

Да, Тёмный Властелин!

Карточная игра во
владениях Ригора Мортиса

Игру создали Фабрицио Бонифацио,
Массимилиано Энрико и Кьяра Ферлито
при особом участии Риккардо Кроза.

Графика и дизайн: Риккардо Кроза и
Паоло "Спот" Вальзания.

Также в проекте приняли участие
Виргиния Бриганти,
Джулия Кампанелла, Марко Кроза и
Сильвио Негри-Клементи.

Ригор Мортис: Итак, мои гнусные слуги, где плащ серого мага, который я приказал принести мне?

Шалма-Не: Плащ! Конечно, владыка... Мы как раз шли к башне мага, но в лесу заблудились из-за этого уродливого гоблина...

Ригор Мортис: Ах, вот как?! Это правда, Ня-Хебо?

Ня-Хебо: Но, господин, я не виноват! Я вёл всех верным путём, но нас застиг ужасный шторм, и Симур-Хадд посоветовал сойти с дороги и укрыться от непогоды в шахте...

Ригор Мортис: О, выходит, мы боимся промокнуть?

Симур-Хадд: Ну, да, к несчастью, это так... Но я не хотел...

Ригор Мортис: Симур-Хадд! Ты в который раз не справляешься с моими наиважнейшими поручениями. И ты снова будешь жестоко наказан за твою бестолковость! Стой где стоишь...



Aye, Dark Overlord! © 2005 Counter srl, все права защищены. Не согласованные с правообладателем производство или перевод материалов игры строжайше запрещены. Все персонажи и факты, упомянутые в игре, вымышлены. Любое сходство с реальными персонами (живыми или нет) и событиями случайно.

Да, Тёмный Властелин! © 2008. Русское издание осуществлено ООО "СМАРТ" по лицензии Counter srl.

Создатели игры благодарят всех обкатчиков игры за вклад в её появление и развитие, особо выделяя ребят из "Летучего цирка" (flyingcircus.it), Andrea Cupido и Andrea Vigjack, а также всех, кто поддерживал этот безалаберный проект на разных стадиях его рождения: Valeria Bottiglieri, Paolo Carraro, Antonella Negri-Clementi, Roberto Di Meglio, Federico Faenza, Luigi Lo Forti, Ciriaco Offeddu, Roberto Petrillo, Cesare Sacerdotti и Rachele Stocco.

В любом эпическом сказании злодеи строят коварные замыслы по уничтожению сил добра, чтобы Тёмная сторона существования могла возобладать. Вот они строят эти планы, строят, а потом приходят Герои. Злодеи, основательно потрепав Героев, гибнут, и в стране воцаряются Добро и Справедливость.

Слава Героям, благодаря которым воссиял Свет!
Но...

Что произойдёт, когда посланцы униженной и разгромленной тьмы вернуться в те же логова беззакония, которые их породили?

И что случится, если все эти события происходят в мире под названием Крагморта?

Как поведут себя скользкие и скрытные Слуги Тёмной Стороны, когда встретятся лицом к лицу с их Тёмным Хозяином, Ригором Мортисом, Злым Гением и Владыкой Потерянных Земель.

Ответы на эти вопросы мы сейчас и узнаем...



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

События игры "Да, Тёмный Властелин!" (сокращённо ДТВ!) проходят в волшебном и несерьёзном мире. Для игры вам понадобятся некоторые навыки импровизации, несколько друзей и желание от души повеселиться.

Игру просто освоить, и играть в неё несложно. Злые и гадкие Слуги Ригора Мортиса, единственного и неповторимого Злого Гения, возвращаются домой после очередного проваленного задания и должны оправдаться перед Хозяином, для чего выдумывают самые заковыристые истории и перекалывают вину на своих подельников.

Важная роль в игре отводится тому игроку, который выполняет обязанности Ригора Мортиса. Он является носителем абсолютной власти; его слуги принадлежат ему с потрохами. Только он решает, когда прервать поток оправданий и кого из нерадивых миньонов покарать. Кому, как не Тёмному Властелину, казнить или миловать медлительных и дерзких прислужников?

И те, кому не хватит смекалки или изворотливости, чтобы оправдаться, почувствуют на себе всю тяжесть Испепеляющего Взора Тёмного Властелина...

