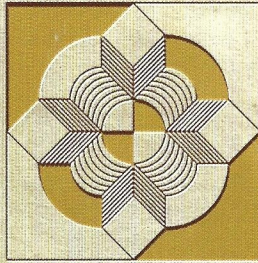


# КАРЕТА К ЗАМКУ ДЬЯВОЛА



Авторы игры: Михаэль Пальм и Лукас Цах  
Художник: Экхард Фрейтаг

Русское издание подготовлено GaGaGames  
Руководитель проекта: Филипп Кан  
Верстка: Константин Порубов  
Перевод: Антон Сквородин  
Плейтестеры: Всеволод Чернов,  
Вадим Дагилевский

Особая благодарность выражается dV Giochi, чьи модификации базовых правил были использованы при подготовке этой редакции.

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

© ООО «ГаГа Трейд» 2015 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

## Правила игры

**GAGA  
GAMES**

# КАРЕТА К ЗАМКУ ДЬЯВОЛА



## Авторы:

Михаэль Пальм и Лукас Цах

## Карточная игра

для 3–8 игроков.

От 14 лет.

Время игры: 30–60 минут.

## Состав:

10 карт персонажей

10 карт профессий

8 карт тайных организаций  
(4 для Ордена и 4 для Братства)

21 карта предметов

12 жетонов дуэли

1 карта-памятка



Хлещет ливень. Извозчик лихо гонит карету по мрачному горному ущелью. Вспышка молнии озаряет злоевищий замок исполинских размеров — Замок Дьявола. Извозчик мчит во весь опор, ведь пассажиры кареты ведут себя пугающе подозрительно.

В этой игре вам предстоит выступить в роли представителя одной из двух тайных организаций, связанных многовековой враждой. Но кто из пассажиров, едущих в карете вместе с вами, враг? А кто друг? В процессе игры вы получите доступ к таинственным предметам из багажа кареты. Используйте их, чтобы овладеть информацией о других пассажирах и найти древние артефакты.

1

## Подготовка к игре

1. Сложите жетоны дуэли в стопку в центре стола.
2. Каждый игрок выбирает карту персонажа и кладет ее перед собой. Оставшиеся карты персонажей убираются в коробку.
3. Все карты профессий тщательно перемешиваются. Каждый игрок берет взакрытую одну карту и кладет ее перед собой **лицом вниз**. Оставшиеся карты профессий кладутся в стопку.
4. Карты тайных организаций подготавливаются в зависимости от числа игроков:

3–4 игрока	2 карты Ордена и 2 карты Братства
5–6 игроков	3 карты Ордена и 3 карты Братства
7–8 игроков	4 карты Ордена и 4 карты Братства

Затем они тщательно перемешиваются. Каждому игроку сдается по одной карте **взакрытую**. При игре с нечетным количеством игроков останется одна из карт. Не глядя уберите ее в коробку. Обратите внимание, что при нечетном количестве игроков одна из тайных организаций оказывается в **меньшинстве**.

## 5. Предметы

- Если играет меньше 8 игроков: отложите отдельно 4 предмета с красной печатью. Перемешайте остальные карты предметов. Добавьте из них к уже отложенным четырем картам столько карт, чтобы в сумме их количество было равно числу игроков (например, если игроков 6, добавьте 2 карты к 4 картам с красной печатью). Перемешайте получившуюся стопку и раздайте из нее по одной карте всем игрокам.
- Если играет 8 игроков: отложите отдельно 4 предмета с красной печатью и 2 предмета с зеленой печатью. Перемешайте остальные карты предметов. Добавьте из них к уже отложенным шести картам еще 2. Перемешайте получившиеся 8 карт и раздайте из них по одной каждому игроку.

2

## Игра втроем

При игре втроем отложите отдельно 4 предмета с красной печатью. Перемешайте остальные карты предметов. Добавьте из них к уже отложенным 4 картам еще 2. Перемешайте получившиеся 6 карт и раздайте по 2 каждому игроку.

