



Чёрная соната

Игра Джона Кина

И правила игры



Содержание

История	3
Цель игры	3
Состав игры	4
Основы игрового процесса	6
Подготовка к игре	7
Подготовка игровой области	7
Подготовка колоды подсказок	7
Подготовка колоды перемещений	8
Игровой процесс	9
Обновление местоположения Смуглой дамы ...	10
Перемещение фишки игрока	11
Поиски Смуглой дамы	11
Розыгрыш карты тумана	13
Пропуск хода	14
Определение признаков Смуглой дамы	14
Встреча со Смуглой дамой лицом к лицу	15
Подсчёт очков	16
Уровни сложности	17
Последовательности перемещений разной сложности	18
Самые простые	19
Простые	20
Средней сложности	21
Сложные	22
Создатели игры	23
Памятка	24

История

Историки и литературоведы более четырёх веков не могут разгадать, кем была Смуглая дама шекспировских сонетов.

В игре вы следуете за таинственной Дамой по улицам и переулкам елизаветинского Лондона. По мимолётному шёпоту и кратким взглядам вы стараетесь понять, кто она. Однако не все намёки будут ясны. Вам придётся напрячь ум, чтобы определить личность беглянки до того, как она ускользнёт со страниц истории и скроется навеки.

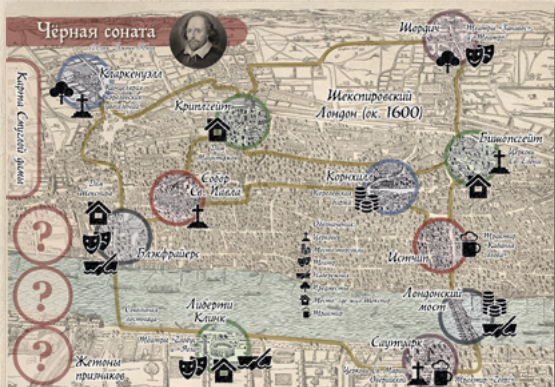
«Чёрная соната» — игра-пасьянс, основанная на скрытом перемещении и принципах логической головоломки. Рекомендуемый возраст — 12 лет и старше.

Цель игры

Вы будете следить за тайными перемещениями Смуглой дамы по шекспировскому Лондону конца XVI — начала XVII вв. Если вам удастся настичь Даму, вы получите подсказку к разгадке её личности, прежде чем она снова исчезнет.

Вам нужно собрать достаточно подсказок, чтобы выяснить, кто эта Дама, после чего встретиться с ней лицом к лицу. Если вам удастся раскрыть её личность, вы добьётесь славы, почёта и победы в игре.

Состав игры



Игровое поле (с изображением 11 мест)

Обратная сторона



Лицевая
сторона

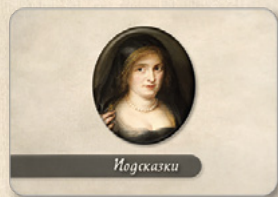


Черная соната



Элизабет Вернон

1
1
0/2
2
0/2
1



1 карта вуали

12 карт подсказок,

по 2 карты каждой из шести мастей:



роза (красная)



жёлудь (жёлтая)



дуб (зелёная)



чертополох (бирюзовая)

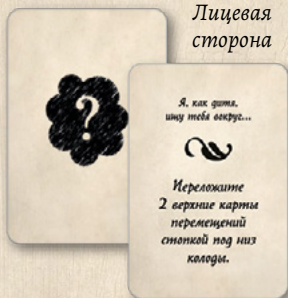


колокольчик (синяя)



шалфей (фиолетовая)

Обратная сторона



Обратная сторона



10 карт тумана
(без рамки и с символом «?»
на обратной стороне)

32 карты перемещений
(с узкой рамкой
и символами ориентиров
на обратной стороне)

Обратная сторона



**1 фишка
игрока**



11 карт мест
(с отверстиями)



1 карта отсчёта
(с широкой рамкой
с обеих сторон)



7 жетонов признаков



**4 маркера
предположений**

Основы игрового процесса

«Чёрная соната» — логическая игра-пасьянс, основанная на скрытом перемещении. Во время партии очень важно, чтобы вы раньше времени не узнали некоторую информацию. Всякий раз, когда правила предписывают вам сделать что-либо «аккуратно», взаимодействуйте с игровыми компонентами так, чтобы не подсмотреть лишнего.

