

ЭФФЕКТЫ

Вы сами решаете, применять светлые эффекты или нет, а тёмные эффекты вы обязаны разыграть.



Если следующая сыгранная карта создаёт тёмный эффект, пропустите этот эффект.



Если следующая сыгранная карта создаёт светлый эффект, пропустите этот эффект.



Добавьте последнюю сыгранную карту из другого (не синего) ряда себе в руку.



Отдайте одну карту оракула другому игроку. Положите на пустое место карты оракула верхнюю карту из колоды.

Только синие карты остаются там, куда их сыграли.

Вы можете дать карту оракула игроку, у которого нет карт в руке.

8



Положите карту из вашей руки лицом вверх перед собой. Теперь любой игрок может сыграть эту карту, как будто бы она была в его руке.

Если это единственная карта, которую можно сыграть по правилам в ваш ход, вы не можете спасовать и должны сыграть её.

Если у игрока нет карт (в руке или перед ним), которые он может сыграть по правилам в свой ход, он не обязан играть карту, лежащую перед другим игроком, и может спасовать.

Если у вас нет карт в руке, карта перед вами считается вашей единственной картой.

9

Игрок не замешивает карты, лежащие на столе перед ним.



Выберите игрока: он выполняет одно из трёх следующих действий:

1) **Обмен игрок ↔ игрок:** Выбранный игрок отдаёт любому другому игроку карту из своей руки. Затем тот игрок отдаёт ему карту из своей руки.

2 → 8
8

2) **Обмен игрок ↔ оракул:** Выбранный игрок берёт карту оракула, затем заменяет её картой из своей руки.

3 → 10
10

3) **Смена оракула:** Выбранный игрок возвращает все карты оракула в коробку и открывает по 1 карте за каждого игрока.

4 → 13
13

Если вы не можете сыграть зелёную карту, вы должны спасовать. Если все игроки пасуют, игра завершается.

Вы можете выбрать себя, чтобы выполнить действие.



10

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Таверна



Закрыто



Открыто

Вариант «Таверна» значительно упрощает игру и позволяет новичкам попробовать свои силы. С одной стороны карты таверны нарисована открытая дверь, а с другой — закрытая. При подготовке к игре положите карту таверны закрытой стороной вверх в центр стола. Переверните её открытой стороной, когда будет создан третий тёмный эффект. Если карта таверны лежит открытой стороной вверх, вы можете взять её в начале своего хода, чтобы немедленно сказать одну фразу. Например:

- «У меня столько-то карт, которые я не могу сыграть».
- «У меня есть только карты с большим значением определённого цвета».
- «Пожалуйста, не играйте карты такого-то цвета».

После этого положите карту таверны в центр стола закрытой стороной вверх. Вы можете перевернуть её только тогда, когда будут созданы три новых тёмных эффекта.

Тёмные святилища

Вы можете усложнить игру, положив большое святилище, малые святилища или даже все святилища тёмной стороной вверх при подготовке к игре.

Это настоящее испытание для бывалых скитальцев.

11

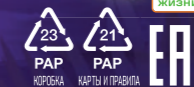
СИЛЕНСИО

СИЛЕНСИО (SILENCIO)
переводится как «безмолвие».

Вы все играете в одной команде и должны избавиться от всех карт, не произнеся ни слова. Молча координируйте ваши действия: выкладывайте карты в ряды по очереди в соответствии с их значением и создавайте светлые и тёмные эффекты. Какие-то эффекты помогут вам достичь наилучшего результата, а какие-то встанут между вами и победой. Волшебные иллюстрации, чередующиеся с мрачными и загадочными, и короткие, но захватывающие партии покорят вас!

Игра настольная «Силенсио». Изготовитель: 2020 Zoch Verlag, Simba Toys GmbH & Co. KG Werkstraße 1, D-90765 Fürth, Германия, service.zoch-verlag.de, zoch-verlag.com
Импортер и уполномоченная организация по претензиям к изготовителю от потребителей по качеству продукции: ООО «Настольные игры – Стиль Жизни», ул. 2-я Филёвская, д. 7, корп. 6, эт. 1, пом. III, комн. 6А, г. Москва, Россия, 121096. Тел.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyleltd.ru

Для детей от 3 лет и старше. Конкретный возраст см. на коробке. Игра настольная для детей младшего и среднего возраста до 14 лет. Товар сертифицирован. Соответствует ТР ТС 008/2011. Срок годности, рекомендованный производителем, 10 лет. Сохраняйте упаковку. Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет. Мелкие детали. Дата изготовления указана над штрихкодом.



РУССКИЕ ПРАВИЛА ВНУТРИ



Сделано в Германии

Автор игры:
Сезар Гомес Бернадино
Иллюстратор:
Себастьян Кэво



СИЛЕНСИО

Вместе. Безмолвно.

ИСТОРИЯ, ОБЗОР И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы молчаливые скитальцы в далёких землях. Вы всегда движетесь вперёд сквозь сказочные ландшафты, собирая обрывочные воспоминания о вашем совместном путешествии.

Вы играете со своими товарищами как одна команда, но вы и слова не можете сказать друг другу. В свой ход сыграйте одну из своих карт. Каждая карта выкладывается в ряд соответствующего цвета и должна иметь значение больше, чем предыдущая карта в этом ряду. В зависимости от того, напрямую ли следует значение карты за значением предыдущей сыгранной в этот ряд карты или нет, возникают разные эффекты. Используйте их с умом, чтобы помочь вашей команде сыграть как можно больше карт.

