

Игра
Дона Эскриджа

Тайный Грааль



+ ПРАВИЛА ИГРЫ +

Король Артур на грани поражения. Силы **зла**, которые ведёт Мордред, вот-вот разобьют его войска. Будущее Британии балансирует на острие ножа, и в отчаянной попытке склонить чашу весов на сторону **добра** Артур организует несколько военных походов. Устраивать голосования некогда — лидерам отрядов придётся набирать людей впопыхах. Но не всё так плохо. Враспоряжении Артура сильная магия и амулеты, которые помогут выявить предателей, затесавшихся в стан короля.

Но даже если это не поможет, финальное противостояние способно изменить всё.

СОСТАВ ИГРЫ

26 карт персонажей



4 верных слугу
Артура



2 приспешника
Мордреда



Леди
Моргана



Наследница



Оборотень



2 герцога



2 графа



Слепая
охотница



2 священника



Смутьянка



Юнец



2 подмастерья



Верзила



Безумец



Перебежчик



Артур



Мошеница



Обличительница

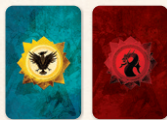
4 планшета результатов

2 карты
приверженности

20 карт похода



Стороны для разного числа
игроков, 2 варианта
для 4 игроков



Добро Зло



10 карт
успеха 10 карт
провала

5 жетонов отряда

5 маркеров результатов

10 карт-памяток



Голубые с одной стороны
и красные с другой



26 жетонов персонажей



5 жетонов ветеранов



1 жетон лидера



1 жетон магии



3 жетона амулетов



3 жетона померкших амулетов



СОСТАВ ВАРИАНТА ИГРЫ «РЕЖИССЁРСКАЯ ВЕРСИЯ»

2 планшета результатов



Стороны для разного числа игроков,
2 варианта для 4 игроков

1 карта персонажа



Приспешник Мордреда

1 жетон персонажа



СОСТАВ ПРОМОНБОРА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

9 карт персонажей



Хвастун



Злой Ланселот



Чужак



Добрый Ланселот



Персиваль



Стражница



Диверсант



Галахад



Лидер поневоле

9 жетонов персонажей



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Тайный Грааль» — это игра со скрытыми ролями. Игроки делятся на приверженцев **добра** (сторона Артура) и приверженцев **зла** (сторона Мордредра). **Добро** побеждает, если проводит 3 успешных похода или разоблачает всех приверженцев **зла** во время финального противостояния. **Зло** побеждает, если 3 похода заканчиваются провалом и **добро** не сумело

воспользоваться последним шансом. Также **зло** побеждает, если разоблачит некоторых добрых персонажей во время охоты.

В любой момент игры можно высказывать мнение относительно приверженности друг друга. Обсуждения, блеф, обвинения и дедукция одинаково важны для победы как приверженцев **добра**, так и **зла**.

КАРТЫ И ЖЕТОНЫ



Карты персонажей определяют приверженность игрока. Он может быть **добрым** (с гербом Артура на жёлтом фоне) или **злым** (с гербом Мордредра на красном фоне). На протяжении всей игры вы не должны показывать другим свою карту персонажа и обсуждать её иллюстрацию. У многих персонажей есть особые способности, как, например, у леди Морганы, которая участвует в каждой партии. Некоторые персонажи используются только при определённом числе игроков (*см. «Базовые персонажи» на с. 8*). Некоторых персонажей можно при желании заменить другими (*см. «Дополнительные персонажи» на с. 9*).



Жетоны персонажей показывают, какие роли участвуют в игре.



Жетон амулета позволяет узнать приверженность другого игрока.



Жетон померкшего амулета отмечает игрока, приверженность которого уже проверили амулетом.



Карты приверженности позволяют игроку показать свою приверженность (**добро** или **злу**), не открывая своего персонажа.



Жетон лидера отмечает игрока, который выбирает членов отряда.



Жетоны отряда показывают, из кого состоит отряд.



Жетон магии обязывает игрока использовать в походе карту успеха.



Маркеры результатов выкладываются на планшет результатов, помечая, чем закончился поход — успехом или провалом.



Карты похода определяют успех и провал похода.



