



Призрачные Чернила



ПРАВИЛА ИГРЫ

амени, выходящий из одиночества, Принесит успех тому, кто верит не напра
о. Из множества Авторы игры: Мэри Флэнаган и Макс Зайдман Ветвей он выбири
ту, что станет жезлом, И ноги человека, и край звезды он равно омывает волно
о взволнованный голос дрожит над рукавами рек. Божественное величие. Бла
ать снисходит на него. Вопросы и подсказки: вся команда Resonym Когда переве
утся носилки вихря Художественное оформление и графика: Спринг Ю И стану
руг против друга те, кто закутан плащом, Республика будет потревожена новым
одьми. Тогда белых нельзя будет Комьюнити-менеджер: Рэйчел Биллингс отли
ить от Логистика: Макс Зайдман, Даниэлла Тэйлор и Сукдит Пунджаститкул кра
ых. Видеография: Спринг Ю, Рэйчел Биллингс и Сукдит Пунджаститку Тогда
ые и красные поменяются местами. Во вселенной будет сотворен один Монах
который недолго будет жить в мире, Тогда Потеряет путь рыбацья лодка. И управ
ние будет совершаться с большим ущербом для всех. Они будут изгнаны и на
долгое сражение, Во всей стране будут сильнее угнетены, Города и поселк
ступят в большой спор, Каркассон и Набонна подвергнутся испытаниям. Обли
авенны изменится, Когда к северо-востоку от Бресса будут давать з
оны Турину и Версало, к северу от Бресса будет давать з
поздно, когда казнь буд
е ранее. Четырнадцат
олько раз ты будеш
законы. Твоя бед
окроет твой ули
рия и наследни
ты и соседни
детей Корол
смерть и кри
Лион, Сици
Затопленн
ворит лжив
ользуя ковар
ые гневом
я. В тайне зв
в них взбунт
ли из тюрем з
ми идиотами И
военной силой, О
ее святынь. Уничто
направлены к Стрел
ит вооруженной руки. Ве
радуга не будет появлять
Сухая земля иссохнет еще больше,
гдем, когда ее увидят, начнутся большие ливни. Из-за раздоров и небрежност
ллов Будет открыт путь Магомету. Пропитаются кровью земля и море Сеноно
орт Фосен заполнится парусами кораблей. Когда змеи окружат кольцом ар зем
и, Троянская кровь будет пролита испанцами. Из-за них будут большие убытк
лавный плод спрячут Цифровое прототипирование: Оливер Аткинс в бортах,
язи. Вождь, плод, спрятанный... Города Тур, Орлеан, Блуа, Анжер, Реймс и Нан
острадают от внезапного Тестирование: Момока Шмидт и Джошуа По изменени
ностранцами будут поставлены палатки, У рек – копыя и поводья; на суше и в
оре Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз». землетрясени
глубоко Редакция выражает благодарность Татьяне Леонтьевой, залегающая б
ая глина Денису Карпенко, Игорю Трескунову, Андрею Черепанову, питает скал
оторая в Роману Дженбазу, Никите Сальникову, Владимиру Сахно, ыходит моло
ого цвета Юлии Сметанниковой, Валерии Кишенько и Всеволоду Чернову из пр
асти. Напрасно за помощь в подготовке русского издания. с традающие не реша
и ее тронуть, Не зная, что в глубине есть глинистая почва. Так как все живущее н
удет Правила игры доступны по ссылке: PhantomInkGame.com/how-to-play имет
икакого смысла. Железо довершит смертельную работу Отену, Шалону, Лангу

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Прославленные медиумы соревнуются в том, кто быстрее угадает тайный объект, а загадочные духи дают им подсказки из потустороннего мира!

Эти правила рассчитаны на 4 участников, но вы можете играть и большим составом*.

Разделитесь на 2 команды: по 1 медиуму и 1 духу в каждой. Обоим духам известен один и тот же тайный объект. Каждый дух желает, чтобы его медиум первым назвал этот объект. Медиумы по очереди дают своим духам тайные карты с вопросами, чтобы узнать информацию об объекте. Дух медленно, буква за буквой, записывает ответ (подсказку), пока медиум его не прервёт. Команда, в которой медиум первым угадает тайный объект, побеждает!

* При игре большим составом:

В каждой команде появляется больше медиумов. Они действуют сообща, делят один и тот же набор карт и могут обмениваться тайными записками. Любой из них может объявить тишину.



Сторона команды Солнца Сторона команды Луны



102 карты
с вопросами



52 карты объектов



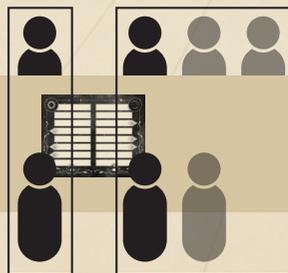
2 карандаша

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разделитесь на 2 команды: команду Солнца и команду Луны.
2. Решите, кто в вашей команде станет медиумом, а кто — духом.
3. Каждый медиум берёт по 7 карт с вопросами и втайне просматривает их.
4. Оба духа берут общую карту объекта, не показывая её медиумам. Оба духа совместно выбирают слово, которое станет тайным объектом игры (они могут обсуждать свой выбор, используя номера объектов).



Команда Луны



Духи

Медиумы



Команда Солнца

РАССАДКА

ПОРЯДОК ИГРЫ

Команды ходят по очереди. Первый ход делает команда Солнца. В ход вашей команды поверните планшет спиритического сеанса к себе. Медиум вашей команды решает либо *ЗАДАТЬ ВОПРОС*, либо *УГАДАТЬ ОБЪЕКТ*. Затем выполняйте следующие действия по порядку:

ЗАДАТЬ ВОПРОС — ИЛИ — УГАДАТЬ ОБЪЕКТ

(чтобы получить подсказку)

1. Медиум даёт своему духу 2 любые карты с вопросами из руки.
2. Дух выбирает 1 из них для ответа и возвращает её медиуму, а другую сбрасывает лицом вверх.
3. В следующей клетке вашей команды на планшете спиритического сеанса дух начинает медленно записывать подсказку. Подсказка должна отвечать на выбранный вопрос об объекте.
 - Дух называет буквы вслух, записывая их. ◀•
4. Если медиум считает, что понял подсказку, он объявляет тишину. Дух перестаёт писать (если дух не закончил записывать букву, он дописывает её и останавливается на этом).
5. Медиум кладёт карту с выбранным вопросом перед собой лицом вниз. Он может посмотреть её, если забудет вопрос.
6. Медиум берёт 2 новые карты с вопросами.

(чтобы попытаться выиграть)

1. Медиум записывает первую букву своей догадки в следующей клетке вашей команды на планшете спиритического сеанса, называя букву вслух.
 - Если буква верная, дух стучит по столу. Медиум пишет далее следующую букву, произнося её вслух, и продолжает так, пока не ошибётся или не допишет догадку до конца.
 - Если медиум ошибся, дух подносит палец к губам. Медиум зачёркивает неверную букву. Ход вашей команды завершён.
2. Закончив писать догадку, медиум ставит точку. Если медиум верно угадал объект, ваша команда побеждает!

Штрафа за ошибки нет — медиум попросту теряет ход, который мог бы использовать на получение подсказки.

СОВЕТ

Медиумы: объявляйте тишину как можно раньше. Лучше объявить тишину до того, как другая команда узнает слишком много.

Духи: выбирайте подсказку, которая будет понятна вашему медиуму с первых букв. Пишите медленно, давая ему возможность объявить тишину.

Какие подсказки можно давать? →

ПОДСКАЗКИ

- ▶ Подсказки должны отвечать на заданный вопрос об объекте.
- ▶ Подсказки могут состоять только из букв и пробелов.
- ▶ Подсказки можно давать только на языке, понятном всем игрокам.
- ▶ Подсказками не могут быть слова, имеющие общий корень с объектом (например, если объект — «вертолёт», подсказкой не могут быть слова «вертеть», «летать» или «вертушка»).

В остальном духи могут использовать любые подсказки: термины из словарей, имена собственные и даже вымышленные слова! Вы можете использовать фразы, но будьте внимательны и не рассказывайте слишком много.

КЛЕТКИ С СИМВОЛОМ ГЛАЗА



Если ход вашей команды начался на клетке с этим символом, ваш медиум просит показать следующую букву любой из подсказок на планшете спиритического сеанса (любой из команд). Дух, давший эту подсказку, добавляет следующую букву к подсказке (или ставит точку в конце, если все буквы уже записаны). Затем ход вашей команды продолжается как обычно.

ПРИМЕР ХОДА

Медиум Аня вручает духу Жене 2 карты с вопросами. Женя выбирает карту с вопросом «Из какого материала это сделано?», возвращает её Ане и сбрасывает вторую карту. Тайный объект — календарь, поэтому Женя решает дать ответ «Бумага». Женя записывает буквы «Б», «У», «М» в пустой клетке, делая паузу после каждой буквы. Аня думает, что догадалась, и объявляет тишину, чтобы другая команда не узнала оставшуюся часть подсказки.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Что делать, если медиум не объявляет тишину? Если дух записал последнюю букву подсказки, а медиум не прервал его объявлением тишины, дух ставит точку, чтобы показать, что подсказка была дана полностью.

Что делать, если мне не нравятся мои карты с вопросами?

1 раз за игру медиум каждой из команд может сбросить свои карты с вопросами лицом вверх и взять вместо них 7 новых.

Что делать, если все клетки на планшете спиритического сеанса заполнены? Если ни одна из команд не смогла **УГАДАТЬ ОБЪЕКТ** за 8 раундов игры, обе команды проигрывают.

Можно ли во время игры искать информацию в интернете или других источниках? Это могут делать только духи!

Обсуждение. Духи не могут давать дополнительных указаний. Ни в коем случае не давайте намёков вроде «эта подсказка будет сложной».

- ▶ Ещё больше ответов на часто задаваемые вопросы см. по ссылке: PhantomInkGame.com/faq ◀

