



Тайное Послание

Стражница смерила взглядом Бартолемью Каисса и нахмурилась:

— Простите, мастер Каисс, но принцесса сейчас не принимает посетителей. Она, как вы понимаете, в отчаянии из-за ареста матери.

— Понимаю, — молодой композитор кивнул, всем видом выражая сочувствие. — Но я, видите ли, не просто посетитель. Её Высочество просила моих наставлений. Мы будем упражняться в пении.

— Но с принцессой уже занимается маэстро по вокалу, — ответила неприветливая женщина, приподняв бровь.

— Он наверняка об этом знает, Одетта, — сообщил добрый женский голос, эхом пробежавший по коридору между дворцом и покоем. Собеседники повернулись и увидели Сюзанну, одну из служанок принцессы Аннетты.

— Достопочтенный композитор хотел сказать, что для занятий Аннетте нужны его произведения, — девушка улыбнулась стражнице, затем повернулась к Бартолемью и заговорщицки ему подмигнула. Каисс достал из сумки небольшой запечатанный футляр.

— Дорогая Сюзанна, будьте любезны передать эти ноты принцессе, — с улыбкой и лёгким поклоном сказал юноша. Стражница взяла футляр из его рук и почувствовала, как внутри что-то сдвинулось.

— Что внутри? — спросила она и встряхнула футляр, приблизив его к уху.

«Уж точно не статуэтка жаворонка, которая понравилась бы принцессе», — подумал Бартолемью, а вслух сказал:

— Там перо и чернильница. Я специально прикладываю их к нотам, на случай если принцесса или маэстро захотят что-то изменить.

Сюзанна осторожно забрала футляр у стражницы.

— Ну, будет тебе, Одетта! Это всего лишь ноты, — с наигранным укором вымолвила служанка. — Не беспокойтесь, сударь, я немедленно доставлю посылку госпоже.

Уверена, ей не терпится узнать, чем вы её порадуете.

Цель игры

Королева Марианна арестована за государственную измену. Больше чем кого-либо это известие шокировало её дочь, принцессу Аннетту. Печаль девушки стремятся развеять её поклонники, которых так много в городе-государстве Темпест.

Будучи одним из поклонников, вам нужно передать Аннетте любовную записку. К сожалению, убитая горем принцесса заперлась в покоях, и ваше тайное послание может попасть к ней только через посредников.

На протяжении игры у вас на руках будет одна тайная карта. Она символизирует персонажа, у которого находится ваше любовное послание. Сделайте так, чтобы к концу партии оно оказалось у наиболее приближённого к принцессе человека. Тогда Аннетта его прочтёт.

Состав игры

16 карт
4 памяти
14 жетонов симпатии
Правила игры

Карты

В игре 16 карт. На каждой изображён один из обитателей королевского дворца.

В верхнем левом углу карты указано числовое значение — чем оно больше, тем ближе этот персонаж к принцессе.

В нижней части карты описано её свойство, которое вступает в силу при сбросе карты.

Жетоны симпатии

Красные жетоны симпатии нужны, чтобы отслеживать, как растёт симпатия принцессы по отношению к поклонникам, чьи послания доходят до неё.

Подготовка к раунду

Сложите 16 карт в колоду, перетасуйте и положите лицевой стороной вниз. Уберите из колоды верхнюю карту, не раскрывая.

При игре вдвоём снимите ещё три верхние карты, раскройте их и отложите в сторону — в раунде они не участвуют.

Каждый игрок берёт одну карту из колоды и держит её в тайне от соперников.

Первым ходит тот, кто последним был на свидании, либо младший игрок.

Как играть

Партия состоит из нескольких раундов. Каждый раунд символизирует один день. В конце раунда послание одного из игроков будет доставлено принцессе, и она его прочтёт. Когда Аннетта получит достаточно писем от поклонника, она влюбится в него и разрешит за собой ухаживать. Тот, кто завоеует сердце принцессы, выигрывает.

Ход

В свой ход возьмите верхнюю карту из колоды. Затем сбросьте одну из двух карт с руки и положите её лицевой стороной вверх. Примените свойство сброшенной карты. Вы обязаны применить свойство карты, даже если оно вам навредит.

Свойства карт подробно описаны на обороте правил. Там же описаны некоторые особые случаи.

Все сброшенные карты остаются лежать перед игроком, который их сбросил. Карты нужно складывать одну на другую со сдвигом, чтобы было видно, в каком порядке они сбрасывались. Это поможет игрокам догадаться, какими картами располагают соперники.

Применив свойство карты, передайте ход игроку слева от вас.

Вне игры

Если игрок выбыл из раунда, он сбрасывает карту с руки лицевой стороной вверх, не применяя её свойство, и до следующего раунда права хода не получает.

Честность

Если игрок жульничает при встречах со стражницей или не сбрасывает графиню, держа на руке короля или принца, мы не советуем с ним больше играть. Меньше надо общаться со всякими подлецами.

Конец раунда

Раунд завершается, если в конце хода игрока в колоде не осталось карт. Дворец закрывает двери на ночь, принцессе доставляет послание ближайший к ней персонаж, и она удаляется в покои, чтобы прочитать его.

Все игроки, кроме оказавшихся вне игры, раскрывают карты. Победителем раунда становится обладатель карты с наибольшим значением. При ничьей побеждает игрок с наибольшей суммой значений на сброшенных им за раунд картах.

Также раунд завершается, если вне игры оказались все игроки, кроме одного. Он становится победителем раунда.

Победитель раунда получает жетон симпатии. Затем нужно перетасовать все 16 карт и начать новый раунд в соответствии с правилами. Первым будет ходить победитель прошлого раунда, так как принцесса хорошо отозвалась о нём за завтраком.