Жетон ветерана показывает, что игрок уже был лидером отряда и не может стать им вновь.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите планшет результатов для нужного числа игроков и положите его посередине стола. При игре вчетвером выберите любую сторону соответствующего планшета. Поместите рядом с планшетом маркеры результатов, жетоны отряда, карты похода, жетоны ветеранов и жетон магии. Каждый игрок берёт карту-памятку.

Случайным образом выберите 1-го лидера. Он получает жетон лидера и жетон ветерана.

Если игроков 6–10, положите рядом с планшетом результатов карты приверженности. Затем в зависимости от числа игроков выложите на планшет результаты жетоны амулетов:

- **6 игроков** – амулет между ячейками 2-го и 3-го похода.
- **7 игроков** – 2 амулета. Первый – как сказано выше, а второй – между ячейками 3-го и 4-го похода.
- **8 игроков и больше** – 3 амулета. Первый и второй – как сказано выше, а третий – между ячейками 4-го и 5-го похода.

По желанию: в качестве наглядной памятки для игроков разместите рядом с планшетом результатов жетоны всех участвующих в партии персонажей. Для каждого персонажа в игре есть свой жетон. Если в игре участвует

несколько одинаковых персонажей, положите по соответствующему жетону за каждого из них.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СТОРОН

Возьмите и перемешайте карты персонажей для нужного числа игроков (см. таблицу ниже). Вскрытую раздайте игрокам по 1 карте. Каждый игрок тайно смотрит, какого персонажа получил и какая у того приверженность (**добру** или **злу**).

| ИГРОКИ | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|----|
| <i>Добро</i> | | | | | | | |
| <i>Верный слуга Артура</i> | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| <i>Герцог</i> | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| <i>Граф</i> | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| <i>Зло</i> | | | | | | | |
| <i>Приспешник Мордред</i> | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| <i>Леди Моргана</i> | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| <i>Наследница</i> | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| <i>Оборотень</i> | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

ЗНАКОМСТВО

Когда все игроки изучили своих персонажей, некоторые из них знакомятся друг с другом. Лидер закрывает глаза и произносит следующие указания:

Для 6 игроков и больше

«Все игроки, закройте глаза».

«Приверженцы зла, кроме оборотня, откройте глаза и оглядитесь, чтобы узнать друг друга».

«Приверженцы зла, закройте глаза».

«Все игроки, откройте глаза».

Для 4–5 игроков

«Все игроки, закройте глаза и положите перед собой сжатую в кулак руку».

«Наследница, подними большой палец, чтобы леди Моргана узнала тебя».

«Леди Моргана, открой глаза и осмотри, чтобы узнать свою наследницу».

«Наследница, убери большой палец».

«Леди Моргана, закрой глаза».

«Все игроки, откройте глаза».

ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд делится на фазу сбора отряда, фазу похода и фазу передачи лидерства. В конце игры возможно финальное противостояние.

ФАЗА СБОРА ОТРЯДА

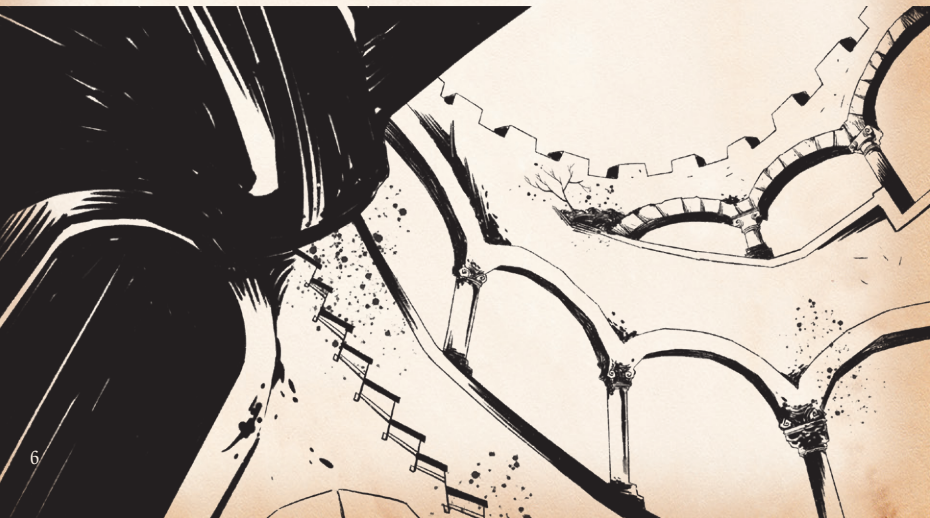
Игроки спорят, блефуют и доказывают, что именно они должны выступить в поход. Затем лидер берёт необходимое количество жетонов отряда (как указано в таблице ниже и цифрой на планшете результатов), выбирает игроков и раздаёт им по 1 жетону отряда. Эти игроки становятся членами отряда, который отправится в поход.

| ИГРОКИ | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|-----------|---------------|---|---|---|---|---|----|
| 1-й поход | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 2-й поход | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 3-й поход | $\frac{3}{2}$ | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 |
| 4-й поход | $\frac{2}{3}$ | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| 5-й поход | - | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |

Лидер может отдать один из жетонов отряда себе, но не обязан этого делать. Заметьте, что одновременно у игрока не может быть больше 1 жетона отряда.

Жетон магии. Собрав отряд, лидер выбирает любого участника похода (включая себя) и отдаёт ему жетон магии. **Обладатель жетона магии не может разыгрывать карту похода в текущем походе, если только на его карте персонажа не сказано иное.**

Пример. При игре впятером в 1-й поход надо отправить отряд из 2 игроков. Лидер Дарья раздаёт жетоны отряда себе и Кириллу. Затем Дарья отдаёт Кириллу жетон магии.



ФАЗА ПОХОДА

Лидер раздаёт каждому члену отряда 2 карты похода: 1 карту успеха и 1 провала. Каждый член отряда выбирает одну из этих карт и разыгрывает её, выкладывая перед собой взакрытую. **Добрый** персонаж обязан разыграть карту успеха (если только на его карте персонажа не указано иное). **Злой** персонаж может разыграть любую из 2 карт (если только на его карте персонажа не указано иное или у него нет жетона магии).

ЕЛЕНА



ДАРЬЯ



ПАВЕЛ



КИРИЛЛ



АЛИСА

Пример. Дарья раздаёт по 2 карты похода себе и Кириллу, а после выбирает карту успеха и кладёт её перед собой взакрытую. Кирилл получил жетон магии, поэтому должен был бы тоже разыграть карту успеха, но его персонаж – леди Моргана – позволяет ему игнорировать эффект жетона магии. Кирилл кладёт перед собой взакрытую карту провала. Дарья собирает 2 разыгранные карты похода и перемешивает их, в это время Елена перемешивает сброшенные карты. Дарья открывает карты, и поход заканчивается провалом. Она кладёт в ячейку 1-го похода маркер результата красной стороной вверх.

Лидер собирает и перемешивает разыгранные карты похода взакрытую, а затем переворачивает их. Поход успешен, если все раскрытые карты – это карты успеха. Поход провален, если среди раскрытых карт есть хотя бы 1 карта провала.

В 4-м походе (и только в нём) в партиях всемером и больше для провала похода нужно разыграть хотя бы 2 карты провала, как указано на планшете результатов.

Примечание: пока лидер перемешивает разыгранные карты похода, кто-то другой (любой, кто не ходил в поход) должен собрать и перемешать сброшенные карты похода, чтобы разыгранные и сброшенные карты точно не перепутались.

Если поход успешен, поместите в его ячейку на планшете результатов маркер результата голубой стороной вверх, а если нет – красной стороной вверх.

ФАЗА ПЕРЕДАЧИ ЛИДЕРСТВА

Определив результат похода, лидер выбирает того, кто возглавит следующий поход. Он не может выбрать игрока с жетоном ветерана или амулета (см. ниже). Никто не вправе стать лидером больше одного раза за игру.

Выбранный игрок берёт жетон лидера и жетон ветерана.

