

DIVINARE

БРЕТТ ДЖ. ГИЛЬБЕРТ



Первое

МЕЖДУНАРОДНОЕ

СОСТАВЛЕНИЕ МЕДИУМОВ

ВТОРНИК, НОЯБРЬ 17-е
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ £1000



Лондон, 17-е ноября 1896 года

На опустевших улицах города можно встретить лишь однократно бредущих прохожих, стремящихся поскорее добраться до своих уютных жилищ. Но в частном салоне роскошного отеля Блумзбери происходит нечто совершенно иное. Пятьдесят известнейших медиумов принимают участие в беспрецедентном состязании, целью

которого является определить, кто же из них самый могущественный. Финал начнется через несколько минут. Кому достанется главный приз в 1000 фунтов?



Компоненты

- 4 мистических доски;
- 36 карт;
- по 1-й карточке персонажа и 4 метки предсказаний для каждого игрока;
- 16 **синих** знаков подсчета очков (3 очка);
- 44 **желтых** знака подсчета очков (1 очко);
- 20 **красных** знаков подсчета очков (-1 очко);
- 3 карточки действий.

Цель игры

Игроки выступают в роли медиумов, которые пытаются предугадать карты своих оппонентов. Во время каждого раунда карты постепенно открываются, что дает медиумам возможность сузить круг возможных вариантов. Верное предсказание позволяет игрокам получать победные баллы. В игре победит участник, набравший по итогам 4-х раундов наибольшее количество очков.

Подготовка

- Поместите мистические доски в центр стола.
- Каждый игрок берет по карточке персонажа и 4 соответствующих ему метки предсказаний.
- Положите неподалеку знаки подсчета очков.
- Самый старший участник берет карточку действий для 4-х игроков и становится первым игроком.

Теперь можно начинать игру.

ДАЛЕЕ ОПИСАНЫ ПРАВИЛА ДЛЯ 4-Х ИГРОКОВ.
ПРИ ИГРЕ ВДОВОМ ИЛИ ВТРОЕМ,
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ИЗМЕНЕНИЯ СО СТРАНИЦЫ 6.

Игровой процесс

Игра длится 4 раунда. После каждого раунда передавайте карточку действий по часовой стрелке так, чтобы следующий по кругу игрок в следующем раунде стал первым игроком. В течение игры каждый игрок побывает в роли первого игрока по одному разу.

Подготовка к раунду

Каждый игрок помещает по одной своей метке предсказаний на центральную область каждой мистической доски. Перетасуйте все карты и раздайте каждому игроку по 6 карт. Важно: на время раунда отложите в сторону оставшиеся 12 карт, не открывая их. Никто не должен видеть эти карты. В начале каждого нового раунда все карты вновь перетасовываются, как те что были в игре, так и отложенные в сторону.



Ход игрока

Раунд начинает первый игрок. Затем участники ходят по очереди в направлении часовой стрелки. Во время вашего хода последовательно выполните следующие действия:

1. Сыграйте карту

Выберите одну карту из руки и положите ее около соответствующей ей доски. Выкладывайте сыгранные карты поверх друг друга так, чтобы игроки всегда видели, сколько их уже было сыграно.



2. Переместите вашу метку предсказания

Теперь на доске, где только что была сыграна карта, переместите вашу метку предсказания. Вы обязаны переместить вашу метку, даже если не желаете этого делать. Вы можете поместить ее в любую свободную область соответствующей доски или вернуть на центральную часть доски, где может находиться любое количество меток.

Это перемещение должно быть осмысленным. Вы пытаетесь предсказать, сколько соответствующих данной доске карт будет сыграно в течение раунда. В этом вам поможет информация о том, что колода включает 36 карт:

- 6 **красных** карт хиромантии
- 8 **синих** карт предсказаний по кристальному шару
- 10 **зеленых** карт гадания на кофейной гуще
- 12 **желтых** карт астрологии

Но будьте осторожны, только 24 из этих 36 карт будут сыграны в каждом раунде!

Помните: Во время каждого хода вы обязаны сыграть карту и переместить соответствующую метку предсказания на свободную область доски.