Скрытое перемещение Смуглой дамы — важная часть игры. За него отвечают **карты перемещений**. Вам придётся потратить несколько минут перед началом партии, чтобы разложить эти карты в определённом порядке. Расположение чёрного силуэта на лицевой стороне карты перемещения соотносится с одним из 11 мест на игровом поле, но вы будете видеть только обратную сторону этих карт. Символ ориентира на обратной стороне подсказывает, в каком месте находится Дама. Порядок карт перемещений создаёт такой вариант пути, при котором Дама может перейти только в соседнее место на поле, не преодолевая более длинное расстояние.

Пытаясь найти Смуглую даму, вы будете заменять одну карту перемещения **картой тумана**, при этом путь Дамы останется неизменным. Однако в случае, если наверху колоды перемещений находится карта тумана, вы не можете искать Даму в этот ход.

Колода **карт подсказок** лежит лицевой стороной вверх (но всегда накрыта картой вуали). Это необходимо, чтобы вы не видели мастей на обратной стороне этих карт и спустя множество партий не запомнили, какой Даме какая масть соответствует. Но если вы всё же запомните, это не испортит игру, ведь для победы нужно определить три признака Смуглой дамы, а не просто назвать её имя.

Подготовка игровой области

1. Положите **игровое поле** с картой Лондона в центр стола и поставьте **фишку игрока** в любое место (круг) на карте. Фишка показывает ваше текущее местоположение.
2. Поместите **жетоны признаков** и **маркеры предположений** рядом с игровым полем.
3. Перемешайте **карты тумана** и сложите их в **колоду тумана**. Положите её лицевой стороной вниз справа от игрового поля.

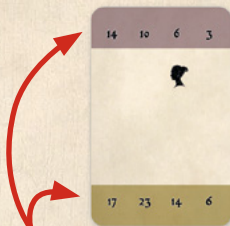
Подготовка колоды подсказок

1. Перемешайте **карты подсказок** лицевой стороной вниз. Возьмите верхнюю карту и, не глядя на её лицевую сторону, положите под игровое поле слева в обозначенную ячейку. Это и будет та самая **Смуглая дама**, чьи признаки вы должны определить.
2. Найдите карту подсказки той же масти, что и карта Смуглой дамы. Положите её 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.
3. Выберите уровень сложности (см. с. 17—18) и, если указано, уберите в коробку несколько карт подсказок.
4. Оставшиеся карты подсказок образуют **колоду подсказок**. Перемешайте эту колоду лицевой стороной вниз, затем положите под неё **карту вуали**. Переверните получившуюся стопку и положите рядом с игровым полем.

Подготовка колоды перемещений

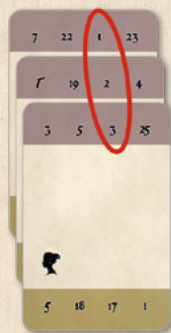
1. Выберите 1 из 8 **последовательностей перемещения**, обозначенных числами на лицевой стороне карт перемещений. Последовательности в верхней части карт создают вариант пути, при котором Смуглая дама всегда переходит в соседнее место. Последовательности в нижней части карт чуть сложнее, поскольку иногда Дама может оставаться в том же месте.
2. Разложите карты в порядке возрастания чисел, придерживаясь одной позиции на всех картах. Соберите стопку так, чтобы «1» была внизу, а «26» — наверху. Таким образом вы собираете основные последовательности. При желании используйте последовательности со с. 18—22.
3. Уберите в коробку карты перемещений, на которых в выбранной позиции стоит прочерк или буква.
4. Переверните получившуюся колоду перемещений символами ориентиров вверх. Сдвиньте часть карт с верха колоды и переложите стопкой под низ. Этим вы задаёте случайное место, в котором Дама начинает игру. Вы можете повторить это сколько угодно раз: все карты останутся в том же циклическом порядке, и путь Дамы не нарушится.

Карта перемещения

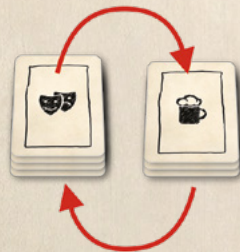


Выберите 1 из 8 основных последовательностей

Подготовьте колоду, разложив карты в порядке возрастания чисел



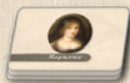
Сдвиньте часть карт с верха колоды и переложите под низ



5. Поверните **карту отчёта** цифрой 2 вверх и положите под низ колоды перемещений. Карта отсчёта помогает отслеживать, сколько раз заканчивалась колода. По обычным правилам, если колода закончилась в третий раз, вы проиграли.

Колода подсказок

(накрыта картой вуали)



Фишка игрока
(ваша фишка)

Колода тумана



Игровое поле



Карта
Смуглой
дамы



Жетоны
признаков



Карты ещё не по-
сещённых мест
лежат на карте
подсказки



Маркеры предполо-
жений (используй-
те их по желанию)



Колода пе-
ремещений

Область для
карт посещённых
мест (изначально
пустая)

Игровой процесс

Во время игры держите колоду перемещений в руке лицевой стороной вниз. Символы ориентиров на обратной стороне каждой карты указывают на места на игровом поле с таким же символом. Ориентир на верхней карте подсказывает текущее местоположение Дамы — в одном из таких мест и находится беглянка. Когда вы перекладываете карты с верха колоды под низ, Дама перемещается по Лондону из одного места в сосед-

нее по линиям, изображённым на игровом поле. Она никогда не перемещается между местами, не соединёнными линией.

Вы и Смуглая дама совершаете ходы по очереди. Сперва ходит Дама (1), затем вы (2):

1. **Ход Смуглой дамы.** Обновите её местоположение (см. ниже).
2. **Ваш ход.** Выполните **одно** из следующих действий:
 - А. Переместите свою фишку в соседнее место (см. с. 11).
 - Б. Попробуйте обнаружить Даму в месте, где находится ваша фишка (см. с. 11—13). В случае успеха возьмите карту подсказки (см. с. 14—15) или встретьтесь с Дамой лицом к лицу (см. с. 15—16).
 - В. Разыграйте карту тумана, если она лежит наверху колоды перемещений (см. с. 13—14).
 - Г. Пропустите ход (не выполняйте действие).

Обновление местоположения Смуглой дамы

Когда наступает ход Дамы, переложите верхнюю **карту перемещения** под низ колоды. Символ ориентира на открывшейся карте подсказывает, куда переместилась Дама. Новое местоположение не может быть дальше, чем на расстоянии одной линии от предыдущего.



В этом примере ориентир на верхней карте указывает, что Дама находится в одном из театров



При желании отмечайте возможное местоположение Дамы маркерами предположений. Помните, что в некоторых последовательностях Дама иногда остаётся в том же месте.

Когда верхней картой в колоде окажется **карта отсчёта**, поверните или переверните её так, чтобы на ней была видна цифра на единицу меньше предыдущей. Затем снова положите эту карту под низ колоды, открыв тем самым следующую карту перемещения. Если вам нужно переложить под низ колоды определённое количество карт (например, после поисков Дамы — см. с. 13, п. 4), то карта отсчёта (или любая другая карта с широкой цветной рамкой из дополнений) не учитывается.

Если в какой-либо момент вы открыли карту отсчёта цифрой 0 вверх, это означает, что время вышло — Дама ускользнула, а **вы проиграли**.

Действие А. Перемещение фишки игрока

Переместите свою фишку по линии в любое соседнее место. Когда вы перемещаете фишку в новое место, заберите соответствующую **карту места** из тех, что лежат справа от поля поверх карты подсказки. Отметьте, что вы уже посетили место, положив карту с его названием лицевой стороной вверх в область посещённых мест ниже игрового поля. Посетив каждое место хотя бы по одному разу, вы сможете в любой момент забрать ставшую доступной карту подсказки.

Действие Б. Поиски Смуглой дамы

Это действие недоступно, если верхней картой в колоде перемещений является карта тумана.

Если вы считаете, что Смуглая дама находится в одном месте с вашей фишкой, вы можете провести поиск. Независимо от результата, верхняя карта перемещения будет заменена

картой тумана. Путь Дамы от этого не изменится, но в следующий раз, когда наверху колоды перемещений окажется карта тумана, вы не сможете провести поиск.

1. Возьмите верхнюю карту из **колоды тумана** и аккуратно положите её лицевой стороной вниз под верхнюю карту колоды перемещений. Это нужно, чтобы вы не увидели ориентир следующего местоположения Дамы. Если вы не можете взять карту из колоды тумана, **вы проиграли**.

2. Положите верхнюю карту колоды перемещений на карту того места, где находится ваша фишка (см. рис.). Совместите обе карты, а затем, не разъединяя, переверните их:


- если в замочной скважине (отверстии) виден чёрный силуэт, вы обнаружили Даму. Можете взять верхнюю карту колоды подсказок, аккуратно вытянув её из-под карты вуали. Используйте полученные подсказки, чтобы выяснить три признака Смуглой дамы (см.


с. 14—15). Если вы уверены, что уже определили признаки, то можете не брать карту подсказки, а встретиться с Дамой лицом к лицу (см. с. 15—16);

- если силуэт Дамы не виден, значит, сейчас она находится в другом месте.



3. Снова переверните совмещённые карты. Уберите в коробку карту перемещения, не глядя на её лицевую сторону, а карту места верните в область посещённых мест.
4. При любом исходе Дама ускользает от вас — аккуратно отделите от верха колоды столько карт перемещений, сколько у вас карт подсказок, включая только что взятую (если у вас нет подсказок, пропустите этот этап). Переложите отделённые карты одной стопкой под низ колоды так, чтобы не увидеть символы ориентиров на них. Но убедитесь, что среди этих карт нет **карты отсчёта** или любой другой карты с широкой цветной рамкой. Такие карты разыграйте как обычно и не учитывайте их в числе перекладываемых карт.

 Когда Дама ускользает от вас, вы перекладываете под низ колоды стопку карт, наверху которой всегда будет карта тумана.


 Сразу после этого наступает ход Дамы. Она будет перемещаться по обычным правилам (см. с. 10), поэтому, прежде чем снова обновить её местоположение, можете запомнить символ ориентира на верхней карте.

Действие В. Розыгрыш карты тумана

Карты тумана никак не влияют на передвижение Смуглой дамы. Если верхней картой в колоде перемещений является **карта тумана**, Дама движется тем же путём, что и раньше, но туман не позволяет вам искать её в этот ход. Однако при желании вы можете разыграть карту тумана, если она находится наверху колоды перемещений.

1. Возьмите верхнюю карту из **колоды тумана** и аккуратно положите её лицевой стороной вниз под карту тумана, лежащую наверху **колоды перемещений**. Если вы не можете взять карту из колоды тумана, **вы проиграли**.

2. Переверните карту тумана с верха колоды перемещений. Прочтите указание на этой карте, а затем, если не было сказано удалить её из игры, положите под колоду тумана лицевой стороной вниз.
3. Теперь вы должны выполнить указание с карты тумана. Если вы не можете этого сделать, **вы проиграли**.

 *Карты, которые следует «удалить из игры», уберите в коробку до конца партии. Их нельзя просматривать или пересчитывать.*

Действие Г. Пропуск хода

В свой ход вы можете не выполнять действие. В таком случае право хода передаётся Смуглой даме.

Определение признаков Смуглой дамы

Любая ваша карта подсказки раскрывает некоторую информацию о признаках Смуглой дамы. У каждой претендентки своя комбинация из трёх признаков, которые по большей части не противоречат историческим сведениям.



Литературно одарённая



Замужем



Есть связи при дворе



Музыкально одарённая



Есть дети



Влюбчивая



Имеется документально подтверждённая связь с Шекспиром

В левой части карты подсказки представлены три признака изображённой на ней женщины. В правой части дан ключ, указывающий, сколько из представленных признаков совпадает с признаками Смуглой дамы (см. число рядом с мастью, соответствующей карте Дамы).

Пример. Жаклин Филд литературно одарена, замужем, и у неё есть дети. Если масть карты Смуглой дамы — роза (красная), чертополох (бирюзовая) или шалфей (фиолетовая), то только один из указанных признаков совпадает с признаками Смуглой дамы. Если масть Дамы — колокольчик (синяя), то с её при-

знаками сразу два совпадения. Если же масть Смуглой дамы — дуб (зелёная) или жёлудь (жёлтая), то либо ни один из этих признаков не относится к ней, либо совпали ровно два.

Храните взятые карты подсказок любимым удобным вам способом. Собрав достаточно подсказок, вы сможете вычислить все три признака Смуглой дамы. Используйте жетоны признаков, чтобы отмечать свои догадки. Если вы определили, что какой-либо признак не имеет отношения к Даме, переверните жетон с таким символом серой стороной вверх. Если же вы уверены, что выяснили один из признаков, положите соответствующий жетон в любую пустую ячейку признака на игровом поле.

Встреча со Смуглой дамой лицом к лицу

Прежде чем встретиться со Смуглой дамой, вы должны определить все три её признака и отметить их жетонами на игровом поле. Затем вам необходимо обнаружить Даму в месте, где находится ваша фишка (см. с. 11—13). Нельзя в один и тот же ход и взять карту подсказки, и встретиться с Дамой лицом к лицу.

Признаки
этой дамы

Ключ к признакам
Смуглой дамы



Карта подсказки

Если вы решили встретиться с Дамой, откройте её карту, лежащую под игровым полем. Сравните изображённые на её карте символы с тремя жетонами в ячейках признаков:

- если вы правильно определили все три признака, **вы победили!** Примите поздравления: вы преуспели в деле, с которым литературоведы и историки не могли справиться в течение четырёх веков;
- если же ваши заключения оказались неверными (хотя бы один символ на жетонах не совпал с признаками Смуглой дамы), **вы проиграли.**

Подсчёт очков

Успешно раскрыв личность Смуглой дамы, вы можете подсчитать свои очки и сверить результат с таблицей ниже:

1. Посчитайте количество карт, оставшихся в колоде перемещений над картой отсчёта.
2. Умножьте цифру на карте отсчёта на количество карт в последовательности (в основных последовательностях — 26, иначе см. с. 19—22) и прибавьте результат к ранее полученному числу.
3. Добавьте ещё 2 за каждую оставшуюся карту в колоде тумана. Затем примените условия подсчёта, указанные

Итог	Ранг
<20	Трубочист
20—40	Белокурый юнец (белокурая девица)
41—60	Прекрасный юноша (прекрасная дама)
>60	Бессмертный поэт

*Белокурый ли юнец,
трубочист или глупец,
И неважно, как он жил, —
обратится завтра в пыль.*
Уильям Шекспир, «Цимбелин»

в описании выбранного при подготовке уровня сложности (см. ниже).


Пример подсчёта:

Над картой отсчёта 4 карты	4 очка
На карте отсчёта цифра 2	$2 \times 26 = 52$ очка
В колоде тумана осталось 3 карты	$3 \times 2 = 6$ очков
Уровень сложности (лёгкий режим)	-30 очков
Итоговый счёт	32 очка (белокурый юнец)

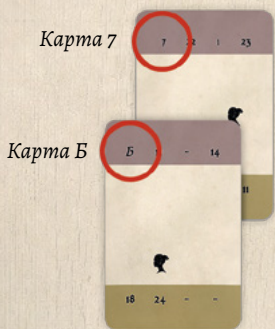
Уровни сложности

- **Режим обучения.** Каждый ход вы можете переместить свою фишку **и**, если хотите, провести поиск. В конце партии разделите результат пополам (с округлением в большую сторону).
- **Лёгкий режим.** Выбрав карту Смуглой дамы, уберите в коробку 2 карты следующей по часовой стрелке масти, соединённой с мастью Дамы пунктирной линией (см. рис.). При подготовке положите под колоду карту отсчёта цифрой 3 вверх. В конце партии вычтите из результата 30 очков.
- **Обычный режим.** Играйте со всеми 6 мастями по обычным правилам. Дополнительных условий подсчёта нет.



- **Сложный режим.** Выбрав карту Смуглой дамы, уберите в коробку 2 карты масти, следующей за мастью Дамы по часовой стрелке (см. рис. на с. 17). В конце партии добавьте к результату 5 очков.
 - **Экспертный режим.** Играйте по правилам сложного режима. Кроме того, при подготовке уберите в коробку 1 или несколько случайных карт тумана. В конце партии добавьте к результату 5 очков за каждую карту тумана, убранный перед началом игры.
-  Вы можете сочетать любой режим с последовательностями разной сложности (см. ниже).

Последовательности перемещений разной сложности



При подготовке вы можете собрать колоду перемещений, используя последовательности из этого раздела (вместо основных). Числа и буквы в этих последовательностях относятся к позиции в левом верхнем углу карт перемещений (см. рис.).

Выберите последовательность и разложите карты в указанном порядке, выкладывая следующую карту поверх предыдущей. Все неиспользуемые карты уберите в коробку. При желании соберите последовательность в обратном порядке, но это может повлиять на сложность игры.

Задайте случайное местоположение Дамы, сдвинув часть карт с верха колоды и переложив под низ, как описано на с. 8.



Самые простые последовательности (30 карт)

Дама всегда переходит
в соседнее место

10	4
11	3
A	2
9	1
21	12
20	Б
23	14
24	6
13	7
25	19
ε	18
β	Г
17	5
16	8
26	22



Дама может остаться
в том же месте

14	25
13	12
26	ε
2	15
11	β
10	4
24	3
23	16
20	6
21	7
9	19
8	5
22	17
A	18
1	Г



Простые последовательности (28 карт)

Дама всегда переходит
в соседнее место

Дама может остаться
в том же месте

18	14	9	15	23	20
8	D	10	16	22	10
22	5	1	D	8	11
23	19	13	17	7	13
9	9	14	7	4	25
10	A	17	19	18	3
11	11	18	21	D	4
25	23	4	22	5	26
24	24	3	A	6	B
2	25	12	24	16	Г
3	Б	11	12	26	18
B	12	23	13	13	D
15	26	24	1	3	5
14	4	2	2	25	21
Г	13	15	Б	11	7
7	16	16	B	10	6
21	3	Б	3	20	16
20	B	B	4	9	17
A	15	Э	Г	A	14
1	2	25	5	1	15
13	1	26	8	2	12
12	10	Г	18	Э	Э
Б	20	7	6	B	2
16	21	21	14	Г	24
26	7	22	26	14	23
4	6	8	11	Б	22
5	18	20	25	12	9
D	17	19	Э	24	8

Последовательности средней сложности (26 карт)

Дама всегда переходит
в соседнее место

Дама может остаться
в том же месте

7	17	£	7	2	10
Г	В	2	17	£	20
16	3	13	В	Б	22
Д	4	Г	6	12	19
18	26	В	5	24	7
6	14	Б	4	3	6
5	Д	12	26	Г	18
17	16	24	16	В	Г
В	Г	10	13	16	14
Б	5	22	1	26	13
14	21	8	3	25	11
26	20	5	2	15	12
25	10	19	£	14	£
15	1	7	25	Д	25
2	25	21	11	5	3
24	Б	18	24	21	4
13	12	17	12	9	16
11	24	14	Б	8	В
12	23	15	15	18	17
3	22	25	14	19	5
1	8	3	Г	7	8
10	9	1	18	4	9
20	19	23	21	13	А
21	7	11	9	1	1
9	6	26	22	10	23
19	18	16	8	11	24



При желании собирайте последовательности в обратном порядке.

Сложные последовательности (24 карты)

Дама всегда переходит
в соседнее место

Дама может остаться
в том же месте

21	7	В	4	В	24
5	4	Е	16	17	3
4	16	2	6	16	14
В	17	24	7	Г	Д
13	14	13	21	14	18
1	Е	1	9	6	19
3	25	А	8	7	5
24	Б	20	19	4	21
10	12	19	20	26	8
9	15	18	10	2	7
А	В	Д	22	Е	Г
20	Г	14	23	25	16
19	18	Г	24	12	4
22	19	3	А	3	13
23	20	11	11	24	1
11	23	26	13	11	23
2	1	25	1	10	20
26	10	Б	12	9	22
Г	22	16	2	20	10
14	А	6	26	23	11
17	9	7	14	22	26
7	21	21	Г	А	25
Д	5	5	3	1	Б
18	8	17	В	13	12



При подсчёте очков количество карт в последовательности служит множителем для цифры на карте отсчёта (см. с. 16).