Амулеты появляются при игре всемером и больше. После определения результата похода, если между ячейками только что закончившегося и следующего похода лежит жетон амулета, лидер забирает его и сразу же кому-то отдаёт. Он делает это одновременно с выбором нового лидера. Амулет нельзя отдать игроку, у которого уже есть амулет или жетон ветерана. Также лидер не может выбрать того же игрока, которого делает новым лидером.

После выбора нового лидера и получателя амулета, но до начала следующего похода обладатель нового амулета использует его.

Он может проверить приверженность любого игрока, у которого нет амулета и приверженность которого

ещё не проверяли амулетом. Проверая приверженность игрока при помощи амулета, кладите перед ним жетон poorerшего амулета.

Проверяемый игрок берёт 2 карты приверженности, тайно выбирает из них ту, что соответствует его приверженности, и взакрытую передаёт её владельцу амулета. Владелец амулета смотрит эту карту, а затем взакрытую

сбрасывает её вместе с невыбранной. Никто другой не должен видеть эти карты.

КОНЕЦ РАУНДА

Следующий раунд начинается с фазы сбора отрядов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в одном из двух случаев.

1. Три успешных похода — побеждает **добро**! Игра немедленно заканчивается.

2. Три проваленных похода (или два при игре вчетвером) — перейдите к финальному противостоянию. Победить может как **добро**, так и **зло**.

ФИНАЛЬНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Если 3 похода закончились провалом (или 2 при игре вчетвером), немедленно перейдите к финальному противостоянию. Оно начинается с обсуждения, а дальше **добро** получает последний шанс.

ОБСУЖДЕНИЕ

У всех игроков есть 5 минут, чтобы высказать предположения о том, кто из них приверженцы **зла**. Сами приверженцы **зла** могут путать остальных или затаиться, чтобы не вызвать подозрений. Поставьте таймер. Через 5 минут все разговоры должны закончиться.

ПОСЛЕДНИЙ ШАНС ДОБРА

Игроки готовятся обвинить друг друга. На счёт три каждый поднимает руки и указывает на 2 других игроков. Не убирая рук, объявите: «Приверженцы **зла**, опустите руки». Теперь указывать на других продолжают лишь приверженцы **добра**. Если они указывают на всех **злых** персонажей и только на них, **добро** побеждает. В противном случае побеждает **зло** (исключение: в редком случае, когда лидерами всех походов были приверженцы **зла**, вместо этого побеждает **добро**).

БАЗОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи из этого раздела появляются при определённом числе игроков, как указано в таблице на с. 5. У них есть особые способности и ограничения. При желании вы можете заменить их дополнительными персонажами, описанными ниже.

Леди Моргана — приверженец **зла**. Используется всегда, вне зависимости от числа игроков. Она может тайно проигнорировать полученный жетон магии и разыграть как карту успеха, так и карту провала.

Наследница — приверженец **зла**. Используется при игре вчетвером

и впятером. Наследница не знает других приверженцев **зла**, но леди Моргана знает, кто наследница.

Оборотень — приверженец **зла**. Используется при игре вшестером и больше. Оборотень не знает других приверженцев **зла**, а те, в свою очередь, не знают, кто оборотень.

Герцог — приверженец **добра**. Используется при игре всемером и больше. Герцог может опустить 1 руку любого игрока на этапе последнего шанса **добра**, когда приверженцы **зла** опускают руки. Герцог усиливает сторону **добра**. При желании в пар-

тиях всемером и больше в игру можно добавить 2-го герцога вместо другого **добр**ого персонажа.

Граф – приверженец **добр**а. Используется при игре вдвятером и больше. Граф может перенаправить 1 руку любого игрока на этапе послед-

него шанса **добр**а, когда приверженцы **зла** опустят руки. Граф усиливает стору **добр**а. При желании в партиях вдвятером и больше в игру можно добавить 2-го графа вместо другого **добр**ого персонажа.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажами из этого раздела можно заменить любых **злых** и **добр**ых персонажей (учитывая их приверженность), кроме леди Морганы, которая должна быть в каждой партии. Также настоятельно советуем добавлять в игру с дополнительными персонажами слепую охотницу в качестве угрозы приверженцам **добр**а.

При желании можно заменить **добр**ых персонажей с особыми способностями на дополнительных верных слуг Артура. Скорее всего, это сделает стору **добр**а сильнее.

РЕКОМЕНДОВАННЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Ниже вы найдёте рекомендованные наборы для знакомства с дополнительными персонажами.

| ИГРОКИ | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|----|
| Добро | | | | | | | |
| Верный слуга Артура | 2 | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Священник | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Герцог | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Юнец | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Смутьянка | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Граф | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Зло | | | | | | | |
| Приспешник Мордреда | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 |
| Леди Моргана | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Слепая охотница | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

Священник – приверженец **добр**а. Советуем использовать его при игре вшестером и больше. Священник знает приверженность 1-го лидера. При желании в игру можно добавить 2-го священника вместо другого **добр**ого персонажа.

Слепая охотница – приверженец **зла**. **Вы обязаны использовать её, если добавляете в игру каких-либо добрых дополнительных персонажей.** Слепая охотница не знает других приверженцев **зла**. В начале финального противостояния она может начать охоту, чтобы попытаться угадать 2 приверженцев **добр**а, назвав их персонажей. Если слепая охотница угадывает обоих, **зло** побеждает. Если нет, побеждает **добр**о.

Используйте следующую процедуру знакомства:

«Все игроки, закройте глаза и положите перед собой сжатую в кулак руку».

«Слепая охотница, подними большой палец, чтобы приверженцы зла узнали, кто ты».

«Приверженцы зла, кроме слепой охотницы, откройте глаза и оглядитесь, чтобы узнать друг друга».

«Приверженцы зла, закройте глаза».

«Слепая охотница, убери большой палец».

«Лидер, подними большой палец, если ты приверженец зла».

«Священник, открой глаза».

«Священник, закрой глаза».

«Лидер, убери большой палец».

«Все игроки, откройте глаза».

Если в игре есть слепая охотница, в конце партии может начаться охота. Это происходит в двух случаях:

1. Игра завершилась 3 успешными походами. Слепая охотница **должна** раскрыть себя и начать охоту.

2. Игра завершилась 3 проваленными походами (или 2 при игре вчетвером). Игроки переходят к финальному противостоянию (см. с. 8). После этапа обсуждения слепая охотница **может** раскрыть себя и начать охоту. В этом случае после этапа обсуждения (во время которого приверженцы **зла** могут даже заявлять о своей приверженности, чтобы дать слепой охотнице больше информации) последний лидер говорит: «Слепая охотница, если хочешь лишить добро последнего шанса и начать охоту, делай это сейчас». Если слепая охотница не желает начинать охоту, она вправе промолчать и не раскрывать себя. В этом случае начинается этап последнего шанса **добра**.

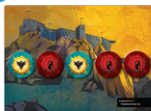
РОМАН



ДАРЬЯ



ЕЛЕНА



АЛИСА



КИРИЛЛ



ПАВЕЛ

Пример. Дарья – слепая охотница. Она уверена в 2 **добрых** персонажах, поэтому объявляет, что она слепая охотница, и начинает охоту. Она спрашивает Павла: «Ты священник?» Если это так, Дарья попытается угадать ещё 1 персонажа, например спросив Романа: «Ты верный слуга Артура?» Если Дарья хоть раз ошибётся, **зло** проигрывает.

Если слепая охотница решает начать охоту или должна сделать это, она раскрывает своего персонажа. Теперь ей нужно угадать персонажей двух приверженцев **добра**.

Примечание: если в игре есть священник, то охотница должна опознать его именно как священника. Однако таких персонажей, как герцог, граф и подмастерье, в контексте охоты можно называть верными слугами Артура.

- Если слепая охотница правильно называет 2 персонажей-приверженцев **добра**, побеждает **зло**.
- Если слепая охотница ошибается, побеждает **добро**.
- На этом игра заканчивается. Если охота проводилась во время финального противостояния, этапа последнего шанса **добра** нет.

Во время охоты никто, кроме слепой охотницы, не может общаться с другими игроками.

Смутьянка – приверженец **добра**. Советуем использовать её при игре всемером и больше. Если смутьянка проходит проверку приверженности (например, с помощью способности священника или амулета), она должна солгать и показать, что она на стороне **зла**. Смутьянка усиливает сторону **зла**.

Юнец – приверженец **добра**. Советуем использовать его при игре вшестером и больше. Если юнец получил жетон магии, то в текущем походе обязан разыграть карту провала вместо успеха.

ПРОЧИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Подмастерье – приверженец **добра**. На этапе последнего шанса **добра** он поднимает только одну руку. Он может поднять 2-ю руку, когда приверженцы **зла** опустят руки. Подмастерье усиливает сторону **добра**. При желании в игру можно добавить 2-го подмастерья.

Верзила – приверженец **зла**. Он может разыграть карту провала только в первых 3 походах, а карту успеха – в любом походе. Советуем

использовать этого персонажа при игре всемером и больше. Верзила усиливает сторону **добра**.

Перебежчик – приверженец **зла**. Советуем использовать его при игре вшестером и больше. Он не знает других приверженцев **зла**. На этапе последнего шанса **добра** перебежчик может решить не опускать руки. Если в конце этого этапа он указывает на 2 **добрых** персонажей, он должен перейти на сторону **добра** вне зависимости от того, выигрывает или проигрывает **добро**. Для победы **добрым** персонажам необходимо указывать на перебежчика, даже если он меняет сторону.

Добавьте к процедуре знакомства следующие указания:

«Перебежчик, подними большой палец, чтобы приверженцы зла узнали, кто ты».

«Приверженцы зла, кроме перебежчика, откройте глаза и оглядитесь, чтобы узнать друг друга».

«Приверженцы зла, закройте глаза».

«Перебежчик, убери большой палец».

Артур – приверженец **добра**. Советуем использовать его при игре всемером и больше. В начале игры Артур узнаёт, кто леди Моргана. **Зло** побеждает, если во время охоты Артура угадывают первым. Второго **добро**-го персонажа в этом случае можно не угадывать.

Добавьте к процедуре знакомства следующие указания:

«Леди Моргана, подними большой палец, чтобы Артур узнал, кто ты».

«Артур, открой глаза и оглядись, чтобы узнать, кто леди Моргана».

«Артур, закрой глаза».

«Леди Моргана, убери большой палец».

Мошенница – приверженец **зла**. Советуем использовать её при игре вшестером и больше. Она может лгать при любой проверке приверженности (например, с помощью способности священника или амулета). Мошенница усиливает сторону **зла**.

Обличительница – приверженец **зла**. Советуем использовать её при игре всемером и больше. Обличительница должна раскрыть своего персо-



нажа после 3-го проваленного похода. Для победы **добрым** персонажам не нужно указывать на обличительницу на этапе последнего шанса **добра**, и они могут этого не делать. Обличительница усиливает сторону **добра**.

Безумец – приверженец **зла**. Советуем использовать его при игре шестером и больше. Он должен разыгрывать карту провала во всех походах, в которых участвует, если только у него нет жетона магии. Безумец усиливает сторону **добра**.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ТАИНСТВЕННЫЕ ФИГУРЫ»

В этом разделе описан вариант, который приносит в игру элемент случайности.

При игре вчетвером соберите 2 стопки карт персонажей: стопку **добра** (верный слуга Артура, священник и юнец) и стопку **зла** (леди Моргана и слепая охотница).

Перемешайте стопку **добра** и уберите из неё 1 случайную карту взакрытую. Затем перемешайте вместе оставшуюся стопку **добра** и стопку **зла**. Раздайте 1 карту из получившейся общей стопки каждому игроку.

При игре впятером сделайте то же самое, но перед перемешиванием общей стопки добавьте в неё 1 карту верного слуги Артура.

При игре шестером и больше соберите 2 стопки карт персонажей: стопку **добра** с любыми персонажами по вашему выбору (их количество для текущего числа игроков плюс ещё 2 карты) и стопку **зла** с любыми персонажами по вашему выбору (их количество для текущего числа игроков плюс слепая охотница). Перемешайте стопку **добра** и уберите из неё 2 случайные карты взакрытую. Затем перемешайте стопку **зла** и уберите из неё 2 слу-

чайные карты взакрытую. Объедините оставшиеся стопки **добра** и **зла**, добавьте к ним леди Моргану, перемешайте и раздайте игрокам по 1 случайной карте.

