



Мрачные танцы

ПРАВИЛА ИГРЫ



Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

Каждый ход активный игрок будет открывать карточку в центре стола, по желанию применять её эффект, а затем забирать её себе. Если у карточек по разные стороны от выбранной карточки одинаковый цвет, то игрок получает и их — так может запускаться цепная реакция.

Собирайте светлые черепа на своих карточках, но не стоит жадничать — иногда больше не значит лучше, ведь на карточках есть и тёмные черепа, которые приносят штрафные очки.

КОМПОНЕНТЫ

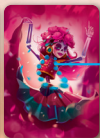
Черепа, которые приносит карточка

Эффект карточки (соответствует цвету карточки)

• 36 карточек персонажей



Лицо



Рубашка

Персонаж (соответствует цвету карточки)

• 6 памяток игрока



Распределение черепов / Эффекты карточек

ПРИМЕЧАНИЕ: на одних карточках есть светлые черепа, которые приносят победные очки, на других — тёмные черепа, приносящие штрафные очки, а на некоторых карточках и вовсе нет черепов (никаких очков такие карточки не приносят).



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите больше всех победных очков, забирая карточки из круга в центре стола и применяя их эффекты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Первым игроком становится тот, кто последним танцевал. Каждый игрок берёт себе памятку игрока.
2. Перемешайте карточки и выложите их на стол рубашкой вверх в виде круга — так, чтобы каждую карточку было видно.



Подготовка к игре вчетвером

ХОД ИГРЫ

Ход игрока состоит из 3 фаз:

1. Игрок открывает карточку в круге.
2. Игрок применяет эффект выбранной карточки (по желанию).
3. Игрок берёт карточку себе и разыгрывает цепную реакцию (если есть).



1. Игрок открывает карточку в круге

Игрок выбирает карточку в круге, переворачивает её другой стороной вверх и **оставляет её лежать на месте**: всем игрокам должно быть видно цвет и количество указанных на ней черепов.



ВАЖНО: на этом этапе не перемещайте никуда — ни к себе, ни в центр круга — выбранную карточку, она остаётся лежать на своём месте.

СОВЕТ: на памятке игрока указано распределение черепов на карточках. На карточках определённых цветов встречается больше светлых черепов, чем на других. Старайтесь запоминать, каких именно карточек уже нет в круге, и основывайте на этом свой выбор!

2. Игрок применяет эффект выбранной карточки (по желанию)

Перевернув карточку, игрок может применить её эффект.



ПРИМЕЧАНИЕ: каждый из 6 цветов карточек соответствует определённому эффекту (см. стр. 7).



Пример: игрок открыл розовую карточку, которая позволяет ему переместить карточку внутри круга. Он решает переместить фиолетовую карточку.

3. Игрок берёт карточку себе и разыгрывает цепную реакцию (если есть)

Игрок затем забирает выбранную в ходе первой фазы карточку и кладёт её лицом вверх перед собой — вне зависимости от того, применил он её эффект или нет.

Цепная реакция: если карточки слева и справа от неё — одного цвета, то игрок забирает и их. Игрок кладёт эти карточки перед собой рубашкой вверх (он может смотреть их в любой момент игры, но не показывает другим игрокам). В случае если таких пар карточек несколько, игрок забирает их все.



Пример: игрок открыл и забрал себе розовую карточку. Справа и слева от неё лежат 2 серые карточки — игрок забирает их себе. Он также забирает две фиолетовые карточки, которые лежат по разные стороны от этих двух серых карточек. На этом цепная реакция завершается, так как с одной стороны лежит оранжевая карточка, а с другой — розовая (цвета не совпадают).



Карточки игрока

ВАЖНО: держите свои карточки (какой бы стороной вверх они ни лежали) перед собой, чтобы другие игроки могли всегда их видеть.

На этом ход игрока завершается. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, как только игроки разберут все карточки из круга.

Игроки переворачивают свои карточки так, чтобы они все лежали лицом вверх, и подсчитывают свои очки.



+1

Каждый светлый череп на карточке приносит **1 победное очко**.



-1

Каждый тёмный череп приносит **1 штрафное очко** (отнимите его от вашего результата).

Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.
В случае ничьей побеждает игрок, у которого меньше карточек.



*Пример: у игрока на карточках 15 светлых черепов и 9 тёмных черепов.
Его итоговый результат — 6 победных очков ($15 - 9 = 6$).*



ПРИМЕЧАНИЕ: когда вы познакомитесь с игрой, мы рекомендуем играть по 3 партии подряд. Победителем будет объявлен тот, кто в сумме соберёт больше всех победных очков!



ЭФФЕКТЫ КАРТОЧЕК



МУЗЫКАНТ (ГОЛУБОЙ ЦВЕТ)

Музыкант черпает вдохновение у других.

Скопируйте эффект открытой карточки.

Игрок копирует эффект любой открытой (лежащей лицом вверх) карточки, находящейся перед ним или же его соперниками.



НЕВЕСТА (СЕРЫЙ ЦВЕТ)

Смерть забрала её любимого, и потому Невеста презирает живых.