Создатели игры

Автор игры: Джон Кин.

Иллюстрации: карта Агаса (ок. 1560), чандосовский портрет и некоторые другие портреты времён Елизаветы I (ок. 1600) из открытых источников; портрет Энн Хатауэй работы Роджера Брайана Данна (2010) используется с разрешения «Фонда памяти Шекспира».

Символы с сайта thenounproject.com, авторы: Атеш Эврен Айдинел, Yo! Baba, Владимир Белочкин, Якуб Чая, Али Джошкун, Тьяса Кимовец, MRK, Пу Ко, Lastspark, Оксана Латышева, Джемис Мали, Пак Джи Сан, Леле Саа, Ральф Шмитцер, Даниэль Льямас Сото, Пи-Джей Саудерс, Александр Вектор и Ариф Фаджар Юлианто.

За тестирование, редактуру и полезные предложения мы благодарны следующим людям: Крис Алтон, Алан Эндрюс, Мэри-Энн Эндрюс, Серен Грей, Ведрана Б., Джошуа Блейлок, Кэролайн Берг, Эндрю Боулинг, Майкл Бреттелл, Ли Бродерик, Алекс Кэннон, Дастин Калбертсон, Люк Девери, Брайан Гартуэйт, Бретт Гилберт, Тревор Хармел, Гарри Ходдиногт, Эндрю Джойс, Йонас Лидстрём Исегрим, С. L. (GreenTea532), Эрик Миллер, Майкл Мерфи, Марк Перри, Диогу Поупадо, Алиша Претопапа, Quitch, The Riddler, Лука Сартори, Ларри Шнайдер, Ян Шрёдер, Стив (saugust), Марк Так, Г. Уиц, Томас Улир, Дейан Вачков, Мартейн ван дер Ли, Янин Вилетти, Бенджамин Уэк, Израэль Валдром, Джон Уильямс, Мэтт Уивс и Паско Желев.

Особая благодарность тем, кто поддержал игру на Kickstarter!

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Петрунин.

Выпускающий редактор: Лайла Сатинова.

Редакторы: Татьяна Гольдберг, Евгений Самарский.

Переводчик и корректор: Кирилл Егоров.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.

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.



crowdgames.ru



sideroomgames.com

Имятка

Цель игры

Следите за перемещениями по Лондону таинственной Смуглой дамы из шекспировских сонетов. Попытайтесь найти её, чтобы получить подсказку к разгадке её личности. Соберите достаточно подсказок и определите три её признака. Затем, чтобы одержать победу в игре, встретитесь с Дамой лицом к лицу.

Подготовка к игре

1. Поставьте **фишку игрока** на поле и перемешайте **карты тумана**.

2. Возьмите случайную карту подсказки — она становится **картой Смуглой дамы**.

3. Поместите стопку **карт мест** на карту подсказки той же масти, что и карта Смуглой дамы.

4. Перемешайте оставшиеся **карты подсказок** и положите их **лицевой стороной вверх**, накрыв **картой ваули**.

5. Разложите **карты перемещений** в порядке возрастания чисел (или согласно одной из последовательностей на с. 19—22). Сдвиньте часть карт с верха колоды и переложите под низ **карту отсчёта** цифрой 2 вверх.

Порядок хода

Сначала **обновите местоположение Смуглой дамы** — переложите верхнюю карту перемещения под низ колоды. Затем выполните **одно** из действий:

- Переместите фишку игрока** по линии в соседнее место. Посетив все места, вы сможете забрать карту подсказки, лежащую под стопкой карт мест.
- Попытайтесь найти Смуглую даму**. Положите карту из колоды тумана под верхнюю карту перемещения. Затем положите верхнюю карту перемещения на карту текущего места и переверните их. Если в отверстии виден чёрный силуэт, возьмите карту подсказки (или встретитесь с Дамой лицом к лицу). Удалите из игры карту перемещения. Переложите стопкой под низ колоды столько карт, сколько у вас подсказок.
- Разыграйте карту тумана** (с верха колоды перемещений). Положите под неё карту из колоды тумана, затем переверните верхнюю карту. Прочитав указание на карте, положите её под колоду тумана. Теперь выполните указание.
- Пропустите ход** (не выполняйте действие).