## Описание карт



Игроки могут просматривать свои карты в любое время.

### 1. Карты персонажей

Эти карты используются для того, чтобы показать, кому вы оказываете поддержку в дуэли: нападающему или защищающемуся.

Карта персонажа лежит на столе перед игроком.

### 2. Жетоны дуэли

Эти жетоны могут быть использованы в дуэли в качестве поддержки атакующему (меч) или защищающемуся (щит). Во время игры вы получаете один жетон дуэли каждый раз, когда другой игрок отказывается от обмена с вами (см. раздел «Обмен»). Держите свои жетоны дуэли рядом с картой персонажа. После применения жетон скидывается обратно в стопку и снова доступен для получения.



3

### 3. Карты тайных организаций

Карта тайной организации лежит на столе взакрытую перед игроком.

При помощи обмена и сбора информации игроки пытаются узнать, кто является их союзником и принадлежит к той же тайной организации. Для того чтобы объявить победу, они должны собрать хотя бы три предмета своей организации. Ордену Открытых Секретов требуется найти ключи, в то время как Братство Правдивой Лжи охотится за кубками.

### 4. Карты профессий

Карта профессии лежит на столе взакрытую перед игроком.

Профессии предоставляют игрокам определенные преимущества. Некоторые из них могут быть использованы сколько угодно раз, в то время как другие срабатывают при открытии.

Если игрок желает использовать свою профессию, он должен открыть свою карту профессии, зачитать текст и выполнить ее эффект. Это можно сделать в любой момент времени (даже во время хода другого игрока), если только на карте не указано обратное. После того как карта профессии была открыта, она остается лежать лицом вверх.

Срабатывающие при открытии профессии могут быть использованы снова, если были возвращены в игру с помощью «плаща» или обменяны с помощью «снига». Тогда они вновь кладутся лицом вниз перед владельцем и могут быть использованы снова.

### 5. Карты предметов

Карты предметов находятся на руке игрока.

Предметы, полученные в процессе игры, дают игрокам определенные преимущества.



4

Лимит предметов на руке зависит от количества игроков:

3 игрока	8 предметов
4 игрока	6 предметов
более 5 игроков	5 предметов



**Внимание:** если лимит карт на руке игрока был превышен, то он тут же должен отдать лишний предмет (на свой выбор) любому другому игроку.

Если игрок желает использовать предмет, он может разыграть его в момент, указанный на карте. Игрок показывает карту предмета, громко зачитывает текст, действует в соответствии с ним и вновь забирает предмет обратно в руку.

**Золотое правило:** если текст на карте противоречит правилам игры, то приоритет имеет текст карты.

## Ход игры

Первым ходит тот, кто путешествовал дальше всех.  
В свой ход игрок может выполнить одно из четырех возможных действий:

1. Шпионаж.
2. Обмен.
3. Дуэль.
4. **Объявление победы.**

После этого ход переходит к следующему игроку слева, если не была объявлена победа.

5

### 1. Шпионаж

Выберите другого игрока и вытяните случайный предмет с его руки. Изучите эту карту, но не показывайте и не называйте ее другим игрокам. Затем верните карту владельцу.

### 2. Обмен

В свой ход вы можете предложить на обмен один из своих предметов. Выберите игрока, с которым хотели бы обменяться, и положите предмет, который хотите обменять, лицом вниз рядом с ним.

Другой игрок тайно смотрит предложенный предмет и решает, меняться на него или нет.

Игрок **обязан** отклонить обмен, если единственная вещь в его багаже – саквояж и на обмен ему также предлагают саквояж.

- Если игрок принимает обмен, он забирает предложенный предмет в руку и взамен дает меняющемуся один из своих других предметов с руки. Начавший обмен игрок не может отказаться от получения предмета таким образом.

- Если игрок отказывается от обмена, предложивший его игрок забирает предмет обратно на руку и берет один жетон дуэли из стопки (если жетоны закончились, то он ничего не получает).

Многие предметы обладают свойствами, которые срабатывают при обмене (обычно текст таких карт содержит фразу «Обменяйте этот предмет и...»). Вначале игроки обмениваются предметами, а затем в силу вступают их свойства. В случае получения такого предмета игрок, взявший его, читает вслух название и свойства карты, а игрок, передавший его, выполняет свойство. Первым срабатывает предмет, который был предложен на обмен, а вторым – тот, что был передан в ответ.

**Исключение:** если в обмене участвует карта «Разбитое Зеркало», то предметы обмениваются без прочтения вслух названий и свойств.

6

Предметы со свойствами, которые не активируются при обмене, всегда обмениваются между игроками без чтения их названий и свойств (например, ключ, кинжал и т.д.).

Если предложение игрока было отклонено, он забирает свой предмет обратно на руку, не читая вслух его название и свойства, которые не срабатывают в данном случае.

После обмена (даже если он был отклонен) ход переходит к следующему игроку слева.

### 3. Дуэль

Вы можете вызвать другого игрока на дуэль для того, чтобы получить секретную информацию. Для атаки необходимо указать на игрока и громко произнести: «Я нападаю на тебя!» Игрок, совершающий нападение, — **атакующий**, а игрок, на которого напали, — **защищающийся**.

Атакующий кладет карту своего персонажа стороной с мечом перед собой. Защищающийся кладет карту своего персонажа стороной со щитом перед собой.

После этого все остальные игроки должны **тайно** выбрать, какую из сторон они поддерживают. Каждый игрок **обязан** поддержать одну из сторон, воздержаться от выбора нельзя. Если игрок поддерживает атакующего, он кладет карту своего персонажа стороной с мечом вверх и накрывает ее рукой. Если игрок хочет поддержать защищающегося, он кладет карту своего персонажа стороной со щитом вверх и накрывает ее рукой. Когда все участники сделали выбор, они одновременно открывают карты своих персонажей.

Затем игроки могут в любом порядке использовать свойства предметов, жетоны дуэли и свои профессии.

Карта профессии, использованная таким образом, вскрывается и остается лежать лицом вверх перед игроком.

Если игрок использует предметы, он должен также выложить их перед собой лицом вверх. Если игрок использует жетоны дуэли, он должен положить их на карту своего персонажа той стороной, которую он поддерживает.

Когда все игроки воспользовались возможностью задействовать предметы и профессии, определяется исход дуэли. Атакующий получает по одному очку за каждый меч на столе. Защищающийся получает по одному очку за каждый щит на столе. Если на одной карте изображен и щит, и меч, ее владелец решает, каким **одним** символом воспользоваться.

7

Игрок (атакующий или защищающийся) с наибольшим числом очков побеждает в дуэли и определяет судьбу побежденного:

- он либо **требует сообщить правду о принадлежности побежденного к одной из тайных организаций** (в этом случае победитель смотрит карту тайной организации проигравшего);

- либо **обыскивает багаж проигравшего**. Проигравший отдает все свои карты предметов победителю. Победитель просматривает их, выбирает одну из них и забирает себе в руку. Если таким образом забирается последний предмет, то победитель возвращает проигравшему один любой предмет из своей руки.

**Внимание:** такая передача никогда не **активирует** способность предмета.

Если дуэль между игроками завершается ничьей, атакующий **берет карту из колоды предметов**. Если колода предметов закончилась, то игрок ничего не получает.

После дуэли владельцы забирают предметы обратно в руку и затем могут использовать их снова. И использованные карты профессий остаются лежать лицом вверх перед своими владельцами. И использованные жетоны дуэли возвращаются в общую стопку.

Ход атакующего заканчивается и переходит к следующему игроку слева.

### 4. Объявление победы (конец игры)

Если игрок считает, что его **тайная организация** обладает необходимым количеством предметов, и у него **лично есть хотя бы один из них**, он может провозгласить победу. Тайной организации необходимо иметь:

- 3 ключа или 3 кубка либо
- 2 ключа + саквояж с ключом или 2 кубка + саквояж с кубком.