ВАРИАНТ ИГРЫ «ОХОТА»

Слепая охотница – важный персонаж, но за него нужно уметь играть правильно. Да и саму охоту нужно проводить в удачный момент. Этот вариант поможет охладить пыл слишком рьяного охотника и придать уверенности нерешительному. В начале охоты проведите голосование, как описано ниже. **Примечание:** *если охота начинается не во время финального противостояния, не проводите это голосование.*

Лидер последнего похода раздаёт каждому игроку 2 разные карты похода: 1 карту успеха и 1 провала. Каждый выбирает одну карту и кладёт её перед собой взакрытую. Приверженцы **добра** должны выбрать карту успеха, а приверженцы **зла** могут выбрать любую карту.

Лидер собирает выложенные карты, перемешивает и раскрывает их. Если он раскрыл не более 1 карты провала, охота заканчивается и игроки переходят к последнему шансу **добра**.

Если раскрыты 2 карты провала или более, слепая охотница называет себя. Теперь ей нужно разоблачить 2 **добрых** персонажей. **Примечание:** *если в игре есть священник, охотница должна разоблачить его именно как священника.*

- Если слепая охотница правильно угадывает 2 персонажей-приверженцев **добра**, побеждает **зло**.
- Если слепая охотница ошибается, побеждает **добро**.
- На этом игра заканчивается, этапа последнего шанса **добра** нет.

РЕЖИССЁРСКАЯ ВЕРСИЯ

Эта игра разрабатывалась много лет. Всё началось с мысленного эксперимента, который сперва превратился в дополнение к «Авалону», а позже – в отдельную полноценную игру. В ходе разработки мы перепробовали множество вариантов, и эта «Режиссёрская версия», на мой взгляд, описывает довольно удачные альтернативные правила «Тайного Грааля».

Главное отличие этого варианта от базовых правил — в соотношении **добрых** и **злых** персонажей, а также в числе участников похода. Режиссёрская версия довольно проста — следуйте базовым правилам с перечисленными ниже изменениями.

- Возьмите планшет результатов с пометкой «**Режиссёрская версия**» для текущего числа игроков. Возьмите и перемешайте карты персонажей по таблице справа.
- **При игре вчетвером и впятером** случайным образом выберите 2 из 3 карт **добрых** персонажей, перемешайте их с картами **злых** персонажей и раздайте игрокам по обычным правилам. Положите оставшуюся карту взакрытую под планшет. Слепая охотница может угадывать её.
- **При игре вшестером и больше** слепая охотница не поднимает большой палец; приверженцы **зла** не знают, кто она.
- **При игре ввосемьмером и больше** для провала 3-го и 4-го похода нужны 2 карты провала.

Всё остальное не меняется. Сыграв в режиссёрскую версию с персонажами из таблицы ниже, можете экспериментировать с дополнительными персонажами и другими вариантами.

| ИГРОКИ | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----------------------------|---|---|----------|----------|----------|----------|----------|
| Добро | | | | | | | |
| <i>Верный слуга Артура</i> | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| <i>Священник</i> | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| <i>Смутьянка</i> | 0 | 0 | 1 из них | 1 из них | 1 из них | 1 из них | 1 из них |
| <i>Юнец</i> | 1 | 1 | | | | | |
| <i>Герцог</i> | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| <i>Граф</i> | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Зло | | | | | | | |
| <i>Приспешник Мордреда</i> | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| <i>Леди Моргана</i> | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| <i>Слепая охотница</i> | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

ПРОМОНАБОР ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Диверсант — приверженец **зла**. Если у него есть жетон ветерана, он должен разыгрывать карту провала во всех походах, в которых участвует. Диверсант усиливает сторону **добра**.

Лидер поневоле — приверженец **добра**. Его можно использовать при игре всемером и больше. Если он стал лидером 2-го или 3-го похода, он должен разыграть карту провала вместо успеха в этом походе. Лидер поневоле усиливает сторону **зла**.

Хвастун — приверженец **зла**. Его можно использовать при игре впятером и больше. Если он стал лидером 5-го похода, он должен раскрыть своего персонажа до начала фазы сбора отряда. Хвастун усиливает сторону **добра**.

