



# Да, Тъмни Господарю!

Правила



FANTASMAGORIA  
GAMES



**Ригор Мортис:** И така, мои ужасяващи Слуги, донесохте ли ми наметалото на сивия магьосник, както ви наредих?

**Шалма-Не:** Н-н-н-наметалото?! Разбира се, Господарю. Тъкмо вървахме към кулата на магьосника, но докато прекосяхме гората, некадърният гоблин ни залута сред дърветата.

**Ригор Мортис:** Аа! Така ли е, Ня-Кебо?

**Ня-Кебо:** Но, Господарю, не беше моя вината! Аз следвах правилната пътека, когато ни върхлетя ужасна буря и Симур-Хад ни посъветва да се отклоним и да се скрием в една мина....

**Ригор Мортис:** Страхуваме се да се намокрим, а?

**Симур-Хад:** М-м да, за жалост това е така. Но аз не исках.....

**Ригор Мортис:** Симур-Хад! За пореден път проваляш важна мисия! И за пореден път ще бъдеш строго наказан! Да не си помръднал...

следва продължение...



## Въведение

Във всяка епична история Злото, спотайващо се в сенките, крои планове как да унищожи Силите на Доброто, приготвяйки се за деня, в който Мракът ще властва над всичко. Но, неизбежно, Герои се въздигат и смело побеждават Злото, връщайки честността и справедливостта по земята. Благодарим ви, Герои, за това, че пазите Благородството и Светлината!

Но какво се случва, когато унижените Слуги на Мрака допълзят обратно в леговищата си? Какво се случва, когато епичната история се развива в свят, наречен Крагморта? Как се справят Слугите на Мрака, когато са изправени пред Ригор Мортис, Злия Гений и Господар на Изгубените Земи?



## Описание на играта

*Да, Тъмни Господарю!* (накратко ДТГ!) е лека и забавна фентъзи игра. Единственото, което ви трябва, за да играете, е бърза мисъл, добра компания и готовност за много забавления.

Играта е лесна. Коварните Слуги на Ригор Мортис, истинския и единствен Зъл Гений, се завръщат след поредната провалена мисия и трябва да поднесат подобаващо оправдание на своя Господар, измисляйки невероятни истории и извинения и прехвърляйки вината на своите сподвижници подлизурковци.

Играчът, поел ролята на Злия Гений, също има важна задача. Той държи в ръцете си абсолютната власт, и всички се подчиняват на неговата воля. Ако реши, той може да ги накаже или да приеме още едно извинение. Той отсъжда дали оправданията на Слугите му са достойни и дали са се държали твърде неуверено или обидно.

А тези, които не могат да се оправдаят, удостоява със Смразяващи погледи.

## Съдържание на играта

Играта *Да, Тъмни Господарю!* се предлага в две различни версии - **Червена** кутия и **Зелена** кутия. И двете версии съдържат еднакъв брой карти и имат минимални разлики в правилата (разликите са посочени в тази книжка). Двете кутии може да се играят както поотделно, така и комбинирано за още по-голямо забавление.

Всяка кутия съдържа:

- Тези правила
- 121 Сюжетни карти
- 37 карти с Действия
- 7 карти със Смразяващи погледи







## Карти с Действия



Някои от картите с Действия трябва да се играят в комбинация със Сюжетна карта, за да бъде изпълнено действието. Възможните действия са изобразени чрез символи:



**НАТОПИ  
ДРУГАРЧЕ**



**ЗАМРЪЗНИ**



**ПОСЛЕДЕН НА  
ОПАШКАТА**



**НЯМА НАЧИН!**

**НАТОПИ ДРУГАРЧЕ** (в двете кутии) - прехвърлете вината на друг играч, принуждавайки го да започне хода си.

**ЗАМРЪЗНИ** (в двете кутии) - намесвате се в историята на друг играч по време на хода му с нова Сюжетна карта. (Когато играете картата **ЗАМРЪЗНИ**, не започвате своя ход; вие просто прочитете и дразните играча, който е на ход).

**ПОСЛЕДЕН НА ОПАШКАТА** (само в Зелената кутия) - играйте в началото на хода си, преди да започнете с оправданията. Тази карта ви позволява да смените всичките си карти (Сюжети и Действия) с картите на друг играч. Не може да поглеждате картите преди размяната.

**НЯМА НАЧИН!** (само в Зелената кутия) - играйте по време на хода на друг играч. Този играч трябва веднага да изчисти всички карти с Действия от ръката си и да изтегли 1 нова карта от тестето. След това може да продължи хода си. Но ако играчът не изтегли карта с Действие **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**, веднага получава карта със **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**.



Повечето карти позволяват само по едно действие; някои карти дават избор между две възможни действия (само в Червената кутия).

Отбележете, че малките символи в горния ляв ъгъл на картите с Действия се използват в алтернативния вариант на играта - *Да, тъмни Повелителю!* (страница 14) и не се използват в ДТГ!

## Картите на Тъмния Господар

Играта съдържа специални карти със Смразяващи погледи, които Тъмният Господар раздава на Слугите си.

В долната част на картите с римски цифри е означено едно от трите нива на разгневеност на Тъмния Господар.

### Смразяващите погледи



СМРАЗЯВАЩИ ПОГЛЕДИ  
ОТ ЧЕРВЕНАТА КУТИЯ



СМРАЗЯВАЩИ ПОГЛЕДИ  
ОТ ЗЕЛЕНАТА КУТИЯ

По време на играта Тъмният господар раздава Смразяващи погледи на играчите като израз на своя гняв от провалите на Слугите си. Първият играч, който получи три Смразяващи погледа, се счита за виновен за провала на мисията и бива строго наказан.

Когато някой играч получи **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** за първи път, той поставя пред себе си картата със **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** на страната, показваща първо ниво на разгневеност. Когато получи втори **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**, обръща картата от страната с второто ниво на разгневеност. Когато някой от Слугите получи трети **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**, играта приключва.





## Подготовка за игра

1. Изберете кой от вас да бъде Тъмният Господар. Избраният играч поема ролята на Ригор Мортис; обличането на дълго черно наметало е опционално, ако някой наистина иска да се вживее в ролята.
2. Разделете картите в отделни тестета - едно със Смразяващи погледи, едно със Сюжети и едно с Действия (картите имат различни гърбове за по-лесно разпознаване). Тъмният Господар получава тестето със смразяващи погледи. Другите две тестета се размесват поотделно.
3. Всеки играч получава по 3 Сюжетни карти и 3 карти с Действия. След като хвърля дълъг, осъдителен поглед на Слугите си, наслаждавайки се на момента на напрегнато мълчание, Тъмният Господар слага начало на играта.

## Начало на играта

Тъмният Господар се обръща към Слугите си с въпрос за резултатите от последната възложена мисия.

Примери: "Е, мои смели Слуги. ЗАПОВЯДАХ ви да отвлечете принцесата и да ми я доведете. Изпълнихте ли мисията?"

"Роби мои, изравнихте ли със земята селото близо до Големия Малък Рог, както ви заповядах?"

"Мои верни лакеи, намерихте ли най-послед еликсира против брадавици?"

Изборът на този, който пръв ще се поти с оправдания, зависи изцяло от прищявките на Тъмния Господар. Играчът, към когото се е обърнал Господарят, трябва да започне да се оправдава и така започва неговият ход.

## Ходът на Слугата

По време на хода си Слугата си намира извинения за множеството си провали и се опитва да избегне гнева на Господаря си. Не е необходимо оправданията да са реалистични, нито правдоподобни, вземайки предвид хумористичния характер на играта. Колкото





по-абсурдни са, толкова по-забавна е играта. Но всички оправдания трябва да съответстват на изиграните Сюжетни карти.

Ходът на Слугата започва, когато Тъмният Господар се обърне към него или когато е обект на Действието **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ**. Ходът му приключва, когато играчът изиграе **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ** на друг Слуга или получи **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**.

Ако играч започва хода си, защото някой го е натопил, той първо тегли една карта с Действие от тестето. Ако играчът започва хода си, защото Тъмният Господар се е обърнал към него, той не тегли нова карта с Действие.

По време на хода си, играчът трябва:

- Да изиграе поне една Сюжетна карта, по която да разкаже историята си.
- Да изиграе максимум три Сюжетни карти, включително тази, изиграна заедно с **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ**.
- Да завърши хода си, като изиграе **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ** заедно със Сюжетна карта, за да прехвърли вината на друг Слуга.



В края на хода си, след като е изиграл **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ**, играчът допълва сюжетните си карти до три.

Прекомерното колебание, невъзможността да продължи историята си или да приключи хода си, като прехвърли вината, може да провокират гнева на Тъмния Господар и играчът да получи **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**.