Если в игре **нечетное количество участников**, тайная организация, которая играет в меньшинстве, может также провозгласить победу, если имеет:

- 2 ключа или 2 кубка либо
- 1 ключ + саквояж с ключом или 1 кубок + саквояж с кубком.

8

**Обратите внимание:** саквож считается ключом или кубком только в том случае, если колода предметов закончилась!

Игрок громко объявляет:

- если он член Ордена: «Орден Открытых Секретов обладает тремя ключами силы и требует полного покорения Братства!»
- если он член Братства: «Братство Правдивой Лжи обладает тремя кубками интриги и требует полного покорения Ордена!»

Затем игрок вскрывает свою карту тайной организации, свою профессию и все свои карты предметов.

После этого игрок должен назвать **остальных** членов его тайной организации, которые обладают предметами, необходимыми для победы. Они вскрывают свои предметы и карты тайной организации. Все члены тайной организации побеждают, если догадка игрока оказалась правильной. Если догадка оказалась неверной, побеждают члены другой тайной организации.

Вы не обязаны называть **всех** членов вашей тайной организации, достаточно назвать тех, у кого находятся необходимые для победы предметы.

**Внимание:** игрок может единолично победить, используя предмет «Гербовая печать Лжи».

## Советы для первой игры

- Не пытайтесь запомнить все. Это вовсе не обязательно для победы.
- В начале игры не пытайтесь сохранить свои предметы. Вместо этого предлагайте их на обмен, особенно если при этом сработает какой-нибудь положительный эффект.

9

• Не отказывайтесь от предмета только потому, что сработает эффект, который принесет выгоду сопернику. При следующем обмене предмет уже будет ваш, и вы сами сможете получить такую же выгоду.

• Оба секретных саквожа участвуют в партии с самого начала, их задача — добавлять в игру новые предметы. Таким образом, крайне рекомендуется обменивать их, а не пытаться сохранить.

• Если вы поймете, что кто-то из игроков тоже является членом вашей тайной организации, попробуйте как-то незвно дать ему об этом знать. Например, поддерживая его в дуэли или предлагая ему на обмен полезные предметы.

• В самом начале игры вам попался предмет, на который никто не хочет обмениваться? Тогда нападите на кого-нибудь! Если вы победите в дуэли, то сможете получить важную информацию о сопернике. В случае ничьей вы сможете взять дополнительный предмет. И даже если вы проиграете, не произойдет ничего страшного, потому что ваш соперник сможет узнать, к какой тайной организации вы принадлежите. А вы, в свою очередь, по его дальнейшему поведению сможете догадаться, к какой принадлежит он.

## Варианты игры



### Контрабанда

Если текст карты начинается со слов «Обменяв этот предмет», игрок, выставивший предмет на обмен, сам решает, использовать его эффект или нет.

В том случае, если эффект не используется, текст карты не зачитывается вслух, и карта остается неизвестной никому, кроме обменивающихся.

### Гадание

Вы также можете победить, если уверены, что другая тайная организация обладает необходимыми для победы предметами. Для этого вам потребуется выполнить действие «Объявить победу», но назвать членов другой организации.

10



Хуан Туркдор



Мишель де Молеа



Романа Баранова



Теодора Розенбург



Дмитрий Картов



Ундина фон Хотберг



Брат Захария



Сэр Генри Сатклер



Мара Сотбера



Сара МакМулан

- Шпионаж
- Обмен
- Дурь
- Объявление победы

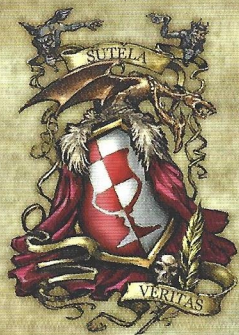
Действия:

Лимит предметов

- 3 игрока
- 4 игрока
- более 5 игроков
- 8 предметов
- 6 предметов
- 5 предметов