Победа

Игрок побеждает, когда наберёт определённое количество жетонов симпатии в зависимости от количества участников партии:

- 2 игрока 7 жетонов
- 3 игрока 5 жетонов
- 4 игрока 4 жетона

О людях Темпеста

Действие игры разворачивается в промежутке между событиями других игр серии «Темпест» — Courtier («Царедворец») и Dominare («Властитель»). Вот краткие справки о персонажах.



8: Принцесса Аннетта

Принцессе Аннетте мешает лишь её наивность. Но вообще она девушка элегантная, очаровательная и благовоспитанная. Конечно, было бы здорово отдать послание ей прямо в руки, минуя посредников. Однако дела сердечные так смущают принцессу, что она запросто может швырнуть письмо особо настойчивого поклонника в огонь и отказаться от какой бы то ни было корреспонденции.

Если вы сбрасываете принцессу — не важно, как и почему, — именно это и происходит: ваше послание сгорает в ближайшем камине, а вы оказываетесь вне игры.



7: Графиня Вильгельмина

Охочая до амурных авантур и пикантных слухов графиня Вильгельмина благодаря своему возрасту и благородному происхождению стала подругой принцессы. Но каким бы значительным ни было её влияние на Аннетту, в присутствии короля и принца Вильгельмина становится крайне сдержанной.

Свойства большинства карт вступают в силу при сбросе. Однако свойство графини вступает в силу, когда она находится у вас на руке. Более того, при сбросе её свойство в силу не вступает.

Если у вас на руке графиня окажется вместе с принцем или королём, сбросить надо графиню. При этом вы

не обязаны раскрывать карту, оставшуюся на руке. Вы можете сбросить графиню и в других случаях, без давления со стороны венценосных особ. Графиня вообще та ещё интриганка...

6: Король Арно IV

Единоличный правитель Темпеста — во всяком случае, пока. Из-за своей роли в аресте королевы Марианны потерял значительную часть отеческого авторитета. Он, конечно, рассчитывает, что дочь со временем поймёт и простит.

Сбросив короля, обменяйте свою карту с руки на карту с руки любого из соперников. Нельзя меняться с теми, кто оказался вне игры или находится под защитой служанки. Если все прочие игроки защищены служанками, ничего не происходит.



5: Принц Арно

Будучи человеком язвительным, принц Арно если и расстроился из-за ареста матери, то не так сильно, как вы могли подумать. Он окружён вниманием со стороны девушек и решил помочь сестре в обретении того же банального счастья. Принц с усердием взялся за дело сводника.

Сбросив принца, выберите любого игрока, не находящегося вне игры (можно и себя). Этот игрок сбрасывает с руки карту, не применяя её свойство, и берёт новую. Если карт в колоде не осталось, игрок берёт карту, которая была отложена в начале раунда. Если все остальные игроки защищены служанками, вам придётся выбрать себя.

4: Служанка Сюзанна

Доверить важное послание служанке решатся немногие. Ещё меньше во дворце тех, кто видит истинную натуру Сюзанны за её маской простушки-горничной. Сам факт того, что наперсница королевы избежала подозрений после ареста госпожи указывает на её ум и изворотливость.

Сбросив служанку, вы до начала своего следующего хода защищены от вредных свойств карт соперников. Если все игроки защищены Сюзанной, кроме того, кто сделал ход, этот игрок должен применить свойство на себя.



3: Барон Талус

Наследник древнего дворянского рода, верный союзник королевской семьи, барон Талус, на первый взгляд, тих и приветлив, но по натуре он властолюбив и привык, чтобы ему повиновались. Часто предложения Талуса воспринимаются как распоряжения короля.

Сбросив барона, выберите другого игрока, находящегося в игре. Тайно сравните карты на руках. Владелец карты с меньшим значением оказывается вне игры. При равных значениях ничего не происходит. Если все остальные игроки защищены служанками, барон бессилён — ничего не происходит.

2: Священник Томас

Честный, открытый и вдохновенный, отец Томас всегда ищет возможность сотворить добро. После ареста королевы он то и дело приходит во дворец, чтобы исповедовать, давать советы и по-дружески с кем-то беседовать.

Сбросив священника, можете посмотреть карту любого из соперников, но не раскрывайте её другим игрокам.



1: Стражница Одетта

Одетте доверили безопасность королевской семьи, и она усердно выполняет свои обязанности. Правда, ходят слухи, что её наставник утонул, когда бежал от тех, кто пытался его арестовать по обвинению в сговоре с королевой.

Сбросив стражницу, выберите соперника и назовите любую карту (кроме стражницы). Если у этого игрока на руке есть названная карта, он оказывается вне игры. Если все прочие игроки защищены служанками, ничего не происходит.



Авторы игры

Тайное послание

Автор игры: Сэйдзи Канаи

Развитие: Эдвард Болм

Графический дизайн: Калисса Фитцджеральд

Иллюстрации: Эндрю Хэворт, Джеффри Химмельман

Текст: Эдвард Болм, Сэт Мейсон

Редактура: Николас Бонгью, Джефф Куик

Верстка: Калисса Фитцджеральд

Типографский набор: Эдвард Болм, Калисса Фитцджеральд

Производство: Дэйв Лепор

Тестирование: Рейчел Болм, Талон Болм, Джефф Пламмер,

Кортни Шелтон, Ли Шелтон

Серия «Темпест»

Оригинальная идея: Марк Вутон, Джон Зинсер

Бренд-менеджер: Эдвард Болм

Автор сценария: Сет Мейсон

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Олег Гаврилин, Александр Киселев

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса

Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно