



Чёрная соната

Мир Джона Кил

Дополнение

Маинственные тени



1-2 игрока



12+



30 мин

Какая мысль в тебе воплощена,
Что счастье не смог отброшенных теней я?

- Сонет 53

Данное дополнение состоит из нескольких модулей, которые можно добавлять в партию в любых сочетаниях, в том числе с модулями из дополнения «**Прекрасный юноша**». Также здесь представлен модуль «**Кошки-мышки**» для игры вдвоем, в котором один игрок выступает в роли Смуглой дамы, а другой – Историка, который пытается найти и опознать её до того, как она покинет Лондон.

Состав игры



15 карт подсказок



12 карт Смуглых дам



10 карт гербов



3 карты
остановки



32 карты
окольных путей



4 дополнительные
карты тумана



2 фишки



11 жетонов и тайлов

... и 1 буклет правил

Карты остановки

Этот небольшой модуль, состоящий из карт, позволяет задержать Смуглую даму, что может помочь вам в её поимке.



В начале хода Смуглой дамы, если вы хотите, чтобы она осталась на месте на один ход, положите карту остановки наверх колоды перемещения, затем продолжите как обычно, переложив верхнюю карту под низ колоды.

Когда карта остановки окажется верхней картой в колоде перемещения, вы должны немедленно перевернуть её и выполнить указание на обороте, а затем удалить эту карту остановки из игры.

Дополнительные карты тумана

В комплект входит четыре дополнительные карты тумана с полезными эффектами. Вы можете использовать их чтобы:



- Увеличить колоду тумана, чтобы чаще искать Смуглую даму, особенно полезно при игре с более сложными картами подсказок из дополнений.
- Заменить невыгодные карты тумана из базовой колоды, чтобы сделать использование карт тумана более выгодным, но всё же рискованным действием.
- Заменить случайные карты колоды тумана из базовой колоды для увеличения разнообразия их эффектов.

Чернее самой ночи

Чернейший грех затеяв, сатана
Его небес лазурью маскирует.

- Отелло

В отличие от подсказок из базовой игры и дополнения «Прекрасный юноша», в этом модуле нет мастей. Вам нужно определить признаки Смуглой дамы в **правильном порядке**.

Состав модуля:

- 12 карт Смуглой дамы
- 15 карт подсказок (с отверстиями)
- 5 жетонов с числами от 0 до 4



Подготовка к игре.

Используйте эти карты вместо карт подсказок из базовой игры.

1. Перемешайте карты Смуглых дам, возьмите верхнюю карту и, не глядя на её лицевую сторону, положите под игровое поле. Остальные карты уберите в коробку.
2. Перемешайте колоду подсказок и положите рядом с игровым полем.
3. Положите две любые карты подсказок под колоду мест, также как в обычной игре кладётся одна карта подсказки. Их можно будет получить после посещения всех мест.

Игровой процесс.

Партия проводится по обычным правилам.

Получая подсказку, вы должны выбрать, какой стороной проверять эту карту.

- На одной стороне изображены четыре признака. При проверке в отверстии будет указано сколько из этих признаков присутствует на карте Смуглой дамы.
- На другой стороне изображены три признака. При проверке в отверстии будет указано сколько признаков присутствует на карте Смуглой дамы **ПЛЮС** сколько из них находятся на правильных позициях. Например, 2 может означать, что либо один признак присутствует на карте Дамы на правильной позиции, либо что присутствуют два признака, но оба на неправильных позициях.



Для проверки подсказки, положите её выбранной стороной **вверх**. Не переворачивая, положите карту Смуглой дамы поверх этой карты подсказки и переверните обе карты, чтобы посмотреть число совпадений в отверстии. Затем переверните карты обратно, уберите карту Смуглой дамы под поле и отметьте число совпадений на карте подсказке с помощью жетона с числом.

 *Переворачивая карты, помните, что число в отверстии относится к признакам на другой стороне карты подсказки!*

В конце игры.

Чтобы победить, вы должны встретиться со Смуглой дамой и правильно определить все три признака в **правильном порядке**.

В случае победы, добавьте к результату 5 очков.

Окольные пути

Так мы, кто умудрен и дальновиден,
Путем крюков и косвенных приемов,
Обходами находим нужный ход;
- Гамлет

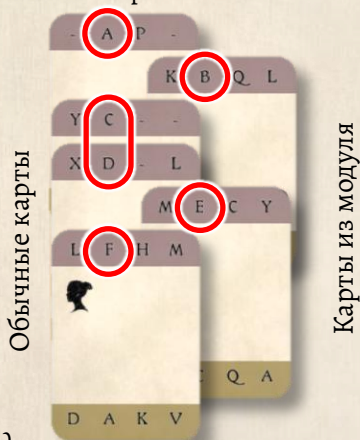
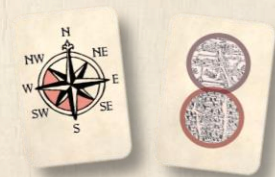
Этот модуль добавляет в колоду два новых типа карт перемещения.

Состав модуля: 32 карты перемещения.

Подготовка к игре.

Перемешайте карты из модуля и возьмите любое количество для замены в колоде перемещения из базовой игры.

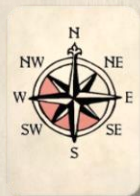
Выбрав одну из восьми заданных последовательностей, соберите колоду перемещения как обычно, но вставьте выбранные карты из модуля «Окольные пути» вместо обычных карт перемещения из базовой игры. В готовой колоде перемещения будут содержаться обычные карты из базовой игры и карты из модуля «Окольные пути».



 Карты с компасами на обороте не будут работать, если вы соберете колоду перемещения в обратном порядке или используете дополнительные последовательности из конца буклета правил базовой игры. Но другие карты модуля «Окольные пути» будут работать правильно.

Игровой процесс.

Карты модуля «Окольные пути» работают точно также как карты перемещения из базовой игры. Но вместо символа ориентира, указывающего на место, в котором находится Дама, они дают подсказки двух разных типов.



Компас указывает направления стороны света (север, юз, запад, восток), в котором Смуглая дама переместилась из предыдущего места. Например, эта карта указывает, что она переместилась на юг (к нижнему краю) и на запад (влево), чтобы попасть в текущее место.



Другой тип карт показывает возможный цвет текущего места Смуглой дамы. В этом примере она находится в красной или фиолетовой локации (Шордич, Собор Св. Павла, Истчип или Саутарк).

В конце игры.

В конце игры добавьте к результату 0,5 очков за каждую добавленную в колоду перемещения карту из модуля «Окольные пути».

Геральдика

*Листая пожелтевшие страницы,
На рыцарей смотрю, прекрасных дам -
Их красотой прославленные лица
Под стать самим возвышенным стихам,
Я понимаю, что творцы преданий,
О прелестях невиданных трубя,
Ланиты воспевая, очи, длани -
Вполне могли прославить и тебя.*

- Сонет 106

Смуглая дама скрывается за щитом своего герба. Чтобы поймать её, вы должны сначала определить символы на её гербе.

Состав модуля.

- 10 карт гербов
- 5 тайлов щита



Подготовка к игре.

1. Перемешайте карты гербов и положите рубашкой вверх .
2. Возьмите верхнюю карту герба и, не глядя на её лицевую сторону, положите поверх карты Смуглой дамы. Вы должны правильно определить четыре символа этого герба до встречи со Смуглой дамой.

Игровой процесс.

При поиске Смуглой дамы, возьмите верхнюю карту из колоды гербов и вместо карты тумана положите её под верхнюю карту колоды перемещения.

Когда верхней картой колоды перемещения окажется карта герба, положите под неё карту тумана, а карту герба используйте как подсказку для определения символов на гербе Смуглой дамы.

Определение символов герба.

Получив подсказку, переверните её лицевой стороной вверх и приложите к карте герба Смуглой дамы так, чтобы стрелка указывала на одно из чисел на карте. Число обозначает количество символов совпадающих между подсказкой и гербом Дамы.



Когда у вас будет достаточно подсказок, вы сможете определить символы на гербе и выложить его из тайлов. Затем переверните карту герба и проверьте себя.

- Если ваша догадка верна, вы получаете возможность встретиться со Смуглой дамой в конце игры.
- Если догадка не верна, Смуглая дама защищается от вас, и вы проигрываете игру.

В конце игры.

В случае победы, добавьте к результату 10 очков.

Паромщик

*Через поток унылый вез меня
В стихах воспетый мрачный перевозчик.*

- Король Ричард III

Паром – это самый быстрый способ передвижения по Лондону, позволяющий вам добраться из любого прибрежного места (обозначено символом лодки) в любое другое прибрежное место за один ход. Но это имеет свою цену: паромщик защищает Смуглую даму и не позволяет вам искать её в прибрежных местах. Кроме того, вы должны собирать карты мест в определённом порядке.

Состав модуля: 1 жетон парома.



Подготовка к игре.

1. Верните карты прибрежных мест (Блэкфрайерс, Либерти Клинк и Лондонский мост) в коробку. Поскольку эти карты не используются в игре, вы не можете искать Смуглую даму в этих местах.
2. Перемешайте оставшиеся карты мест и положите их стопкой поверх карты подсказки, соответствующей масти Смуглой дамы. Если играете с модулем «Чернее самой ночи», положите стопку поверх двух карт подсказок.
3. Разместите жетон паром в любом прибрежном месте.

Игровой процесс.

Вы должны собирать карты мест **по порядку**, по одной, начиная с верхней карты стопки мест. Чтобы взять карту места, вы должны посетить соответствующее место на карте. Вы не можете искать Смуглую даму в месте, карты которого у вас нет. Вы не можете взять карту подсказки под стопкой карт мест, пока не соберёте все карты мест.

Смуглая дама передвигается как обычно, но передвижение игрока теперь зависит от реки. Вы можете пересекать реку через Лондонский мост, но вы **не можете пересечь реку** между Блэкфрайерс и Либерти Клинк без помощи парома.

Вы можете **воспользоваться паромом**, если ваша фишка находится в той же локации, что и жетон парома. В свой ход вы можете переместить свою фишку и жетон парома в любое другое прибрежное место. Это считается действием перемещения. Когда ваша фишка переместится, паром останется на месте.

Если вы находитесь в прибрежном месте без парома, вы можете потратить действие перемещения, чтобы **призвать паром** к себе. Вы сможете его использовать в следующем ходу.

В конце игры.

В случае победы, добавьте к результату 10 очков.

Кошки-мышки

*С горящими зрачками кот
Пред норкой мышку стережет.*

- Перикл, царь Тирский

Это асимметричная игра для двух игроков, в которой один игрок – Смуглая дама, а другой – Историк, который пытается её выследить и разоблачить.

Состав модуля:

- 2 фишки Историка
- 2 карты собирающиеся в перевернутую карту поля
- 1 карта победы Смуглой дамы
- Ширма (например, крышка от коробки)

Цели.

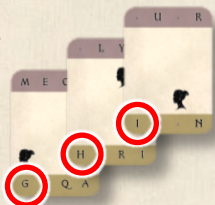
- Историк выигрывает, если трижды успешно найдёт Смуглую даму и соберет три жетона.
- Смуглая дама выигрывает, если сможет посетить все места на карте до того как её поймает Историк.

Подготовка к игре Историка.

1. Разложите поле и поставьте фишки на любые два места одного цвета.
2. Положите рядом 7 жетонов признаков и 4 маркера предположений из базовой игры.

Подготовка к игре Смуглой дамы.