СИЛЕНСИО (исп.) — тишина, молчание.

2020 Zoch Verlag Simba Toys GmbH & Co. KG Werkstraße 1, D-90765 Fürth service.zoch-verlag.de zoch-verlag.com



1

КОМПОНЕНТЫ



48 карт путешествия
4 цветов

1 карта первого игрока

1 карта таверны (для варианта игры)

1 карта большого святилища

4 карты малого святилища

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите карты святилищ в вертикальный ряд в центре стола, начиная с большого (фиолетового) святилища. Святилища выкладываются светлой стороной вверх.

Возьмите карты путешествия **всех 4 цветов** (красные, синие, жёлтые, зелёные) и отберите их в зависимости от значения и количества игроков (см. таблицу). Уберите лишние карты обратно в коробку.

Значение на картах	Игроки	Карты
2-8	2	6
2-10	3	6
2-13	4	5

Перемешайте выбранные карты путешествия и раздайте случайным образом **каждому игроку по 5 или 6 карт** рубашкой вверх в зависимости от числа игроков.

Пример подготовки к игре с 3 участниками:



Никогда не обсуждайте ваши карты, а также возможные или предыдущие ходы. Ни словами, ни звуками — **СИЛЕНСИО!**

Оставшиеся карты положите в виде колоды лицом вниз. Возьмите сверху колоды **по одной карте за каждого игрока** и выложите эти карты лицом вверх рядом с колодой. Эти три карты представляют собой оракула. Положите карту первого игрока рядом с колодой.

ПЕРВЫЙ ИГРОК И ПЕРЕДАЧА КАРТ

Молча определите первого игрока. Этот игрок берёт себе карту первого игрока.

Затем, начиная с первого игрока каждый игрок **по очереди передаёт одну карту из своей руки игроку слева**. Посмотрите на свою новую карту, прежде чем решить, какую карту передавать дальше. Как только первый игрок получит карту, начните игру.

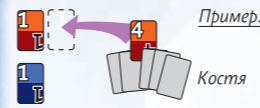
Если вы не можете молча решить, кто будет первым игроком, вы все проигрываете.

ХОД

Ход передаётся по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход выложите карту из своей руки в один из рядов карт маленьких святилищ такого же цвета (каждое святилище своего цвета задаёт ряд), причём значение на вашей карте должно быть больше, чем у последней карты в горизонтальном ряду.

Карту нужно играть в ряд такого же цвета. У вашей карты значение должно быть больше, чем у предыдущей карты, сыгранной в этот ряд.

Всегда совпадает, всегда растёт.



Костя играет красную четвёрку, подходящую в красный ряд по цвету и по значению (4 больше 1).

Когда вы играете карту, вы применяете либо её светлый, либо её тёмный эффект.

- Вы разыгрываете светлый эффект, если значение на вашей карте не является следующим по порядку относительно предыдущей карты. Играйте эту карту светлой половинкой вверх. Только вы решаете разыгрывать светлый эффект или нет.
- Вы разыгрываете тёмный эффект, когда значение на вашей карте следует напрямую за значением предыдущей сыгранной карты этого цвета и это не последняя карта в вашей руке. Играйте эту карту тёмной половинкой вверх. Вы не можете пропустить тёмный эффект. Если он требует от вас каких-либо решений, примите их самостоятельно.

Время, потерянное днём, должно быть восстановлено ночью!



Значение синей тройки Бори не следует напрямую за предыдущей картой в синем ряду — маленьким синим святилищем (значение 1). Он играет эту карту светлой половинкой вверх. Теперь он решает, как будет использовать светлый эффект (он добавляет красную четвёрку в руку, см. «Эффекты» на стр. 8).

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в свой ход вы не можете сыграть карту или у вас нет карт в руке, вы должны спасовать.

Если никто из игроков не может сыграть карту, игра завершается. Посчитайте количество карт, оставшихся у всех игроков в руке. Чем карт меньше, тем лучше ваш результат (см. таблицу на стр. 7).

Даже если вы спасовали сейчас, в ваш следующий ход вы, возможно, снова сможете сыграть карту.

Если вы можете сыграть карту по правилам, вы не можете спасовать!

2	3	4	Результат
0	0	0	Идеально! Теперь попробуйте более сложный вариант игры «Тёмные святилища».
1-2	1-3	1-4	Вам почти удалось избавиться от всех карт. Попробуйте сыграть ещё раз!
3+	4+	5+	Не теряйте надежды, всё ещё впереди! Попробуйте более лёгкий вариант игры «Таверна».

СВЯТИЛИЩА

В начале или в конце вашего хода вы можете взять любое светлое святилище из центра стола. Если вы берёте большое (фиолетовое) святилище, немедленно примените любой светлый эффект на ваш выбор. Если вы берёте маленькое святилище, немедленно примените соответствующий светлый эффект. Верните святилище на место тёмной стороной вверх. Вы не можете взять больше одного святилища за ход. Каждое святилище можно использовать только один раз.

Бесплатный дополнительный эффект! Но только если вы не пасуете!

Светлое святилище

Тёмное святилище