



МЯУ, ТЁМНЫЙ ВЛАСТИЛИН!

РИГОР МОРТИС

ПРАВИЛА ИГРЫ

Котики не тратят время зря! Пора умыкнуть бесхозные сокровища из-под носа Тёмного Властелина Крагморты. Даже кошкам нужны монеты! Как тебе такое, Ригор Мортис?

СОСТАВ ИГРЫ

60 КАРТ КОГТИТЕЛЕЙ

- 1 Сердечки
- 2 Имя
- 3 Сила
- 4 Навык



4 КАРТЫ
РИГОРА МОРТИСА



44 ЖЕТОНА
СЕРДЕЧЕК



36 ЖЕТОНОВ
МОНЕТ



6 КУБИКОВ



6 ПАМЯТОК

ПРАВИЛА
ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите первого игрока случайным образом. Разделите стопку карт коггителей примерно пополам, замешайте 4 карты Ригора Мортиса в одну из половин и положите её лицевой стороной вниз в центре стола. Вторую половину стопки коггителей перемешайте и положите поверх нижней лицевой стороной вниз, так чтобы образовалась единая колода. Выдайте из неё первому игроку 3 карты и по 4 карты – другим игрокам.

Потому что первый игрок должен страдать!

Игровая колода в центре стола называется «Башней».

С тех пор как Тёмный Властелин покинул Башню тёмных чар, многие твари стекаются во мраке к его бесценным сокровищам.

Возле башни оставьте место для стопки сброса. Когда игрок сбрасывает карту, кладите её сюда в открытую. Стопка сброса называется «Кладбищем».

Здесь покоятся печально известные вору – их убили, принесли в жертву или просто сбросили с руки во имя высокого и недооценённого искусства расхищения!



Первый игрок **3 карты**



Прочие игроки **4 карты**



Башня
Колода



Кладбище
Стопка сброса



Жетоны монет



Жетоны
сердечек



Кубики

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Нужно собрать достаточно монет, чтобы сбежать из Башни тёмных чар как можно дальше, пока Тёмный Властелин вас не сцапал. Сколько именно? Это зависит от числа игроков:

2 ИГРОКА – побеждает тот, кто первым наберёт 15 монет.

3–4 ИГРОКА – побеждает тот, кто первым наберёт 10 монет.

5–6 ИГРОКОВ – побеждает тот, кто первым наберёт 7 монет.

Важно: количество монет рассчитано исходя из того, как надолго уезжает Ригор Мортис странствовать по миру Крагморты. Вы можете менять условия победы, чтобы партии были длиннее или короче. Но в таком случае мы не отвечаем за безопасность ваших когтителей!

Помните: здесь всё напичкано магической сигнализацией и чарами, которые рано или поздно сработают, взвоят и привлекут внимание Тёмного Властелина, где бы он ни был.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого и дальше по часовой стрелке. Игра продолжается, пока кто-то из игроков не наберёт достаточно монет для победы ИЛИ пока Тёмный Властелин не вернётся из командировки.

Если игрок вытащил из колоды карту Ригора Мортиса, он кладёт её в центре стола, чтобы сложить его грозный облик, – и сразу тянет ещё одну карту. Когда игроки вытянут четвертую карту Ригора Мортиса и образ Тёмного Властелина сложится, игра закончится. Ригор вернётся в Башню тёмных чар и покажет, где раки зимуют, незадачливым воришкам, заблудившимся в лабиринте сокровищницы.

ВАШ ХОД

Ваш ход делится на четыре фазы в таком порядке:

1. ФАЗА ПЕРВОГО НАЙМА
2. ФАЗА ПОДЗЕМЕЛЬЯ
3. ФАЗА ВТОРОГО НАЙМА
4. ФАЗА ЖЕРТВЫ

С окончанием четвёртой фазы ваш ход закончен. Передайте ход соседу слева.



ФАЗА 1. ПЕРВЫЙ НАЙМ

В этой фазе у вас один из двух вариантов на выбор:

- нанять одного когтителя
- ИЛИ
- вытянуть одну карту из башни

НАЙМ

Чтобы нанять когтителя, положите одну карту когтителя с руки в открытую перед собой. На карту положите столько жетонов сердечек, сколько указано в её левом верхнем углу. Считается, что в этот момент когтитель появился в подземелье.

Сердечки показывают, сколько ран может выдержать когтитель, прежде чем отправится на кладбище. Такие дела!

ВЫТЯНУТЬ КАРТУ ИЗ БАШНИ

Возьмите на руку верхнюю карту из башни.

По ходу игры вам частенько придётся так делать, не то останетесь совсем без карт. Но разве когтитель в руке полезнее, чем два когтителя в подземелье?

ФАЗА 2. ПОДЗЕМЬЕ

Пора осмотреть подземелье! Нанятые когтителы отправляются туда за добычей. Каждый ход каждый из ваших когтител в подземелье может совершить одно из этих действий:

- **искать монеты;**
- **атаковать;**
- **использовать особый навык «Активация»!**

Жизнь, увы, несправедлива – не всем когтителам подвластна магия! Те, у кого нет особых навыков, выбирают между первыми двумя действиями. Выберите вариант для каждого из ваших когтител, при этом их действия могут быть разными. Применять когтител можно в любом порядке. Просто выберите каждому действие и выполните.

ИСКАТЬ МОНЕТЫ!

Чтобы обыскать подземелье, бросьте столько кубиков, сколько жетонов сердечек лежит на карте вашего когтителы, который выполняет это действие. Посмотрите, на скольких кубиках результат равен или меньше силы вашего когтителы (числа в правом верхнем углу карты). Вы получаете 1 монету за каждый такой результат.

ПОИСК МОНЕТ: ПРИМЕР

Кхаль-Мар, Демон из Иного Измерения, ищет монеты.

У него 3 жетона сердечек, так что он кидает 3 кубика.

Выпало 2, 3 и 5. Сила у него 3, так что результаты 2 и 3 дают ему по 1 монете. Результат 5 – это неудача.



Изящное искусство расхищения требует двух умений. Когтитель должен быть вынослив, чтобы тащить добычу, и здоров, чтобы пережить ловушки. Берегитесь: монеты просто так не валяются! Даже самый ничтожный когтитель постоянно начеку!

АТАКА

Ваши когтителы могут нападать на любых других когтителей в подземелье. Можно даже нападать на своих когтителей, если вам это почему-то нужно.

Да, Тёмный Властелин пока далеко, но кто сказал, что выживать в его подземельях просто?

Чтобы атаковать, нужно сперва назвать цель. Затем вы бросаете столько кубиков, сколько жетонов сердечек лежит на карте вашего когтителя, выполняющего это действие. Посмотрите, на скольких кубиках результат меньше или равен силе вашего когтителя: за каждый такой результат вы наносите 1 урон тому когтителю, на которого напали (т. е. снимаете 1 жетон сердечка с его карты). Когда у когтителя закончатся жетоны сердечек на карте, он падает из подземелья и больше не подчиняется игроку. Положите его карту на кладбище лицевой стороной вверх.

АТАКА: ПРИМЕР

Викинг Закогтей атакует никчёмного Крысиного Короля. У Закогтея сейчас 2 жетона сердечек, так что он бросает 2 кубика. 1 и 4! Только 1 ниже его силы (2), так что Крыстиан IV теряет 1 жетон сердечка.



Помните: игра заканчивается, когда у кого-то достаточно монет для победы или когда Ригор Мортис вернётся в Башню.

Не переживайте, пропадая из подземелья, когтителы всего лишь отправляются на непродолжительный отдых, но (здесь же Башня тёмных чар!) считается, что они отправились навестить могилу своей тётушки. А вдруг она пожелает поделиться мудростью ушедших времён?

ОСОБЫЙ НАВЫК «АКТИВАЦИЯ»

У некоторых когтител есть уникальные способности. Если на карте вашего когтителя написано «Активация», можете использовать этот навык как действие в фазе подземелья. Бросать кубики не нужно, просто следуйте инструкции на карте.

Немногие когтителы владеют магией, но многие величают себя могучими чародеями. Такие когтителы очень рискуют. Могущества у них ни на грош, зато гонору до небес! А в подземелье не любят хвастунов, которые путаются с магией, но делают это без уважения.

ОСОБЫЙ НАВЫК: ПРИМЕР

Ниндзя Нэкота может особым навыком отправить на кладбище любого когтителя из подземелья, не бросая кубики и не обращая внимание на количество жетонов сердечек выбранного противника.



ФАЗА 3. ВТОРОЙ НАЙМ

Когда все когтителы выполнят свои действия в подземелье, начинается фаза второго найма. Она точно такая же, как первая (кто бы мог подумать?).

Странное дело. По необъяснимым причинам многие забывают призвать новых когтителов после того, как закончат действия

в подземелье. Может, это азарт от поисков добычи плохо действует на память? Чтобы до такого не доходило, некоторые пишут фломастерами на руках: «Не забывай про второй найм!» Но если вы не сторонник столь радикальных методов, просто заглядывайте в памятку.

ФАЗА 4. ЖЕРТВА

Если к концу хода перед вами выложено больше трёх коггителей, придётся принести кого-то из них в жертву, чтобы осталось ровно три. Сброшенных коггителей отправьте на кладбище.

Есть пословица: у семи коггителей подземелье без добычи! Или ещё: меньше народу – больше кислорода.

СКОЛЬКО КАРТ МОЖНО ДЕРЖАТЬ НА РУКЕ?

К концу фазы жертвы у вас на руке должно быть не более 10 карт. Если их больше, сбросьте любые, чтобы осталось 10.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ключевые слова на картах коггителей дают понять, когда и как применяются их особые навыки (при наличии таковых).

АКТИВАЦИЯ – этот навык работает в фазе подземелья.

(Но зачем, если можно искать сокровища и атаковать?)

НАЙМ – навык применяется в момент появления этого коггителя в подземелье (когда карта выкладывается перед вами). Неважно, откуда коггитель появляется: с руки, с кладбища или из башни. Навык найма не применяется, если коггитель «меняет хозяина» во время хода.

ПОЖЕРТВОВАТЬ – вам нужно выбрать одного своего коггителя в подземелье и поместить на кладбище. Да, порой такое «требование» нужно выполнить, чтобы применить навык. Иногда коггители заставляют игрока приносить жертву просто так, забавы ради.

ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ — навык применяется, когда карта коггителя перемещается на кладбище из подземелья; независимо от того, уничтожили его или пожертвовали (но не действует, если карту сбрасывают с руки).

ПРИМАНКА — если соперник обнаглел и сдуру напал на ваших коггителей (атакой, магией или с помощью эффекта найма), ему сперва придётся напасть на коггителя с навыком приманка (если у вас такой есть, конечно). Если у вас несколько коггителей с навыком приманка, соперник сам выбирает, на кого из них напасть.

Кто-то из них постоянно пыхтит. Другие неуклюжи, как слоны в посудной лавке, и умом они, ясное дело, не блещут. Кто угодно усвоит, что привлекать внимание в колдунском подземелье — плохая затея. Ну, мы не сомневаемся, что вы даже этим ребятам сумеете найти достойное применение!

УКРАДИТЕ — заберите себе одну монету из добычи другого игрока (вместо того чтобы взять из сокровищницы).

Забирайте монеты у самого богатого игрока. Это отдаляет его победу. К тому же отнимать монеты у отстающих неспортивно.

ПРИМАНКА: ПРИМЕР

Берсерк, медик и викинг заходят как-то в бар... нет-нет, в подземелье! Эти трое коггителей вместе, но атаковать можно только Закогтея, потому что у него навык приманка. Понимаем, что хочется напасть на слабого медика, но такова жизнь!



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра НЕМЕДЛЕННО заканчивается, как только один игрок наберёт нужное для победы количество монет.

Если четвёртую карту Ригора Мортиса вытащили раньше, чем кто-либо собрал достаточно монет, побеждает игрок, у кого их больше всего. В случае ничьей побеждает тот из претендентов, у кого больше коггителей в подземелье. Если и так ничья, они оба проигрывают, а побеждает тот из оставшихся, у кого больше всего монет (если и там ничья, подсчёты продолжаются по тому же методу).

Ригор Мортис не признаёт ничьей. А двойную ничью просто ненавидит – в таком случае он точно обрушит на несчастных свой гнев, физически и морально... Души таких горе-победителей будут заточены в Башне тёмных чар... навеки!

КАКИЕ СТРАННЫЕ СИТУАЦИИ МОГУТ ВОЗНИКНУТЬ ПРИ ИГРЕ

Что, если нанять голема Громыха, а под вашим началом нет других коггителей?

Тогда от голема пострадают только коггители других игроков.
Хитрый ход, на самом деле! Можете собой гордиться!

Как работает навык **найма у голема и колдуньи Мурриган?**

Сначала действует активный игрок (тот, что сыграл карту), а потом остальные по очереди, по часовой стрелке. То есть игрок, нанявший, к примеру, голема, жертвует первым, остальные по часовой стрелке делают то же.

Можно ли нанять коггителя или активировать навык чарующей кошки Мурфы, если в таком случае у меня окажется более трёх коггителей в игре?

Конечно! Количество коггителей подсчитывают только в фазе жертвы. Можно даже пожертвовать тем коггителем, которого

вы увели у другого игрока навыком Мурфы, прежде чем отдать (то есть соперник его обратно не получит, ведь нельзя вернуть пожертвованное!).

Всегда следуйте Кодексу когтителей! Конечно, в подземелье нет никаких Стражей Кодекса, так что пожирать вас будет только ваша совесть. И она сожрёт всех лишних когтителей в отряде.

Если в игре у двоих игроков одинаково наибольшее количество добычи, у кого мне украсть?

Выбор за вами. Однако, если один из игроков с наибольшим количеством монет — вы сами, вы ничего ни у кого украсть не можете.

Выгоднее всего обворовать самого успешного игрока!

Можно ли атаковать двух разных когтителей навыком неудачного эксперимента Моргало?

Да. Разыгрывайте эти атаки по одной и выбирайте вторую цель после того, как закончите с первой. Учитывайте, что Моргало только атакует дважды и не может совершить первую атаку, а потом в тот же ход поискать сокровища!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры **Фель Баррос, Марко Португал**
Производство **Гильерме Гуларт, Тьяго Аранья, Каролина Неграу, Серджио Рома и Сильвио**

Негри-Клементи

Иллюстрации **Риккардо Кроза**

Графика **Риккардо Кроза и Мауро Пелоцци**

Правила **Вильям Ниблинг**

Руководитель **Давид Прети**

Создать эту версию «Мяу, Тёмный Властелин!»

помогли: **Марика Беретта, Алессандра Негри-Клементи, Джованни Негри-Клементи, Массимо Лиццори, Келли Стокко и Андреа Вигьяк**

Looterz © 2025 Pendragon Game Studio Srl, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Pendragon logo is a trademark of Pendragon Game Studio Srl. Looterz



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Руководство производством: **Иван Попов**

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: **Валентин Матюша**

Выпускающий редактор: **Екатерина Швилкина**

Переводчик: **Александр Гагинский**

Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховой**

Дизайнер-верстальщик: **Евгений Загатин**

Корректор: **Ольга Португалова**

Лицензионный менеджер: **Александр Ильин**

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



Играть интересно
hobbyworld.ru