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

80 карт намёков

37 карт действий

3 карты Испепеляющего Взора Тёмного Властелина

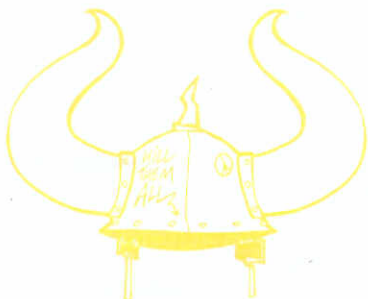


ПРАВИЛА ИГРЫ РОЛИ ИГРОКОВ

В ДТВ! игроки исполняют несколько ролей: роль Тёмного Властелина и роль его Слуг.

В начале игры один игрок должен быть выбран или назначен Тёмным Властелином (можно захватить этот пост силой). Все прочие игроки становятся Слугами Тёмного Властелина, самыми скрытными и коварными существами из Крагморты или любыми другими злобными существами из любого фэнтезийного мира, который только придёт вам на ум. Эти существа в любом случае обладают рядом выдающихся черт: глупостью, неуклюжестью и неспособностью выполнить даже самое простое задание.

При нескольких сеансах игры подряд роль Ригора Мортиса передаётся по кругу или отдаётся проигравшему... либо её снова захватывают силой! С какой стати зло должно быть меньшим?!



КАРТЫ

В ДТВ! игра ведётся картами двух типов.

Карты намёков

Карты намёков применяются игроками как подсказки, о чём бы соврать Хозяину.

Карты намёков играют по одной, насильно вводя в повествование игрока новые элементы. Играя карту намёка, игрок может черпать вдохновение из текста, изображения или любого отдельного элемента сыгранной карты, но ассоциация его рассказа и карты должна быть очевидна и приемлема для Ригора Мортиса.



Карты действий

Карта действия должна применяться в сочетании с картой намёка. Сыгранная карта позволяет выполнить определённое действие, представленное символом на карте.



Действие "Перевод стрелок" сбрасывает вину на другого игрока, вынуждая его начинать его ход.



Действие "Постой, паровоз!" позволяет вмешаться в ход рассказа другого игрока во время его хода и подкинуть ему новый намёк (игрок, сыгравший карту "Постой, паровоз!", не



забирает себе право хода, а просто мешает другому игроку сложить внятную легенду).

Ряд карт позволяет только одно действие, но есть карты, позволяющие выбрать любое из двух действий.

Карты Тёмного Властелина

В комплекте игры также есть 3 особые карты, которыми Тёмный Властелин бросает на нерадивых Слуг Испепеляющие Взоры. На каждой карте Испепеляющий Взор Тёмного Властелина становится всё более раздражённым и злобным. Ригор Мортис применяет эти карты так же, как футбольный арбитр раздаёт игрокам жёлтые и красные карточки, предупреждая их или удаляя с поля.

Испепеляющие Взоры

Испепеляющий Взор, брошенный Ригором Мортисом на слугу, показывает, насколько Тёмный Властелин рассержен. Первый игрок, который получит Испепеляющие Взоры всех трёх степеней, будет признан виновным в провале миссии и сурово наказан.

Игроки сами решают, как учитывать полученные ими Испепеляющие Взоры: метод неважен (приемлемы и записи, и отметки фишками, и кубики), просто все игроки должны видеть, сколько Испепеляющих Взоров получил на данный момент каждый из них).



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Когда игроки собрались за столом, они выбирают Тёмного Властелина (по своей воле или по принуждению), т.е. игрока, который начнёт игру в роли Ригора Мортиса. Для лучшего вхождения в образ рекомендуем Тёмному Властелину надеть длинный чёрный плащ. Карты разделяются на две колоды, в первой наёмки, во второй - действия (два типа отличаются рубашками). Каждый Слуга получает 3 карты наёмков и 3 карты действий. Окинув долгим и многообещающим взглядом своих затихших приспешников, Тёмный Властелин начинает игру.

НАЧАЛО ИГРЫ

Тёмный Властелин, обращаясь к любому своему Слуге, должен задать ему вопрос о том, чем закончилась миссия, на которую их послали; например:

"Итак, мои отважные слуги, я ПРИКАЗАЛ вам похитить Принцессу и привести её ко мне. Мой приказ выполнен?"

"Ничтожные твари, я надеюсь, вы стёрли с лица моих владений село Малые Великие Роги?"

"Мои верные подданные, где, наконец, этот Бородавочный Эликсир, который я от вас жду?"

Кого из игроков подвергнуть допросу в первую очередь, решает сам Тёмный Властелин, основываясь на своих капризах.

Допрашиваемый игрок вынужден начинать оправдательную речь. Этим самым он начинает свой ход в игре.

Ход Слуги

В свой ход Слуга оправдывается за провал миссии, пытается избежать гнева Тёмного Властелина.

Оправдания игрока не должны быть ни реалистичными, ни даже правдоподобными; помните о том, что игра юмористическая. Чем абсурднее оправдания, тем веселее игра. В любом случае, оправдание должно быть связано с сыгранной картой наёмка.

Ход начинается, когда либо Тёмный Властелин задаёт игроку вопрос, либо другой игрок играет карту "Перевод стрелок". Ход заканчивается, когда игрок сам "переводит стрелки" на другого Слугу.

Игрок начинает свой ход с того, что берёт из колоды действий одну новую карту (только в том случае, когда на него "перевели стрелки"; при вопросе от Тёмного Властелина игрок не тянет карту действия).

В свой ход игрок может:

- сыграть карту наёмка, чтобы продолжить свою историю;
- сыграть карту наёмка вместе с картой "Перевод стрелок", чтобы переложить ответственность за провал на другого Слугу.

В свой ход игрок обязан:

- сыграть хотя бы одну карту наёмка;
- сыграть не более трёх карт наёмков на этом ходу;
- завершить ход (но не после третьего сыгранного наёмка) применением карты "Перевод стрелок".

Сыграв карту "Перевод стрелок", игрок обязан взять из колоды наёмков столько карт, чтобы на его руке вновь оказалось три карты наёмков.

Чрезмерная медлительность, неспособность продолжить оправдательную речь или невозможность закончить ход "Переводом стрелок" вызывают гнев Тёмного Властелина, и Слуга попадает под Испепеляющий Взор.

Если в начале хода на руке игрока нет карт наёмков, он сразу получает испепеляющий Взор от Тёмного Властелина.

Если у игрока нет карты "Перевода стрелок", он может не тратить время на пустые оправдания и покорно принять на себя Испепеляющий Взор Тёмного Властелина.

ФОРМАЛЬНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ: мы настоятельно рекомендуем Слугам быть предельно вежливыми при обращении к Тёмному Властелину. Может случиться, что ваш Тёмный Властелин чувствителен к малейшим проявлениям дерзости, и тогда вам не избежать Испепеляющего Взора...

Действия вне хода

Вне рамок своего хода Слуга может мешать действующему игроку вести его линию защиты. Такие помехи игрок может ставить, играя карту наёмка вместе с картой действия, на которой есть знак "Постой, паровоз!"

Действие "Постой, паровоз!" вводится в игру с соответствующим заявлением (вроде "Ну, да, ври больше..." или "Не слушайте его, всё было не так...") и должно быть привязано к рассказу игрока. Нелепо сыгранный "Постой, паровоз!" может вызвать раздражение Властелина.

Под действием "паровоза" игрок должен быстро отреагировать на брошенный в игру наёмк и изменить свой рассказ так, чтобы в повествовании появились новые черты с карты наёмка. "Постой, паровоз!" нельзя сыграть во время "Перевода стрелок". Помните, что действие "Постой, паровоз!" не позволяет обновлять карты наёмков и/или действий на руке игрока.

Рука Слуги

В ходе игры на руке у каждого Слуги находятся карты разных типов, и их число постоянно меняется.

- Слуга начинает игру с 3 наёмками и 3 действиями на руке.
 - В начале своего хода игрок тянет карту действия до начала своей оправдательной речи (это если на него переведены стрелки другим Слугой).
 - В конце своего хода, если игроку удаётся выполнить "Перевод стрелок", он берёт карты наёмков из колоды в таком количестве, чтобы на его руке снова оказалось три наёмка.
 - Когда игрок получает Испепеляющий Взор от Тёмного Властелина, он сбрасывает все карты с руки и тянет на руку три новых наёмка и три новых действия.
- Когда сыграно действие "Постой, паровоз!", новых карт игрок не получает.



Тёмный Властелин

В ходе игры Тёмный Властелин, помимо надзора за течением игры, должен держать своих Слуг в ежовых рукавицах. Тёмный Властелин вправе:

- останавливать рассказ игрока и требовать разъяснений от своих Слуг;
- вводить в рассказ новые элементы без карт намёка;
- обращаться к игрокам вне их хода с дисциплинарными замечаниями и укорами разной степени тяжести;
- комментировать повествование игрока;
- побуждать Слугу к большей активности фразами вроде "Вечер становится томным... палача никто не встречал?" и сопутствующими гримасами.

Гнев Тёмного Властелина

Беспомощные и бесполезные Слуги постоянно испытывают на прочность терпение Тёмного Властелина. Его гнев могут вызвать самые разные события.