Ако играчът няма Сюжетна карта в началото на хода си, автоматично получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**.

Ако играчът няма карта **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ**, може да избере да получи **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** веднага и с това да приключи хода си.

**Забележка:** Силно препоръчително е играчите да поддържат уважителен тон, когато се обръщат към Тъмния Господар. Ако играчът не покаже достатъчно почитателност, Тъмният Господар може да се обиди и да му даде **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**.



## Действия извън хода

Извън хода си Слуга може да се намеси в хода на друг играч, като изиграе карта **ЗАМРЪЗНИ** заедно със Сюжетна карта, или карта **НЯМА НАЧИН!**

Картата **ЗАМРЪЗНИ** трябва да бъде въведена с подходящо изказване (например с "Всъщност това не е истина...") и трябва да има връзка с историята на активния играч. Неправилно изиграна карта **ЗАМРЪЗНИ** може да разгневи Господаря. Играчът, който е прекъснат, трябва да реагира бързо и да пригоди историята си, така че да отговаря на новите промени. Картата **ЗАМРЪЗНИ** не може да бъде играна по време на **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**.

Имайте предвид, че изиграването на **ЗАМРЪЗНИ** не позволява на играча да допълни сюжетните си карти или картите си с Действия.



## Ръката на Слугата

Всеки играч започва играта с 3 Сюжетни карти и 3 карти с Действия.

Ако играч започва хода си, след като някой му е играл **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**, той първо тегли една карта с Действие от тестето. Ако започва, защото Тъмният Господар се е обърнал към него, играчът не тегли карта.

Когато играч приключи хода си с **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**, той допълва картите си с Указания до три, като тегли от съответното тесте.

Когато играч получи **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**, той трябва да **изчисти** всичките си карти и да изтегли нова ръка от 3 Сюжетни карти и 3 карти с Действия.

Когато Слуга играе карта **ЗАМРЪЗНИ**, то той не тегли никакви карти.

## Тъмният Господар

По време на играта, освен да съблюдава различните етапи на играта, Тъмният Господар трябва да държи Слугите си в напрежение.

Той има силата да:

- Прекъсва играчите, за да поиска още информация.



- Да добавя нови елементи към историята, независими от Сюжетните карти.
- Да порицава и укорява другите играчи колкото си иска, без значение чий ход е.
- Да коментира историите на играчите.
- Да ги подтиква да продължат (например: "*Става ми скучно, а ти НЕ ИСКАШ да ми стане скучно, нали?*").

## Гневът на Тъмния Господар!

Жалките Слуги непрестанно подлагат на тест търпението на Тъмния Господар, често поставяйки се в ситуации, които предизвикват гнева му. Например:

- **Липса на карта НАТОПИ ДРУГАРЧЕ:** ако играч няма възможност да прехвърли вината, трябва да си признае това по време на своя ход (разбира се, придържайки се към ролята си, например заеквайки или треперейки).
- **Липса на Сюжетна карта:** ако играчът не разполага със Сюжетна карта в началото на хода си.
- **Бавене:** ако по време на разказа си Слуга се запъне за твърде дълго време (5-10 секунди, в зависимост от прищявките на Тъмния Господар), моментално предизвиква гнева на Господаря.
- **Скука:** ако Слугата разтяга локуми прекалено дълго и звучи неубедително.
- **Нарушен сюжет:** ако по безспорното мнение на Тъмния Господар Сюжетната карта не е използвана правилно по време на историята.
- **Не ме наричай "Шефе!":** шеги, прякори и неуважително поведение по отношение на Тъмния Господар се наказват веднага.
- **Разсейване:** ако Слуга прекъсва играта с неуместни забележки или безсмислени вмешателства.
- **По прищявка на Тъмния господар:** все пак той е Злият Гений, Господар на Изгубените Земи.

Във всички тези случаи Слугата, разгневил Тъмния Господар, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**. След това Тъмният Господар се обръща към друг играч, както в началото на играта.





## Милост, Господарю, милост!

След като Слуга получи **трети СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**, той има последна възможност да се спаси, молейки за милост. Ако Тъмният Господар намери молбата за задоволителна, играчът може да изтегли карта с Действие от тестето. Ако на картата **не** е изобразен черепът на Ригор Мортис, Слугата е в безопасност и играта може да продължи, сякаш играчът не е получил Смразяващия поглед.