1. Соберите за ширмой карту Лондона из двух карт и поставьте на ней свою фишку (из базовой игры) в любое место. Историк не должен видеть вашу карту, но вы должны видеть поле и фишки Историка.
2. Перемешайте карты мест и, не показывая Историка, удалите одну из игры. Оставшиеся десять карт положите поверх карты победы Смуглой дамы за ширмой.
3. Найдите 20 карт перемещения с числами от **7 до 26** в **нижнем левом углу**. Перемешайте их и положите на стол рубашкой вверх (символами ориентира), рядом оставьте место для сброса.
4. Положите одну карту тумана поверх колоды (2 карты в пользу Смуглой дамы, ни одной – в пользу Историка). Затем возьмите пять верхних карт перемещения и разложите на столе так, чтобы было видно обоим игрокам.

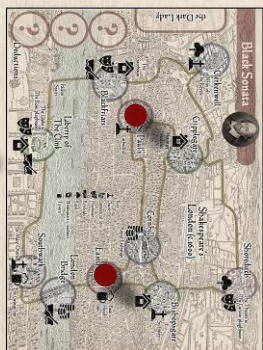


Историк

Жетоны
признаков



Маркеры
предположений

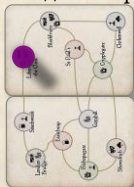


Поле с 2 фишками
Историка

Ширма

Места

Карта Смуглой
дамы с фишкой



Сброс



Колода
перемещения



Открытая
рука

Смуглая дама

Игроки совершают ходы по очереди. Первой ходи Смуглая дама.

Ход Смуглой дамы.

Ход Смуглой дамы состоит из двух шагов.

1. По желанию переместите свою фишку на соседнее место. Вы не обязаны перемещаться каждый ход, но чтобы запутать Историка, всегда делайте вид, что перемещаетесь.
2. Вы должны выполнить одно из следующих действий:
 - а. Положить в стопку сброса верхнюю карту из колоды мест, если на ней указано ваше текущее местоположение.
 - б. Положить в стопку сброса одну карту из открытой руки, если она совпадает с вашим текущим местоположением. Карты тумана подходят для всех мест. Пополните руку картой из колоды.
 - в. Только если вы не можете выполнить ни одно из действий выше, сбросьте все карты перемещений (но не карты мест!) из руки и замените картами из колоды.

Когда колода закончится, обновите её, перемешав сброс. Таким образом, карты мест могут попасть к вам в руку, но их можно разыгрывать, если они совпадают с вашим текущим местоположением.

Чтобы выиграть, старайтесь разыграть все карты из колоды мест как можно быстрее, но помните, что так вы раскрываете своё точное местоположение.

Следите за картами в руке и верхней картой колоды, чтобы планировать ходы и избегать ловушек. Если в свой ход вы не сможете сбросить карту, побеждает Историк!

Ход Историка.

Вы можете использовать маркеры предположений, чтобы отмечать возможные местоположения Смуглой дамы.

В свой ход Историк должен выполнить одно из действий:

- а. Переместить одну из своих фишек в соседнее место, или
- б. Искать Смуглую даму.

Для совершения поиска, положите жетон признака в место, где находится одна из ваших фишек. Игрок за Смуглую даму должен сказать, находится ли его фишка в этом месте.

- Если да, положите этот жетон признака в любую пустую ячейку признака на игровом поле.
- В противном случае удалите этот жетон признака из игры.

Независимо от результата поиска, игрок за Смуглую даму по желанию может убежать, переместив свою фишку на количество шагов, не превышающее число жетонов признаков, лежащих в ячейках признаков на игровом поле. Затем право хода передаётся Смуглой даме.

В конце игры. Игра заканчивается, когда:

- Историк собрал три жетона признака (победа Историка);
- Историк потерял пять жетонов признаков (победа Смуглой дамы);
- у Смуглой дамы закончилась колода мест (победа Смуглой дамы);
- В свой ход Смугла дама не может сбросить ни одной карты (победа Историка).

Создатели игры

Чёрная соната: Таинственные тени

© Side Room Games LLC, 2022

Версия: 20230421

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: Лиам Кин, Терри Байер.

<http://www.sideroomgames.com>

[@sideroomgames](https://www.facebook.com/sideroomgames)

