

Тайное Послание



Правила игры

Об игре

В игре «Тайное послание» 2–6 поклонников принцессы пытаются передать свою записку возлюбленной, которая надеется обрести идеального партнёра и сторонника, прежде чем взойдёт на престол.

Состав игры



21 карта персонажей



6 памяток



13 жетонов
симпатии



Правила
игры

Подготовка

1. Каждый игрок берёт памятку, лишние уберите в коробку. В памятках приведены значения, эффекты и количество карт всех персонажей.
2. Возьмите все карты персонажей, перемешайте и сложите колодой лицевой стороной вниз в центре стола. Рядом сложите резерв жетонов симпатии.
3. Возьмите верхнюю карту из колоды и отложите её в сторону **лицевой стороной вниз**, не раскрывая. Если вы играете вдвоём, раскройте ещё три карты из колоды и отложите их в сторону **лицевой стороной вверх**.
4. Каждый игрок берёт одну карту из колоды и держит её в тайне от соперников.
5. Первым ходит тот, кто последним был на свидании, либо самый младший игрок.



Как играть

Партия состоит из нескольких раундов, в которых вы стремитесь заручиться поддержкой союзников, друзей и родственников принцессы, чтобы передать ей своё письмо.

Карта у вас на руке олицетворяет человека, у которого в данный момент находится ваше письмо, но ситуация будет меняться по мере того, как вы будете брать и разыгрывать карты.

Для победы в раунде вам необходимо либо обладать картой с наибольшим значением в конце раунда, либо остаться единственным игроком, который не выбыл из игры.

Ход игрока

Партия проходит по часовой стрелке. В свой ход возьмите верхнюю карту из колоды. Затем выберите и разыграйте одну из двух карт у вас на руке, применив её свойство.

Разыгранная карта остаётся лежать перед вами **лицевой стороной вверх**. Вторую карту сохраните на руке.



Вне игры

В результате применения свойств некоторых карт вы можете оказаться вне игры. (Считается, что другой поклонник принцессы предотвратил доставку послания.)

В этом случае **сбросьте карту с руки лицевой стороной вверх**, не применяя её свойство.

До следующего раунда вас **нельзя выбирать целью для свойств карт и все ваши ходы пропускаются**. В качестве напоминания об этом переверните свою памятку лицевой стороной вниз.

Разыгранные и сброшенные карты

Важно, чтобы все игроки знали, какие карты уже разыграны, а какие — ещё остались в колоде. Все разыгранные или сброшенные карты **должны быть видны всем игрокам**.

Конец раунда

Раунд может завершиться одним из двух способов: **когда заканчивается колода или когда остался только один не вышедший игрок**.



Если закончились карты в колоде

Если после хода любого игрока в колоде не осталось карт, все игроки, кроме выбывших, раскрывают карты и сравнивают их значения.

Обладатель карты с наибольшим значением побеждает в раунде и получает один жетон симпатии: его послание успешно доставлено принцессе.

При ничьей все обладатели карт с наибольшим значением получают по одному жетону симпатии.

Если остался один игрок

Если остался только один игрок (все остальные игроки оказались вне игры в результате применения свойств карт), раунд немедленно завершается и оставшийся игрок получает один жетон симпатии.

Следующий раунд

Перед началом следующего раунда перемешайте все карты персонажей, отложите в сторону положенное число



карт, как в начале игры. Затем все игроки берут 1 карту из колоды. Первым ходит **победитель прошлого раунда**.

Если в прошлом раунде была ничья, случайным образом выберите из победителей прошлого раунда того, кто будет ходить первым.

Победа в игре

Игра заканчивается, когда один из игроков набирает достаточное количество жетонов симпатии (зависит от количества игроков — см. таблицу). В игре может быть несколько победителей.

	2	3	4	5	6
	6	5	4	3	3



Свойства карт

Каждая карта изображает придворного, который играет важную роль в жизни принцессы. Количество точек в левой части карты показывает, сколько экземпляров этой карты есть в колоде (жёлтые точки показывают, какие карты нужно убрать, чтобы сыграть в классическую версию — см. с. 14).



Текст на каждой карте представляет собой краткую информацию о свойстве карты. В этом разделе представлены подробные правила для каждого персонажа.



9. Принцесса



Если вы разыграли или сбросили принцессу **по любой причине**, вы немедленно оказываетесь вне игры.





8. Графиня

Когда вы разыгрываете или сбрасываете графиню, никакое свойство не применяется.

Вы **обязаны** разыграть графиню в свой ход, если она оказалась у вас на руке вместе с **принцем** или **королём**.

Вы **можете** разыграть графиню, даже если у вас на руке нет принца или короля. Когда вы разыгрываете графиню, не раскрывайте **вторую карту на руке**: другие игроки не должны знать, разыграли ли вы эту карту вынужденно или по собственному выбору.

Свойство графини не применяется, когда вы берёте карты в результате розыгрыша других карт (например, по свойству карты «Министр»).



7. Король

Выберите другого игрока и обменяйте свою карту с руки на карту с руки этого игрока.





6. Министр ○○

Возьмите на руку 2 карты из колоды. Выберите 1 из 3 карт у вас на руке и оставьте её у себя,

а остальные 2 положите в любом порядке лицевой стороной вниз под низ колоды, не показывая их остальным игрокам.

Если в колоде осталась только одна карта, возьмите её и верните только одну карту в колоду. Если в колоде не осталось карт, то эта карта разыгрывается без эффекта.



5. Принц ●●

Выберите **любого** игрока (можно себя) — этот игрок сбрасывает перед собой с руки карту лицевой стороной вверх, не применяя её свойство, и берёт новую карту. Если карт в колоде не осталось, то игрок берёт карту, отложенную лицевой стороной вниз в начале раунда.

Если вы вынудили игрока сбросить принцессу, этот игрок немедленно оказывается вне игры и не берёт новую карту.





4. Служанка

До начала **вашего следующего хода** другие игроки не могут выбирать вас целью для свойств своих карт.

В редких случаях, когда вы разыгрываете карту, а **все другие игроки** «защищены» свойством карты «Служанка», применяются следующие правила:



Если свойство карты требует, чтобы вы выбрали **другого игрока** (стражница, священник, барон, король), карта разыгрывается без эффекта.



Если свойство карты требует, чтобы вы выбрали **любого игрока** (принц), вы обязаны выбрать целью себя.



3. Барон

Выберите другого игрока. Вы и этот игрок тайно сравниваете карты на руках. Вла-

датель карты с меньшим значением оказывается вне игры. При равных значениях оба игрока остаются в игре.





2. Священник ●●

Выберите другого игрока и посмотрите карту у него на руке, не показывая её остальным игрокам.



1. Стражница ●●●●●●●

Выберите другого игрока и назовите персонажа (кроме стражницы). Выбранный игрок говорит,

есть ли у него на руке эта карта. Если да, он выбывает из игры. Игрок обязан отвечать на ваш вопрос правдиво.



0. Шпион ●●

Шпион не имеет эффекта при розыгрыше или сбросе.

В конце раунда, если вы остались **единственным не оказавшимся вне игры игроком**, перед которым выложен шпион (неважно, разыгран или сброшен),

вы получаете один жетон симпатии.

Получение жетона по свойству этой карты не считается победой в раунде.

Победитель раунда (даже если это вы) также получает свой жетон за победу.

Даже если вы разыграли или сбросили двух шпионов, вы получаете **ТОЛЬКО ОДИН ЖЕТОН**.

Ошибки

Возможны ситуации, при которых игроки могут попытаться нарушить правила игры: например, если игрок жульничает при встрече со стражницей или не сбрасывает графиню, когда у него на руке король или принц.

Игроки должны хорошо понимать правила игры и всегда внимательно следить за своими картами. Умышленное жульничество может существенно ухудшить игровой опыт.



Классическая версия

Это издание «Тайного послания» также включает правила классической версии игры, однако в неё могут сыграть **только 2–4 игрока.**

Чтобы сыграть в классическую версию, перед подготовкой к игре уберите в коробку следующие карты:

-  1 карту стражницы;
-  2 карты министров;
-  2 карты шпионов.

Остальные правила игры не меняются.

Авторы игры

Автор игры: Сэйдзи Канаи

Развитие: Джастин Кемпшайнен
и Александр Ортлофф

Художественное руководство: Сэмюел Р. Шимота

Редактура: Стивен Кимбол

Иллюстрации персонажей: Эндрю Босли

Директор студии: Стивен Кимбол

Тестировщики: Бет Эриксон, Томас
Галлесьер, Дэн Герлах, Джон Ханнаш,
Моника Хелланд, Бри Линдсо и др.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Переводчик: Дмитрий Овчинников

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ольга Новикова

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 hobbyworld.ru

1995 County Rd B2 West Roseville, MN 55113 USA

651-639-1905 info@ZManGames.com.

© 2025 Z-Man Games. Love Letter and Z-Man Games are ®/TM of Z-Man Games.



Краткий справочник

Подготовка и начало раунда

Перемешайте все карты персонажей. Отложите 1 карту лицевой стороной вниз (и ещё 3 — лицевой стороной вверх, если играете вдвоём). Раздайте каждому игроку по одной карте.

Ход игрока

Возьмите одну карту. Разыграйте одну из двух карт, примените её свойство.

Конец раунда



Если в колоде нет карт, побеждает ещё не выбывший обладатель карты с наибольшим значением.



Если вне игры все игроки, кроме одного, этот игрок побеждает в раунде.



Победитель получает жетон симпатии.