Персиваль — приверженец **добра**. Его можно использовать при игре всемером и больше. Он знает, кто священник. Персиваль усиливает сторону **добра**.

Добавьте к процедуре знакомства следующие указания:

«Священник, подними большой палец, чтобы Персиваль узнал, кто ты».

«Персиваль, открой глаза и оглядись, чтобы узнать, кто священник».

«Персиваль, закрой глаза».

«Священник, убери большой палец».

Чужак – приверженец **зла**. Другие приверженцы **зла** не знают, кто он. Чужак усиливает сторону **добра**.

Используйте следующую процедуру знакомства:

«Все игроки, закройте глаза и положите перед собой сжатую в кулак руку».

(«Слепая охотница, подними большой палец, чтобы приверженцы зла узнали, кто ты».)

«Приверженцы зла, кроме чужака (и слепой охотницы), откройте глаза и оглядитесь, чтобы узнать друг друга».

«Приверженцы зла, закройте глаза».

«Приверженцы зла, поднимите большой палец».

«Чужак, открой глаза и оглядись, чтобы узнать приверженцев зла».

«Чужак, закрой глаза».

«Приверженцы зла, уберите большой палец».

«Все игроки, откройте глаза».

Галахад – приверженец **добра**. Его можно использовать при игре впятером и больше. Если у него ещё нет ни жетона ветерана, ни амулета, он может раскрыть своего персонажа после 2-го проваленного похода, чтобы стать новым лидером. Галахад усиливает сторону **добра**.

Стражница – приверженец **добра**. Её можно использовать при игре



вшестером и больше. Когда кто-то использует 1-й амулет, чтобы проверить приверженность игрока, стражница тоже узнаёт приверженность этого игрока. После того как цель действия амулета показала свою приверженность использовавшему этот амулет игроку, проведите следующую процедуру:

«Цель амулета, положи перед собой сжатую в кулак руку».

«Все игроки, закройте глаза».

«Цель амулета, подними большой палец, если ты приверженец зла».

«Стражница, открой глаза».

«Стражница, закрой глаза».

«Цель амулета, убери большой палец».

«Все игроки, откройте глаза».

В этом наборе 2 **Ланселота: добрый и злой**. Обоих можно использовать при игре вшестером и больше, и оба усиливают сторону **добра**.

Используйте следующую процедуру знакомства:

«Все игроки, закройте глаза и положите перед собой сжатую в кулак руку».

«Злой Ланселот (и слепая охотница), подними большой палец, чтобы приверженцы зла узнали, кто ты».

«Приверженцы зла, кроме злого Ланселота (и слепой охотницы), откройте глаза и оглядитесь, чтобы узнать друг друга».

«Приверженцы зла, закройте глаза».

«Злой Ланселот (и слепая охотница), убери большой палец».

«Добрый Ланселот и злой Ланселот, откройте глаза, чтобы узнать друг друга».

«Добрый Ланселот и злой Ланселот, закройте глаза».

«Все игроки, откройте глаза».

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Эта игра – результат десяти лет работы и творческого безумия тестировавших её друзей. Огромное вам спасибо! Она увидела свет, потому что мы в неё играли, и неважно, где и как часто: один раз в случайном городе или каждую неделю. Особая благодарность «старичкам» этого проекта из Дрездена, это Мохсен Аббас, Антон Соловьёв, Мохаммед Ради, Лури Сабатури, Линус Хилле (прорывник), Ана Дурглишвили, Онкар Мохите, Фридеман Вайкерт, Катажина Сухс, Уссам Алими, Роберт, Нильс и Лукас (изобретатель «Юнца»).

Посвящаю эту игру своим родителям Эви и Уолтеру Эскридж. Они каждый день делают мою жизнь лучше!

Автор игры: Дон Эскридж

Руководитель проекта: Анна Расселл

Разработчик: Трэвис Уортингтон

Графический дизайн и иллюстрации: Уэберсон Сантьяго, Луис Франсиско, Жюстин Нортье

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Переводчик: Диана Гончарик

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Анастасия Григорьева

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