Карточка действий

На карточке действий перечислены специальные события, которые выполняются во время каждого раунда. Первый игрок должен убедиться, что эти события произойдут до того, как продолжится игра.

• В начале раунда, когда все игроки получили в руку по 6 карт, они должны выбрать из полученных карт по 3 и передать их в направлении против часовой стрелки. Вы должны передать карты сидящему справа от вас игроку, но при этом не просматривая предварительно карты, полученные от сидящего слева от вас игрока. В результате вы узнаете 9 из 24-х карт, которые будут разыграны. Это поможет вам в предсказаниях. Далее во время раунда, когда у всех игроков в руках:

- останется по 4 карты, все должны описанным выше способом передать по 2 карты.
- останется по 2 карты, все должны описанным выше способом передать по 1 карте.

Внимание: Переданные и полученные карты не только позволяют вам узнать о том, какие карты будут сыграны. Они также помогают вам избавляться от карт, которые вы не желаете играть, так как не хотите двигать ваши метки предсказаний.



Подсчет очков

Раунд заканчивается после того, как участники сыграют все свои карты. Теперь известно, сколько карт лежит рядом с каждой доской. С целью определения лучшего медиума в этом раунде последовательно подсчитайте очки на каждой доске. Все полученные знаки подсчета очков игроки кладут перед собой лицевой стороной вниз.

“Идеальным предсказанием” на каждой доске является область, соответствующая точному числу сыгранных рядом с доской карт. Если ваша метка предсказания находится на области идеального предсказания, возьмите синий знак подсчета очков (3 очка).

“Неточными предсказаниями” на каждой доске являются две области, находящиеся по соседству с областью идеального предсказания. Если ваш жетон предсказания находится на области неточного предсказания, возьмите желтый знак подсчета очков (1 очко).

Все остальные области, кроме центральной части, означают “ошибочное предсказание”. Если ваша метка предсказания находится на области ошибочного предсказания, возьмите красный знак подсчета очков (-1 очко). Будьте осторожны: Красные знаки являются штрафами! Вы должны стараться получать их как можно меньше.

Центральная часть доски никогда не может относиться к идеальному, неточному или ошибочному предсказаниям. В любом случае, если ваша метка предсказания лежит в центральной части, вы не получаете каких-либо знаков подсчета очков.

В редких случаях, когда ни одна пронумерованная область на доске не соответствует количеству сыгранных карт, ни один из присутствующих на этой доске игроков не получает знаков подсчета очков.

Призовые области

Каждая мистическая доска содержит призовые области. Это могут быть одинарные призовые области (окружности) и удвоенные призовые области (закрашенные круги). Если ваша метка предсказания находится на призовой области, вы получаете 1 или 2 дополнительных знака подсчета очков.



Если идеальное или неточное предсказание совпадает с областью одинарного приза, возьмите 1 дополнительный желтый знак подсчета очков. Если это область с удвоенным призом, то возьмите 2 дополнительных желтых знака.

Если ошибочное предсказание совпадет с областью одинарного приза, возьмите 1 дополнительный красный знак подсчета очков. Если это область с удвоенным призом, то возьмите 2 дополнительных красных знака. Помните: Красные знаки подсчета очков являются штрафными.

Если резерв желтых или красных знаков опустел, игроки могут одновременно сбросить красный и желтый знаки, которые отменяют действие друг друга.

Следующий раунд

Если игра не закончилась, передайте карточку действий далее по часовой стрелке, тем самым изменив первого игрока. Затем начинается новый раунд.

Конец игры

После четвертого раунда игроки переворачивают свои знаки подсчета очков и складывают их значения. Лучшим медиумом объявляется игрок, набравший по общим результатам наибольшее количество очков.

Правила для трех

Просто используйте карточку действий для 3-х игроков. Игра длится 3 раунда.