КАРТА С ДЕЙСТВИЕ С ЧЕРЕПА НА РИГОР МОРТИС

В противен случай завесата се спуска за нещастния Слуга. Ригор Мортис е открил кой е отговорен за провала и веднага му налага наказание... или, ако така желае, се оттегля в тайното си леговище, за да крои още по-жестокото наказание.

**Молбата трябва да е искрена**, не просто заекване, и трябва да е представена по забавен начин. Важно е играчът да се въздържа в ролята на подмазвач се Слуга, който предусеща смъртта си и е абсолютно ужасен. Само ако молбата е адекватна, Слугата може да се надява на милостта на Тъмния Господар.

## Край на играта

Крайната цел на играта е да не оберете вината за провалената мисия... и да останете живи. Една игра на **ДТГ!** приключва, когато някой Слуга получи трети Смразяващ поглед и не успее да измоли милост. В този момент може да започнете нова игра, в която ролята на Тъмния Господар се поема от загубилия играч (или от който и да е друг играч, ако всички са съгласни с избора).





# Допълнителни правила

## Правилото за първия рунд

За да може всички играчи да се насладят на играта, се играе задължителен първи рунд, в който вместо да се играе карта **Натопи другарче**, всички играчи могат да изпълнят по едно безплатно действие **Натопи другарче**, без да играят карта. Всеки играч трябва да изпълни това действие срещу играча, седящ от дясната му страна. След като всички играчи са изиграли по един ход, играта продължава нормално и карта **Натопи другарче** може да бъде играна срещу който и да е играч.

По време на първия рунд Слугите може да играят карта **Замръзни**. Тъмният Господар може да раздава Смразяващи погледи както обикновено, но след това трябва да продължи играта, като се обърне към играча вдясно от получения **Смразяващ поглед**.

## Правилото “без отражения”

На Тъмния господар му става скучно много бързо. Единственото по-лошо от това да слуша безсмислиците на Слугите си е да слуша кавгите между тях. Ако двама играчи постоянно си прехвърлят вината с цел другият да получи трети **Смразяващ поглед**, могат да предизвикат безпристрастния (и драстичен) гняв на Тъмния Господар и двамата да получат Смразяващи погледи. Във всеки случай е препоръчително да не си позволявате повече от две последователни прехвърляния на вината между двама играчи.

## Правилото за приоритета

Ако няколко карти **Замръзни** бъдат изиграни едновременно, приоритет има играчът, който стои най-близо по часовниковата стрелка до този, чийто ход е нарушен. Останалите играчи трябва да приберат картите си и може да ги играят по-късно.

Въпреки това не забравяйте, че Тъмният Господар има последната дума за всичко!



# Да, Тъмни Повелителю!

Добре дошли в *Да, Тъмни Повелителю!*, състезателен вариант на *Да, Тъмни Господарю!*, съдържащ повече правила, без обаче това да пречи на забавлението.

## Цел на играта

За да спечели, един играч трябва да оцелее до края на играта и да има най-много изиграни Сюжетни карти пред себе си.

## Компоненти

В играта се използват абсолютно същите карти като в *ДТГ!*

## Сюжетни карти

Тези карти дават насока за историите, които Слугите трябва да въткат в разказа си. Всяка Сюжетна карта има иконка, която я идентифицира като един от шестте типа карти:



**Човек:** Това оправдание включва определен човек, който Слугата е срещнал.



**Предмет:** Това извинение включва специфичен предмет, който Слугата е видял или ползвал.



**Място:** Това оправдание включва специфично място, което Слугата е посетил.



**Чудовище:** Това извинение включва среща със специфичен вид същество.



**Събитие:** Това оправдание включва случка или дейност, в която е бил замесен Слугата.



**Жокер:** Това извинение е толкова силно, че може да бъде играно като който и е от другите пет типа.



## Карти с Действия

Тези карти се използват за обвинения и прекъсване на ходовете на другите Слуги. Те се използват също и от Тъмния Повелител, за да постави под съмнение оправданията на Слугите си и да възпре жалките им действия.

**Карта с Действие със символ НАТОПИ ДРУТАРЧЕ** се играе с цел да накара даден играч да играе Сюжетна карта от определен тип. Тъмният Повелител може да играе **НАТОПИ ДРУТАРЧЕ**, за да поиска допълнителни обяснения.

**Карта с Действие със символ ЗАМРЪЗНИ** се играе, за да се прекъсне хода на друг играч. Тъмният Повелител може да играе карта **ЗАМРЪЗНИ** като заповед за мълчание, преустановявайки ефекта на предишното прекъсване.

**Карти с Действия с два различни символа** може да бъдат играни като който и да е от двата вида.

Картите с Действия имат малка иконка, обозначаваща кой тип Сюжетна карта трябва да бъде играна в отговор. Когато играе карта с Действие с Жокер, играчът трябва да каже като кой от петте типа я използва.

## Милост и Немилост

Карти с Действия без черепа на Ригор Мортис може да бъдат играни от Слугите като карти Милост, позволявайки на играча да продължи, без да получи нов **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**. От друга страна Тъмният Повелител може да ги играе като карти Немилост. Карта Немилост се играе веднага след карта Милост, за да неутрализира ефекта ѝ.

## Карти СМРАЗЯВАЩ поглед

Трите нива на картите **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** се използват, за отбелязване на степента на разгневеност на Тъмния Повелител.





## Подготовка за игра

1. Размесете тестето със Сюжетни карти и го поставете с лицето надолу така, че да е достъпно за всички.
2. Размесете тестето с карти с Действия и го поставете с лицето надолу така, че да е достъпно за всички.
3. Смразяващите погледи също се постават така, че да са достъпни за всички.
4. Раздайте на всеки играч по 5 Сюжетни карти и 3 карти с Действия.
5. Изберете един играч, който пръв да бъде Тъмният Повелител. Как да изберете този човек? Абсолютно своеволно и нечестно. Точно като в живота.

## Разясняване на плана

Преди да започне играта Тъмният Повелител описва какъв е бил първоначалният план. Играчът, който започва като Повелителя, тегли три карти от тестето със Сюжетни карти, за да опише плана си. Те може да указват каква е била крайната цел, къде е трябвало да се разгърне плана или необходимите за изпълнението му предмети. Тези карти трябва да бъдат оставени в средата на масата, за да подсещат играчите, но те не се броят към изиграните карти на никой от играчите.

**Пример:** Милена започва играта като Тъмен Повелител. Изтегля "Наметалото на магьосника", "Джуджешко пиво" и "Демоничната пирамида" и ги поставя на масата.

"Нещастни кретени! Поисках едно просто нещо, а вие отново се провалихте. За да осуетя бирения фестивал на джуджетата, трябва данося нещо топло! Да не би да искате да настигна? Наредих да отидете до върха на Демоничната пирамида. Там е Наметалото! Но сега, благодарение на вас, трябва да изтърпя пиршеството на джуджетата. Подплатеното с кожа наметало все още си виси на върха на пирамидата. А сега, жалки некадърници, някой да ми обясни какво се случи?"





## Рундът

Един рунд се състои от три фази:

- Фаза на теглене
- Фаза на обвинение
- Фаза на присъждане на Смразяващия поглед

В края на рунда титлата на Тъмен Повелител се предава на играча отляво на текущия Повелител.

### Фаза на теглене

По време на тази фаза играчите изчистват колкото желаят от своите карти с Действия и допълват ръката си до пет Сюжетни карти и три карти с Действия. Сюжетните карти не може да бъдат чистени и това е единственият момент, в който играчите може да теглят нови Сюжетни карти. За разлика от това играчите теглят три нови карти с Действия веднага след като изиграят последната карта с Действие от ръката си.

Когато тестето с карти с Действия свърши, размесете тестето с изчистени карти и ги използвайте отново. Ако тестето със Сюжетни карти е изчерпано, не се теглят повече Сюжетни карти.

### Фаза на Обвинение

Фазата на Обвинение започва, когато Тъмният Повелител избере някой от Слугите си и му отправи общо обвинение. Не е необходимо Тъмният Повелител да играе карта с Действие, за да отправи обвинението.

*Пример: Тъмният Повелител Милена насочва вниманието си към Оги: "Ти! Какво е жалкото ти извинение да не ми донесеш прекрасното наметало?"*

Обвиненият трябва да изиграе Сюжетна карта от който и да е тип. Ако картата е Жокер, трябва да избере като кой от петте типа да я играе. Играчът слага картата открита пред себе си и изплита натруфена история около съдържанието на Сюжетната карта, първоначалния план на Повелителя и здравословна доза превъзнасяне.



Освен ако не изгуби картата при предизвикателство от страна на Повелителя, Сюжетната карта остава пред изигралия я и се брои към крайния му резултат.

Ако играчът не изиграе Сюжетна карта, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и играта преминава във следващата фаза на присъждане на Смразяващия поглед.

**Пример:** *Оги играе картата "Екзотичната красавица":  
"О, най-злокобен господарю. Докато покорно се изкачвах по стълбите на Демоничната пирамида, бях моментно разсеян от красива изкусителка. Опитах се да изглеждам мъжествен, но паднах по стълбите и си изкълчих глезена."*

Когато се играе Сюжетна карта, се случва едно от следните неща:

- **Тъмният Повелител предизвиква.** Тъмният Повелител може да отправи предизвикателство към Сюжетната карта, като изиграе **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**.
- **Друг играч се намесва.** Ако Тъмният Повелител не отправи предизвикателство, всеки друг от играчите може да прекъсне хода, като играе карта **ЗАМРЪЗНИ**. Ако повече от един играч се опита да прекъсне хода, Тъмният Повелител решава кой е с предимство. Нито Тъмният Повелител, нито Слугата, изиграл Сюжетната карта, може да се намесват.
- **Играчът отправя обвинение.** Ако няма предизвикателство или намеса, играчът може да обвини друг играч, като изиграе карта **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**.
- **Тъмният Повелител Обвинява отново.** Ако никой не иска да отправи предизвикателство, да се намеси или да обвини, Тъмният Повелител отправя ново общо обвинение, както в началото на рунда.

### **Тъмният Повелител предизвиква**

Веднага след изиграването и интерпретирането на Сюжетна карта Тъмният Повелител може да отправи предизвикателство, като изиграе карта **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**. Иконката на картата с Действие обозначава каква Сюжетна карта трябва да бъде изиграна в отговор. Ако иконката е Жокер, Тъмният Повелител трябва да избере като кой от другите пет типа икони я играе.



Когато предизвиква, Тъмният Повелител трябва да зададе на подчинения си въпрос, свързан с типа Сюжетна карта, която трябва да бъде изиграна в отговор. Ако например изиграе карта **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ** с иконка за Човек, трябва да попита кой е участвал в тази история; ако изиграе карта с иконка за Място, трябва да попита къде се развива историята.

Както обикновено всеки път щом картата с Действие е изиграна, се слага в тестето с изчистени карти.

**Пример:** След като Оги е изиграл Сюжетната карта "Екзотичната красавица", Тъмният Повелител Милена отправя предизвикателство, като играе карта **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ** с иконка за Събитие: "Почакай малко. Ти? Да изглеждаш мъжествен? Какво точно направи, за да постигнеш този ефект?"

Слугата, изиграл Сюжетната карта, към която е отправено предизвикателството, трябва да изиграе още една карта, отговаряща на иконката от предизвикателството на Тъмния Повелител.

**Пример:** Сега Оги трябва да изиграе Сюжетна карта с иконка за Събитие. Той играе картата "Ненадеждният балон". "Опитах се да я впечатля с балона си, но тъкмо се наместих в него и той се спуска, а аз паднах." Сега Оги има пред себе си две изиграни Сюжетни карти.

Веднъж щом бъде изиграна втора Сюжетна карта, Тъмният Повелител не може да отправя повече предизвикателства. Играта продължава с възможността други играчи да прекъснат хода с карта **ЗАМРЪЗНИ**.

Ако в отговор на предизвикателството играчът не изиграе втора Сюжетна карта, Тъмният Повелител поставя предизвиканата Сюжетна карта пред себе си и тя се брои към неговия резултат в края на играта. Играчът, загубил предизвикателството, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и рундът преминава към фазата на присъждане на Смразяващия поглед.





## Друг играч се намесва

Ако Тъмният Повелител не отправи предизвикателство, друг играч може да реши да се намеси, като изиграе карта **ЗАМРЪЗНИ**. Когато играят карти **ЗАМРЪЗНИ**, играчите получават шанс да изиграят повече Сюжетни карти пред себе си. Ако повече от един играч се намеси, Тъмният Повелител решава чия намеса е успешна.

За да бъде изиграна, картата **ЗАМРЪЗНИ** трябва да има същата иконка като изиграната преди това Сюжетна карта. Карта **ЗАМРЪЗНИ** с иконка Жокер може да бъде играна като който и да е от другите пет типа.

Когато се намесва, играчът трябва да използва типа иконка като преход от нескопосаното извинение на прекъснатия играч към собствената си важна история.

**Пример:** Неда току-що е изиграла "Каменният гигант", Сюжетна карта с иконка на Чудовище, и Рада се намесва с карта **ЗАМРЪЗНИ** със същата иконка. "По стечение на обстоятелствата, докато тя си губеше времето с Каменния гигант, аз имах собствена неизбежна среща с ужасяващо създание."



Дори с прекъсването вече изиграната Сюжетна карта се брои към крайния резултат на Слугата, който я изиграл.

Щом се изиграе, картата **ЗАМРЪЗНИ** се изчиства, а изиграният я трябва да продължи историята си, като изиграе Сюжетна карта със същата иконка. (Ако изиграната карта с Действие е била Жокер, се приема за типа, като който е била изиграна.) След като втората сюжетна карта бъде изиграна, играта продължава по същия начин, както след изиграването на първата Сюжетна карта.

След като се намесва, Рада трябва да изиграе Сюжетна карта с иконка на Чудовище. Тя играе "Кутрето". "Бях на върха на Пирамидата, когато забелязах най-сладкото животинче, което съм виждала, заспало върху наметалото. Опитах се да го преместя, но то се събуди и впи остриите си зъби във врата ми."





Ако играч не може да изиграе нужната Сюжетна карта след картата **ЗАМРЪЗНИ**, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и рундът преминава към фазата на присъждане на Смразяващия поглед.

### **Тишина!**

Веднага след като някой изиграе карта **ЗАМРЪЗНИ**, Тъмният Повелител може да предотврати действието ѝ, като на свой ред изиграе карта **ЗАМРЪЗНИ** и изиска тишина. Когато Тъмният Повелител изисква тишина, той може да играе която и да е карта **ЗАМРЪЗНИ** без значение от иконката ѝ. И двете карти с Действия се изчистват и повече не се правят опити за прекъсване, докато не бъде изиграна нова Сюжетна карта.

**Пример:** Неда иска да прекъсне историята на Рада, играейки карта **ЗАМРЪЗНИ** с иконка на Чудовище. "Твоята захаросана и неубедителна история ми напомня за едно същество..."

Тъмният Повелител Милена обаче също играе карта **ЗАМРЪЗНИ**, заповядвайки "Тишина!". И двете карти с Действия се изчистват и Рада продължава историята си, сякаш не е била прекъсвана.

### **Играчът обвинява някой друг**

Ако Тъмният Повелител не отправи предизвикателство и никой не изиграе карта **ЗАМРЪЗНИ**, Слугата, изиграл Сюжетната карта, може да обвини друг Слуга, като играе карта **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ**. Картата може да има каквато и да е иконка върху себе си, но ако е Жокер, игралият я трябва да каже като кой тип я играе. Веднъж изиграна, картата с Действие се изчиства.

Когато обвинява, играчът трябва да формулира обвинението си така, че да съответства на типа иконка на картата, с която обвиненият трябва да отговори.

**Пример:** Сега Оги иска да прехвърли вината на Неда. Играе карта **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ** с иконка на Чудовище. "А може ли да получим обяснение защо ти си губи времето с някакъв ужасен звяр, докато нашият безценен Повелител чакаше наметалото си. Какво чудовище е било по-важно от топлината на Повелителя ни?"



Обвиненият Слуга трябва да изиграе Сюжетна карта със същата иконка като тази на картата с Действие. Ако играчът изиграе подходяща Сюжетна карта, рундът продължава нормално с предизвикателства, прекъсвания и обвинения. Ако играчът няма подходяща карта, за да отговори на обвинението, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и рундът преминава към фазата на присъждане на Смразяващия поглед.

Разбира се, никой не може да играе **НАТОПИ ДРУГАРЧЕ** на Тъмният Повелител. Ако някой забрави и все пак се опита, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и рундът преминава към фазата на присъждане на Смразяващия поглед.

### **Тъмният Повелител обвинява отново**

След като Сюжетна карта е изиграна, ако няма отправено предизвикателство, намеса или не е обвинен друг слуга, Тъмният Повелител просто избира друг играч и отправя ново общо обвинение, както в началото на рунда. Тъмният Повелител не играе карта с Действие, когато отправя това обвинение и, както винаги, всеки вид Сюжетна карта може да отговори на общо обвинение.

### **Присъждане на Смразяващия поглед**

Винаги, когато играч трябва да играе Сюжетна карта и не може да го направи или ако по случайност отправи обвинение срещу Тъмния Повелител, получава **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и рундът преминава към фазата на присъждане на Смразяващия поглед. По време на тази фаза играчът, получил Смразяващия поглед, трябва да премине на следващото ниво на разгневеност, освен ако не успее да измоли милост от Тъмния Повелител.

Когато играч преминава на първото ниво на разгневеност, поставя пред себе си карта със **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** с числото I. Когато премине на следващото ниво, обръща картата на другата ѝ страна, маркирана с числото II. Когато премине към третото и последно ниво на разгневеност, Тъмният Повелител му дава картата със **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** с числото III, оповестявайки гибелта на този Слуга и края на играта.



## Милост и Немилост

Картите с Действия без черепа на Ригор Мортис може да бъдат играни от Слугите като карти Милост или от Тъмния Повелител - като карти Немилост. Когато играч получи **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**, може да играе карта Милост, избягвайки преминаването на следващо ниво на разгневеност. Отбележете, че дори когато бъде изиграна карта Милост, започва нов рунд. Когато някой моли за милост, трябва да звучи искрено.

**Пример:** Рада току-що е получила **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** и рундът преминава към фазата на присъждане на Смразяващия поглед. За да избегне това, Рада играе картата Милост. "Не ми се ядосвайте, Злостни Господарю! Не съм достойна дори да ме погледнете. Умолявам Ви да ми простите."

Ако Тъмният Повелител не направи нищо, играчът остава на същото ниво на разгневеност и започва нов рунд. Тъмният Повелител може да играе картата Немилост. Тя отменя действието на картата Милост и играчът преминава на следващото ниво на разгневеност.

**Пример:** След като Рада е помолила за Милост, Тъмният Повелител Милена отхвърля молбата, като играе картата Немилост. И двете карти се изчистват и Рада обръща картата си със **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД** от първо ниво на второ.

Може да се играе само по една карта Милост на рунд. Иконките на картите с Действие се игнорират, когато картата е използвана като карта Милост или Немилост.

## Край на рунда

Рундът приключва след фазата на присъждане на Смразяващия поглед дори ако играчът, получил **СМРАЗЯВАЩ ПОГЛЕД**, играе карта Милост и не премине на следващото ниво на разгневеност. Титлата на Тъмен Повелител се предава на играча вляво и започва нов рунд.





## Победа в играта

Ако някой играч премине на трето ниво на разгневеност, Тъмният Повелител излива гнева си върху този Слуга, причинявайки неговата гибел, и играта приключва. Победител е този от оцелелите играчи, който има най-много изиграни Сюжетни карти пред себе си. В случай на равенство печели този, който има най-много Сюжетни карти пред себе си и най-скоро е бил Тъмен Повелител.



## Създатели на играта

**Ригор Мортис** е създаден от Рикардо Кроса.

**Автори:** Фабрицо Бонифачо, Массимиано Енрико, и Киара Ферлито, със специалното участие на Рикардо Кроса.

**Автор на Да, Тъмни Повелителю!:** Тим Урен

**Редакция:** Марк О'Конър

**Илюстрации:** Рикардо Кроса

**Графичен дизайн:** Пабло "Спот" Валзаниа

**Превод:** Милена Вълкова

**Редакция и оформление:** Леда Герова

**Коректор:** Красимира Димитрова

Българско лицензирано издание

**ФАНТАСМАГОРИЯ ООД**

онлайн магазин: **BigBag.bg**

[www.fantasmagoria.bg](http://www.fantasmagoria.bg)

София, ул. Лъвски рид 6

/ +359 895 61 88 10

[kingdom@fantasmagoria.bg](mailto:kingdom@fantasmagoria.bg)

[facebook.com/fantasmagoria.bg](https://facebook.com/fantasmagoria.bg)



© 2005, 2019 Pendragon Game Studio, всички права запазени. Никоя част от този продукт не може да бъде копирана без разрешение. Aye, Dark Overlord! е търговска марка на Pendragon Game Studio.

via Curtatone, 6

Milano (MI) 20122

Italy

[www.pendragongamestudio.com](http://www.pendragongamestudio.com)