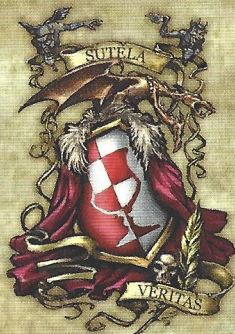


Братство Правдивой  
Ажи



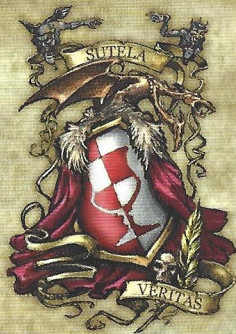
Если члены Братства  
обладают хотя бы 3  
кубками, вы можете про-  
возгласить победу.

Братство Правдивой  
Ажи



Если члены Братства  
обладают хотя бы 3  
кубками, вы можете про-  
возгласить победу.

Братство Правдивой  
Ажи



Если члены Братства  
обладают хотя бы 3  
кубками, вы можете про-  
возгласить победу.

Братство Правдивой  
Ажи



Если члены Братства  
обладают хотя бы 3  
кубками, вы можете про-  
возгласить победу.

Орден Открытых  
Секретов



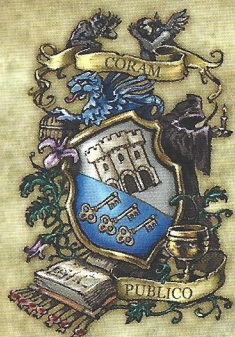
Если члены Ордена  
обладают хотя бы 3  
ключами, вы можете  
провозгласить победу.

Орден Открытых  
Секретов



Если члены Ордена  
обладают хотя бы 3  
ключами, вы можете  
провозгласить победу.

Орден Открытых  
Секретов



Если члены Ордена  
обладают хотя бы 3  
ключами, вы можете  
провозгласить победу.

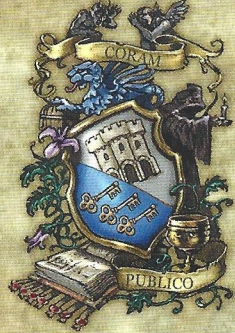




## Телохранитель

Если вы поддерживаете игрока в дуэли, он получает +1.

## Орден Открытых Секретов



Если члены Ордена обладают хотя бы 3 ключами, вы можете провозгласить победу.

## УСЛОВИЯ ПОВЕДЫ

Орден Открытых Секретов:

3 ключа

2 ключа + 1 саквогх с ключом

Братство Правдивой Лжи:

3 кубка

2 кубка + 1 саквогх с кубком

## Великий Магистр

Вы можете добавить себе +1 в дуэли, если вы защищающийся.

## Дуэлянт

Один раз за игру, если вы атакуете или защищаетесь, вы можете заявить, что никто не должен оказывать поддержку в этой дуэли. Также вы получаете +1 в этой дуэли.

## Доктор

Один раз за игру, сразу же после дуэли, вы можете отменить результаты этой дуэли.

## Дипломат

Один раз за игру и только в свой ход вы можете потребовать у другого игрока, чтобы он обменял вам определенный предмет. Если у игрока нет названного вами предмета, то ваш ход тут же заканчивается.

## Алхимик

Один раз за игру вы можете назначить победителя дуэли, но только если вы сами не являетесь атакующим или защищающимся в этой дуэли.

## Ясновидящий

Один раз за игру и только в свой ход вы можете просмотреть колоду предметов и выбрать 2 из них. Затем перемешайте колоду и положите выбранные предметы в любом порядке сверху.

## Священник

Один раз за игру, до того как другие игроки заявят, кого они поддерживают, вы можете предотвратить дуэль. Если атакующий имеет хотя бы 2 предмета, он должен отдать вам один предмет по своему выбору.

Ход атакующего тут же заканчивается.

## Гипнотизер

Если вы атакующий, то сразу после того, как кто-то заявил о своем желании поддержать одну из сторон, вы можете заставить его не вмешиваться в эту дуэль.



## Головорез

Вы можете добавить себе +1 в дуэли, если вы атакующий.

## Ключ



Орден может объявить победу, если обладает хотя бы 3 ключами.

## Ключ



Орден может объявить победу, если обладает хотя бы 3 ключами.

## Ключ



Орден может объявить победу, если обладает хотя бы 3 ключами.

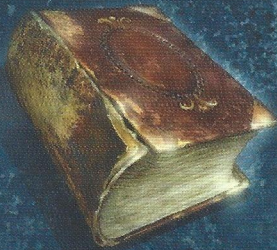
## Перчатки



Добавьте +1, если вы защищаетесь.

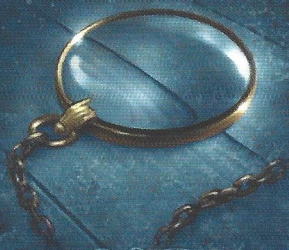
Бонус не учитывается, если вы поддерживаете другого игрока.

## Книга



Обменяв этот предмет, можете также обменяться профессиями со вторым участником сделки. Вскрытые профессии после такого обмена переворачиваются лицом вниз.

## Монголь



Обменяв этот предмет, можете посмотреть карту тайной организации второго участника сделки.

### Черная Жемчужина



От этой карты нельзя отказаться при обмене. Игрок, обладающий Черной Жемчужиной, не может объявить победу своей тайной организации.

Не используется при игре втроем.

### Кубок



Братство может объявить победу, если обладает хотя бы 3 кубками.

### Гербовая Печать Ложи



Вы можете объявить свою одиночную победу, если обладаете этой картой и хотя бы 3 кубками/ключами (например, 2 ключа + 1 кубок).

### Секретный Саквояж



#### Ключ

Обменяв этот предмет, можете взять карту из колоды предметов.

Если колода предметов пуста, этот саквояж считается ключом.

Нельзя обменять на другой саквояж.

### Кубок



Братство может объявить победу, если обладает хотя бы 3 кубками.

### Кубок



Братство может объявить победу, если обладает хотя бы 3 кубками.

### Разбитое Зеркало



От этой карты нельзя отказаться при обмене.

Эффект предмета, который вы получаете, не срабатывает.

### Секретный Саквояж



#### Кубок

Обменяв этот предмет, можете взять карту из колоды предметов.

Если колода предметов пуста, этот саквояж считается кубком.

Нельзя обменять на другой саквояж.

### Кнут



Если в дуэли вы поддерживаете защищающегося, он может добавить себе +1.

### Плащ



Обменяв этот предмет, вы можете выбрать новую профессию из тех, что не участвуют в игре, и положить ее лицом вниз перед собой. Сбросьте свою старую профессию.

### Отравленное Кольцо



Если вы атакующий или защищающийся, то побеждаете в дуэли в случае ничьей.

### Привилегия



Обменяв этот предмет, можете посмотреть все предметы второго участника сделки.

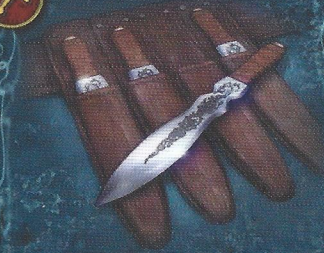
### Кинжал



Если вы атакующий, можете добавить себе +1.

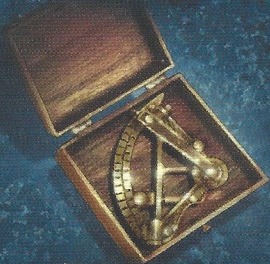
Бонус не учитывается, если вы поддерживаете другого игрока.

### Метательные Ножи



Если в дуэли вы поддерживаете атакующего, он может добавить себе +1.

### Секстант



Обменяв этот предмет, выберите направление.

Все игроки должны передать соседу в этом направлении любой предмет по своему выбору.