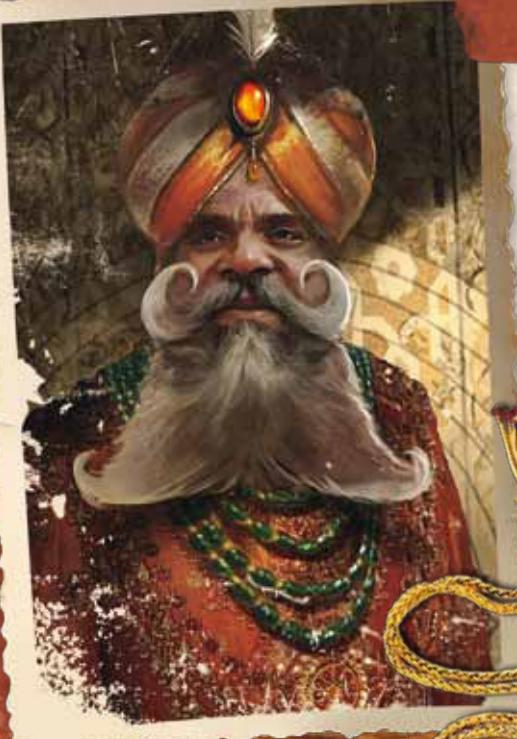
Правила для двоих

Используйте карточку действий для 2-х игроков. Игра длится 2 раунда. Кроме этого при игре вдвоем выполняются описанные ниже специальные действия:

- В начале раунда, когда оба игрока получили по 12 своих карт, они должны скинуть по 2 карты. При этом метки предсказаний не перемещаются. Поместите 4 сброшенные карты, рубашками вверх, в центр игрового стола и не смотрите их до тех пор, пока не выполните в конце раунда описанное далее специальное действие.

- В конце раунда, когда оба игрока сыграли все свои карты, откройте 4 сброшенные в начале раунда карты и положите их рядом с соответствующими досками. При этом какие-либо метки предсказаний не перемещаются. Полученные очки подсчитывайте только после распределения этих карт.





Рами Сакар

Будучи другом детства Эдмунда, Рами никогда ранее не покидал свою небольшую деревню в Индии, и Эдмунд вынужден был применить все свои дипломатические способности, чтобы заставить своего друга приплыть в Лондон. Рами в восторге от турнира, но борьба для него не главное: победа или поражение для него едины. Однако полученные при рождении сверхъестественные способности позволили ему добраться по турнирной таблице до самого финала соревнования.



Цижка Паровиц

Юная цыганка из далекой Молдавии. Когда-то она была попрошайкой и скиталась по улицам Лондона в поисках пропитания. Но ее талант хироманта быстро сделал ее в оккультных кругах столицы медиумом с одной из лучших репутаций. Для нее победа в состязании является вопросом жизненной важности: главного приза без сомнения будет достаточно для того, чтобы начать новую жизнь.





Джон-Поль Крамер

Известный мошенник из Бостона. Многие удивляются тому, что Джон-Поль дошел до финала состязания. Для самого Крамера это лишь вопрос статистики, но настоящая причина его присутствия здесь иная: он работает под прикрытием на *Boston Herald* и готовит статью, в которой собирается вывести на чистую воду провидцев и всех участвующих в состязании медиумов.



etors of London's New
LAMBSURY HOTEL



Лорд Эдмунд Фишер III

С раннего детства очарованный сверхъестественным, Эдмунд путешествовал по миру, принимая участие в различных оккультных практиках. Он предпочитает астрологию, но его всеобъемлющие знания всех вообразимых и невообразимых практик делают его серьезным оппонентом. Он финансировал большую часть турнира и, в случае победы, планирует отдать все деньги на благотворительность.



Автор игры
Бретт Дж. Гильберт

Иллюстрации
Бенжамин Каррэ

Перевод
Попков Владислав
sNOWBODY

АВТОР ХОТЕЛ БЫ ПОБЛАГОДАРИТЬ:

Чарли и Алан Поль, Себастьяна Близдейля, Тони Карра, роба Фишера,
Эвелин маржери Адамс, Маурина Гильбарты, Питера Чильверса, Мартина
Мевьеса, Люси Колз, Розанну Киф, Доминика Гретори, Роба Харриса, Джона
Янни, Тони Бойдела и Ричарда Бриза.

Игра *Divinare* посвящается Джеймсу Фредерику Гильберту, игроку, и Фебу и
Шарлотте Минг Чау Гильберт Саттон-До, впереди нас ждет еще много игр.