1. Нет "Перевода стрелок". Если игрок не может перевести стрелки на другого, он будет вынужден объявить об этом (не выходя из образа, например, заикаясь и дрожа в предчувствии беды).
2. Нет намёков. Если в начале своего хода игрок не имеет на руках ни одной карты намёка, он тут же получит Испепеляющий Взор.
3. Медлительность. Если в ходе повествования либо после действий перевода стрелок или "паровоза" Слуга молчит дольше установленного Тёмным Властелином периода времени (5-10 секунд, на усмотрение Владыки), гнев Тёмного Властелина пробуждается незамедлительно.
4. Скука. Гнев Властелина может вызвать и слишком долгий, тягучий и несвязный рассказ Слуг.
5. Пренебрежение намёком. Если, по неоспоримому мнению Тёмного Властелина, Слуга в своём повествовании использует намёк неприемлемым образом, Слугу ждёт кара.
6. Не называй меня "начальник"! Все шутки, прозвища и любое неуважение, направленные на персону Тёмного Властелина, подлежат немедленному и суровому наказанию.
7. Гнев вызывает Слуга, нарушивший ход игры посторонним трёпом или бестолковым вмешательством.
8. Наконец, Тёмный Властелин может сам решить, из-за чего он разгневан: в конце концов, это он Злой Гений, Владыка Потерянных Земель...

Во всех этих случаях Слуги, вызвавшие гнев Тёмного Властелина, получают Испепеляющий Взор. После получения третьего Испепеляющего Взора Слуга выбывает из игры, если только ему не удастся вымолить снисхождение Тёмного Властелина, о чём рассказывается в следующем разделе.

Пошадите, Владыка!

Получив третий Испепеляющий Взор, Слуга получает последний шанс на спасение: он должен просить пощады. Если Тёмный Властелин сочтёт мольбу адекватной, игрок должен будет взять карту действия из колоды. Если на карте НЕТ черепа Ригора Мортиса, Слуга спасён от гибели и может продолжать игру так, словно он не получал третьего Испепеляющего Взора. В противном случае занавес для неудачливого Слуги опускается. Ригор Мортис нашёл того, кто понесёт всю ответственность за провал миссии. Теперь владыка либо накажет провинившегося Слугу сразу, либо удалится в своё логово, чтобы там



придумать более изощрённую казнь.

Мольба о помиловании должна быть **НАСТОЯЩЕЙ**. Одно заикания будет маловато. Важно, чтобы игрок вжился в роль жалкого слуги, знающего о близости наказания и абсолютно утраченного этой перспективой. Только проникновенная мольба может дать надежду на помилование.

КОНЕЦ ИГРЫ

ДТВ! заканчивается, когда любой Слуга получает третий Испепеляющий Взор и не получает пощады. В этот момент можно начинать следующую игру, в которой Тёмным Властелином станет проигравший игрок (или любой другой игрок, это уж как вы сами решите).

ПРАВИЛО ПЕРВОГО КРУГА

Чтобы в игре смогли принять участие все игроки, они обязательно играют так называемый "первый круг", в котором каждый Слуга владеет хотя бы одной картой "Перевода Стрелок". Как обеспечить всех Слуг "Переводом", решать вам: можете позволить менять исходные карты, можете разрешить "Перевод Стрелок" без карты действия в первом круге, можете изобрести свой метод. Каждый игрок завершает свой ход, переводя стрелки на игрока, сидящего справа от него. Только в конце этого круга перевод стрелок возможен на любого Слугу за столом. На первом круге можно применять действие "Постой, паровоз!", а Тёмный Владыка может преспокойно награждать Слуг Испепеляющими Взорами, после чего игра возобновляется со следующего по кругу игрока.

ПРАВИЛО "САМ ДУРАК!"

От невинных оправданий его Слуг Тёмный Властелин устаёт очень быстро, и хуже жалких бормотаний может быть только свара двух Слуг. По этой причине, если два игрока раз за разом переводят стрелки друг на друга, они оба становятся жертвами Испепеляющего Взора. Если же два игрока раз за разом переводят стрелки друг на друга с целью наградить соперника третьим Испепеляющим Взором, Тёмный Властелин может вмешаться в этот процесс более решительным и жестоким способом. В любом случае, мы рекомендуем ограничиться двумя переводами стрелок кряду на одного и того же Слугу.

ПРАВИЛО ПРИОРИТЕТА

Если ход игрока прерывается несколькими "паровозами" разом, в игре остаётся только одна карта намёка. Она принадлежит тому, кто сидит ближе всех по часовой стрелке от действующего игрока. Остальные игроки забирают карты на руку, чтобы сыграть их позже...

Но, вообще-то, стоит помнить: последнее слово во всех делах и спорах принадлежит Тёмному Властелину!