельными кучками.

Перемешайте жетоны Тьмы (отмечены словом «Lose») и разложите их лицом вниз в случайном порядке на столе.

Перемешайте жетоны Света (отмечены словом «Win») и разложите их лицом вниз в случайном порядке на столе.

Есть 4 типа жетонов Тьмы / Света:

Артефакты (Амулет, Скипетр, Книга заклинаний) – отыскав три Артефакта Света, побеждает группа, а если будут вскрыты все три Артефакта Тьмы, то побеждают силы Тьмы – Двойники.

Вылечите 2 или **Получите 3 Раны** – группа может излечить 2 Раны, или должна принять на себя 3 Раны. Распределение последних по правилу «пинг-понга», которое описано ниже в разделе «Как распределяется Урон?».

Загляните – Лидер может тайно от прочих посмотреть на любой жетон, Света или Тьмы, а затем вернуть его обратно.

Пустьшки – ни на что не влияют.

Лидер должен перемешать стопку карт Лояльности, составленную на основе ниже приведенной таблицы, и раздать каждому игроку по одной карте лицом вниз. Игроки не должны раскрывать о себе информацию на протяжении всей игры.

Число игроков	Число Двойников	Число Истинных Приключенцев
4	1	3
5	1	4
6	2	4
7	2	5
8	3	5

Как играть

Описанные ниже правила являются пошаговой демонстрацией, т.е. самым легким из вариантов освоения игры. Мы рекомендуем, чтобы вы сразу начали играть, следуя пошаговой инструкции, и вы все освоите через пару Квестов!

1. Лидер партии переворачивает верхнюю карту колоды Квестов и зачитывает его вслух всем игрокам, заостря внимание на показателе Урона, которым необходимо обладать для его успешного прохождения, а также получения вознаграждение за это или штраф при провале. Учтите, что для успешного прохождения Квеста, с указанием Диапазона Урона, вам потребуется набрать точное значение ед. Урона, входящих в этот диапазон.

Например, если на Квесте указан диапазон «7 – 10», то группа суммарно должна нанести 7, 8, 9 или 10 ед. Урона, в противном случае – провал. Также на карте Квеста могут быть особые правила (сверху карты), с которыми следует тщательно ознакомиться и исполнить.

2. После того, как все разобрались с картой Квеста, все игроки выбирают одну карту Предмета у себя на руке и передают его лицом вниз игроку слева от себя. Используйте это в качестве возможности завоевать доверие. Если у вас нет карт, доберите 3 карты в руку, а затем передайте одну из них.
3. Как только карты переданы, Лидер (обязательно идущий на Квест) должен собрать команду (еще одного игрока, как минимум): помните, чем больше игроков вы призовете, тем выше шанс, что в вашей команде окажется Двойник! Все выбранные игроки выкладывают жетон Щита на карту своего Героя.
4. Как только Лидером отобрана команда, игроки делятся на две группы: на тех, кто отправляется на Квест, и на тех, кто заглянет в Таверну. Игроки могут свободно общаться относительно Предметов, которыми они обладают для прохождения Квеста, однако, каждый из группы со Щитами должен выделить ТОЛЬКО ОДИН, которым он сможет воспользоваться или нет. *Например, если Герой использует Мечи, но у него в руке только Лук, он может добавить Лук для другого игрока, идущего на Квест, который сможет им воспользоваться.*



Каждый игрок (включая Лидера) из группы со Щитами выкладывает ОДНУ карту Предмета, лицом вниз, а Лидер добавляет к ним еще 2 карты случайные карты из колоды Предметов, а затем перемешивает их все. После этого Лидер не глядя откидывает ОДНУ из этих карт в сброс, а затем, рассмотрев оставшиеся карты, распределяет их между участниками (включая себя) группы, идущей на Квест (но не Животному). Каждый игрок должен поместить карту, полученную от Лидера, лицом вверх около себя. Остаточную, не распределенную карту, Лидер отправляет в сброс лицом вниз, не показывая никому из игроков.

Если Лидер выдает кому-то из игроков карту «*POISON*», Квест автоматически проваливается! Лидер должен перевернуть ОДИН из жетонов Тьмы, а вся группа со Щитами разрешают указанный внизу карты текст штрафа. Переходите к шагу №8.

5. Если ни одной карты «*POISON*» не был вскрыт, Квест продолжается! Каждый Герой может использовать только или Меч, или Лук, или Посох (см. символ сверху карты Героя), однако, любой Герой может использовать любое Заклинание, Кинжал, или Эликсир. Любой игрок, который оказывается Оружием, которое не может использовать, не наносит Урона, но может все еще получить Рану. Все Заклинания, кроме «*Fireball*», активируются сразу же. Игрок, обладающий Заклинанием «*Fireball*», должен решить: активировать его автоматически, или же бросить. Никаких бросков кубиков не требуется. «*Magic Bow*», «*Magic Staff*» или «*Staff Sword*» считаются обычными Луком, Посохом или Мечом, но наносят +1 ед. Урона.
6. Как только у всех игроков, отправившихся на Квест, есть свои Предметы, Лидер передает Мешочек игроку слева от себя. Этот игрок должен проверить, что в нем действительно лежат 2 черных кубика и 1 белый (если только какой-то эффект не изменил их количество). Если у игрока есть Заклинание (но не «*Fireball*») или Оружие, которым они не могут воспользоваться, они передают Мешочек следующему Приклученцу. Если у игрока есть Эликсир, они тянут ОДИН кубик, вбрасывают его и выполняют эффект, указанный на карте. Если у игрока есть Оружие, которым они могут воспользоваться, или Кинжал, они встряхивают Мешочек и тайно от других достают оттуда ДВА кубика.

После этого он выбирает ОДИН кубик из двух, а другой также тайно убирает обратно в Мешочек, после чего вбрасывает выбранный кубик. Если кубик – белый, то они применяют нужный результат с БЛАГОСЛОВЕННОЙ колонки карты Оружия. Если кубик – черный, то они применяют нужный результат с ПРОКЛЯТОЙ колонки карты Оружия. Урон отмечается на карте Квеста (или на карте Героя при «огне по своим») кубами Ран. Если Урон был нанесен члену группы за счет «огня по своим», игрок может выбрать любого игрока на Квесте, чтобы нанести ему Раны, включая себя.

Обратите внимание: при добавлении бонусного Урона (за счет спецсвойства Героя, Магического оружия, Заклинания) вы можете применить бонус только один раз в конце атаки.

7. После всех участников группы, отправившейся на Квест, в порядке очереди (по часовой стрелке), свой ход выполняет Лидер. Если Квест пройден раньше, чем все игроки, отправившиеся на Квест, выполнили свой ход, они все еще могут выполнить свой ход, если желают этого, или могут спасовать.

Обратите внимание: Герои, будучи на Квесте, используют свои спецсвойства, но могут повременить с этим, дождавшись, чтобы пока все игроки, отправившиеся на Квест, выполнят свой ход, а уже потом примут решение воспользоваться своей способностью или нет. Спецсвойства всегда опциональны. Кроме того, Герои, для активации оных игрок должен сбросить с руки Предмет или Заклинание (без применения свойств этих карт).

У некоторых способностей Героев есть рамка времени, т.е. когда они могут быть задействованы:

- **Разбойник:** его свойство может быть задействовано только после того, как карты Предметов будут перемешаны, но до того, как одна из них будет сброшена. В этом случае Лидер партии сбрасывает карту НЕ случайным образом, как это происходит обычно.
- **Рыцарь:** его свойство может быть задействовано сразу после того, как какой-либо игрок показывает кубик для броска. Этой способностью можно воспользоваться только единожды за Квест. Свойствами остальных Героев можно пользоваться в свой ход во время прохождения Квеста, или после того, как каждый участник Квеста выполнит свой ход.

Как распределяется Урон?

Когда группа получает Раны из-за того, что провалила Квест, Лидер партии берет кубы Ран (согласно указаниям штрафа на карте Квеста), и выставляет один из них на карту Героя любого игрока (включая себя) из группы, бывшей на Квесте. После этого он передает оставшиеся кубы Ран в руки игрока, кому выставил куб Раны (если бы Лидер навредил себе, то просто передает другому игроку).

Игрок, у которого теперь кубы Ран, делает то же самое, и это повторяется до тех пор, пока не распределятся все кубы. **Что следует помнить:** 1) Раны распределяются только между игроками, бывшими на Квесте; 2) ни один игрок не может получить 2 куба Ран подряд. Игрок может получить больше одной Раны, но между этим должен быть другой Герой, кто получит Рану.

Если в какой-либо момент число Ран на Герое сравнивается с его показателем Здоровья, этот Герой умирает. Вскройте его карту лояльности: если умирает Истинный Приключенец, то побеждают Двойники, а если же умирает Двойник, то побеждают Истинные Приключенцы.

8. Если игроки успешно справляются с Квестом, Лидер должен раздать вознаграждения, перечисленные на карте Квеста таким же образом, как и кубы Ран. После этого Лидер выбирает один из жетонов Света, и переворачивает его. Если Квест провален, то после получения указанных штрафов, Лидер переворачивает один из жетонов Тьмы.

Если вскрыты все ТРИ Артефакта Света



то победили Приключенцы!

Если вскрыты все ТРИ Артефакта Тьмы



то победили Двойники!

9. Любой игрок, побывавший на Квесте, у которого был при этом куб Усталости, получает ОДИН куб Раны.
10. Все игроки, бывшие на Квесте, добавляют на карту своего Героя по ОДНОМУ кубу Усталости, если у них нет такого.
11. Жетон Лидера и Мешочек передаются следующему по часовой стрелке игроку и он становится очередным Лидером. Все жетоны Щитов возвращаются с карт Героев, побывавших на Квесте.

Пример распределения Урона:

Кейт – текущий Лидер, и она выбирает Нейта и Майка, чтобы отправиться на Квест «Escape The Bloodthirsty Minotaur», для успешного прохождения которого требуется нанести от 10 ед. Урона. После того, как каждый из них сделал свой ход, они наносят в общей сложности лишь 9 ед. Урона, которых недостаточно, чтобы убить Минотавра. Значит они провалили Квест.

Кейт оглашает своей группе, что теперь они должны, в качестве штрафа, распределить между собой 4 Раны. Кейт берет 4 куба Ран и решает дать первый из них самой себе, помещая 1 его на карту своего Героя. После этого она пере дает оставшиеся 3 куба Ран Майку.

Майк принимает кубы, а затем решает распределить следующую Рану Нейту, помещая 1 куб раны на карту его Героя. После этого он передает оставшиеся 2 куба Ран в руки Нейта, который приняв их, выставляет третью Рану на карту Героя Майка, передавая ему после этого оставшийся куб Ран в руки. Майк, в свою очередь, помещает заключительный куб Раны вновь на карту Героя Нейта.

Примечание: если вы решаете нанести Рану себе, вы можете отдать остающиеся кубы Ран любому другому игроку, который был на Квесте. Если вы принимаете решение наделить Раной другого игрока, то ему же следует и передать оставшиеся кубы Ран.

Огонь по своим

Когда кто-то из группы выбрасывает «1» на «хорошем» Оружии, или «1», «2» или даже «3» на «проклятом», то результатом может быть т.н. «огнь по своим». Это означает, что вы причините урон кому-то из группы (по своему выбору), а не врагу. Однако автоматический урон Посоха всегда поражает именно врага, и не добавляется к урону, наносимому по группе за счет огня по своим, к которому также не прилагается бонусный урон ни от Заклинания, ни от спецсвойства Героя. Единственный бонусный урон, который прилагается к огню по своим, это «+1» от Магического Оружия.

Таверна

Что происходит, если вы не выбраны на Квест? Вам повезло, сегодня вы не умрете! Вы отправляетесь провести время в Таверне, где вы можете посплетничать, поесть, напиться и что еще более важно, сделайте следующее:

Все игроки, будучи не на Квесте, удаляют кубы Усталости со своих Героев. Вы восстановились!

А затем, каждый игрок в Таверне может выполнить ОДНО из следующих действий:

- Излечите 1 Рану на своем Герое;
- Доберите 1 карту Предмета сверху одноименной колоды (предел руки – 6 карт);
- Возьмите 1 куб Переброса.

Кубы Переброса

Игроки могут заработать куб Переброса, будучи в группе, успешно прошедшей, или отдохнув в Таверне. Игрок может повторно бросить 1 раз 1 кубик, если они потратят 1 свой куб Переброса (нельзя пользоваться чужим или передавать свой куб Переброса). Нет никакого ограничения на число кубов Переброса, которые могут быть у вас, или сколько вы можете потратить во время своего хода.

Как победить?

Если вы являетесь Истинным Приключенцем, то должны работать в команде для общей победы.

Чтобы победить, вы должны достигнуть одного из следующего:

- Добиться, чтобы умер 1 из Двойников.
- Вскрыть три Артефакта Света, успешно проходя Квесты.

Если вы являетесь Двойником, то должны работать в команде для общей победы, или сольно при игре вчетвером-впятером.

Чтобы победить, вы должны достигнуть одного из следующего:

- Добиться, чтобы умер 1 из Истинных Приключенцев.
- Вскрыть три Артефакта Тьмы, заваливая прохождение Квестов.

Подсказка: следите за показателем своего Здоровья, если кто-то умирает, игра заканчивается!

Памятка последовательности хода

1. Все	Все игроки должны передать 1 карту Предмета игроку слева от себя.
2. Лидер	Выбирает игроков для прохождения Квеста, помещая по жетону Щита на карту Героя каждого из них, и на Животное (Боевой Медведь используется при игре вчетвером, а Боевой Пёс – при игре впятером).
3. Все игроки, отправившиеся на Квест	Открыто обсуждают, какой Предмет они дадут для Квеста. Складывают лицом вниз по одной карте Предмета в стопку.
4. Лидер	Докладывает в эту стопку не глядя еще 2 карты Предметов сверху одноименной колоды, и перемешивает карты стопки, случайным образом скинув одну из этих карт в сброс (лицом вниз). Просматривает остающиеся карты Предметов и выдает по одной каждому игроку из группы, отправившейся на Квест, лицом вверх, а оставшуюся карту сбрасывает лицом вниз. Он может сказать, что он сбрасывает, но не может показать ее. Доставшаяся кому-то карта « <i>POISON</i> » автоматически завершает Квест провалом. Переходите к пункту №10.
5. Ходит первый игрок слева от Лидера, из группы, отправившейся на Квест	Берет Мешочек. Если он может использовать Оружие, или Кинжал, то тайно тянет 2 кубика из Мешочка, один из них тайно возвращает, а второй бросает, и выполняет действие, используя свою карту Оружия. *Все Заклинания, кроме « <i>Fireball</i> » сразу же автоматически активируются, но игроки с Заклинаниями не совершают действий.
6. Каждый другой игрок, из группы, отправившейся на Квест	Далее по часовой стрелке каждый игрок выполняет свой ход, как первый игрок, включая Лидера. Если были задействованы Боевой Медведь или Боевой Пёс, они могут атаковать в любое время во время этой фазы.
7. Любой игрок, из группы, отправившейся на Квест	Может активировать спецсвойство, в том числе и после того, как все игроки, отправившиеся на Квест, выполнили свой ход.
8. Все игроки, которых не взяли на Квест	Каждый отправляется в Таверну, где он может наконец-то удалить куб Усталости, а также выполнить что-то одно: удалить 1 Рану, добрать 1 карту Предмета, или получить 1 куб Переброса.
9. Лидер партии при УСПЕШНОМ КВЕСТЕ	Лидер распределяет вознаграждения, указанные на карте Квеста всем, кто был на Квесте посредством «пинг-понга». После этого Лидер вскрывает 1 жетон из жетонов Света (с отметкой « <i>Win</i> »).
10. Лидер партии при ПРОВАЛЕННОМ КВЕСТЕ	Лидер распределяет штрафы, указанные на карте Квеста всем, кто был на Квесте посредством «пинг-понга». После этого Лидер вскрывает 1 жетон из жетонов Тьмы (с отметкой « <i>Lose</i> »).
11. Любой игрок с Усталостью получает Рану	Любой из тех, кто был на Квесте, и у которого есть куб Усталости, должен получить 1 куб Раны.
12. Все игроки, отправившиеся на Квест	Любой из тех, кто был на Квесте, у которого нет куба Усталости, должен положить таковой на карту своего Героя.