Отдайте карточку сопернику.

У игрока должна быть хотя бы одна другая карточка, чтобы применить эффект этой карточки. Игрок отдаёт сопернику одну любую свою карточку — это может быть как карточка, лежащая лицом вверх, так и карточка, лежащая рубашкой вверх. Соперник кладёт её той же стороной вверх перед собой.



ПРИМЕЧАНИЕ: если другой игрок отдал вам свою закрытую (лежащую рубашкой вверх) карточку, вы можете посмотреть на её лицевую сторону в любой момент, но не показывайте её другим игрокам.



КОРОЛЬ КАРНАВАЛА (ФИОЛЕТОВЫЙ ЦВЕТ)

На этом празднике нет высшей власти, чем Король карнавала: его желание — закон.

Украдите карточку у соперника.

Игрок крадёт любую открытую или закрытую карточку, лежащую перед соперником (он кладёт её перед собой той же стороной вверх).



ПРИМЕЧАНИЕ: если вы украли закрытую карточку, вы можете посмотреть на её лицевую сторону в любой момент, но не показывайте её другим игрокам.





ФЕРМЕР (ОРАНЖЕВЫЙ ЦВЕТ)

Когда наступит время сбора урожая, Фермер пожнёт плоды своего труда.

Возьмите карточку из круга.

Игрок берёт любую другую карточку из круга и кладёт её перед собой рубашкой вверх (он может её посмотреть в любой момент, но не показывает другим игрокам). Когда вы берёте карточку за счёт этого эффекта, цепная реакция может быть запущена только от той карточки, которую вы перевернули в ходе первой фазы (двух цепных реакций быть не может).



***Пример:** игрок выбрал оранжевую карточку с эффектом «Возьмите карточку из круга». Он берёт себе чёрную карточку и кладёт её перед собой рубашкой вверх — и хотя чёрная карточка лежала между двумя розовыми карточками, цепная реакция не возникает (игрок НЕ забирает эти две карточки себе). Зато игрок забирает себе оранжевую карточку, эффект которой он применил, а также две голубые карточки, лежащие по разные стороны от неё.*



ТАНЦОВЩИЦА (РОЗОВЫЙ ЦВЕТ)

Танцовщица грациозно передвигается в толпе.

Переместите карточку внутри круга.

Игрок перемещает карточку с одного места в круге на другое (кладёт между двумя любыми карточками в круге).



ПРИМЕЧАНИЕ: эффект карточки может применяться к ней самой.



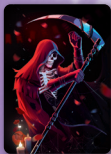
Когда вы перемещаете карточку за счёт этого эффекта, цепная реакция может быть запущена только от той карточки, которую вы перевернули в ходе первой фазы (двух цепных реакций быть не может).



Пример № 1: игрок выбрал розовую карточку с эффектом «Переместите карточку внутри круга». Он перемещает серую карточку: теперь она лежит между двумя оранжевыми карточками, однако цепная реакция не возникает (игрок НЕ забирает эти две карточки себе). Зато игрок забирает себе розовую карточку, эффект которой он применил, а также две голубые и две оранжевые, лежащие по разные стороны от неё.



Пример № 2: игрок выбрал розовую карточку с эффектом «Переместите карточку внутри круга». Он перемещает эту же карточку, затем забирает её себе. Он также забирает две оранжевые карточки, лежащие по разные стороны от неё, в результате цепной реакции.



СМЕРТЬ (ЧЁРНЫЙ ЦВЕТ)

Когда твоё время истечёт, за тобой придёт Смерть.

Уберите карточку из круга.

Игрок выбирает любую другую карточку в круге и тайно смотрит на её лицевую сторону, а затем убирает её в сброс рубашкой вверх.



ПРИМЕЧАНИЕ: эффект карточки нельзя применить к ней самой.



Когда вы сбрасываете карточку за счёт этого эффекта, цепная реакция может быть запущена только от той карточки, которую вы перевернули в ходе первой фазы (двух цепных реакций быть не может).



Пример: игрок выбрал чёрную карточку с эффектом «Уберите карточку из круга». Он убирает серую карточку в сброс — и хотя серая карточка лежала между двумя оранжевыми карточками, цепная реакция не возникает (игрок НЕ забирает эти две карточки себе). Зато игрок забирает себе чёрную карточку, эффект которой он применил, а также две фиолетовые и две голубые карточки, лежащие по разные стороны от неё.



Авторы игры: Анн-Луиз Аньес
и Стефан Вильгельм
Иллюстратор: Юлия Парамонова
Редактор: Полина Басалаева
Корректор: Мария Кравченко
Руководитель редакции:
Анастасия Дурова
Вёрстка: Артур Бурлаков
Технолог: Кристина Балакирова

**Особая благодарность выражается
Александру Пешкову и Екатерине
Плужниковой.**

Игра от компании Red Cat Games.
© 2024 Все права защищены.

Больше интересных настольных игр для
взрослых и детей на сайте компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru