

*Ночная смена*

# Nightshift

---

Игроки берут на себя роль танцовщиц и должны очаровывать стоящих клиентов, чтобы те расстались со своими деньгами. Чтобы выиграть, нужно собрать больше денег, чем соперницы, до конца ночи.

**1-5 игроков · 40-90 мин · 18+**

Игра-оригинал: Nightshift

Издатель: Exotic Cancer

[www.exoticcancer.com](http://www.exoticcancer.com) · [www.nightshiftgame.com](http://www.nightshiftgame.com)

**KUBiGO.RU**

Неофициальный перевод подготовлен сайтом [kubigo.ru](http://kubigo.ru)

## Introduction



Players adopt the role of a dancer and must charm worthwhile customers into emptying their wallets.

**To win the game, you must have the most money at the end of the night.**

Be careful about interfering with another dancer's customer, or your night may not run so smoothly...



1-5 Player



40-90 Min



Age 18+

## Введение

Игроки берут на себя роль танцовщиц и должны очаровывать стоящих клиентов, чтобы те расстались со своими деньгами.

**Чтобы выиграть, нужно собрать больше денег, чем соперницы, к концу ночи.**

Будь осторожна, перебивая чужого клиента, — иначе ночь может пойти не так гладко...

**1-5 игроков · 40-90 мин · 18+**

Оригинал · стр. 2

## Table of Contents



★ <b>Game Setup</b>	
Components.....	4
Board Setup.....	5
Player Setup.....	6
Overview.....	7
★ <b>Learning The Game</b>	
Energy & Customers.....	8
Timer, Drinks & Power Cards.....	10
The Stage.....	12
Round Types.....	13
End of the Night.....	14
★ <b>The Rooms</b>	
The Private Room.....	16
The VIP Room.....	18
★ <b>Extras</b>	
Solo Mode.....	20
Co-Op Mode.....	21
2v2 Mode.....	21
FAQ.....	22



© 2024 Exotic Cancer  
www.exoticcancer.com | www.nightshiftgame.com

## Содержание

### Подготовка к игре

Компоненты .....	4
Подготовка поля .....	5
Подготовка игроков .....	6
Обзор .....	7

### Учимся играть

Энергия и клиенты .....	8
Таймер, напитки и Карты влияния .....	10
Сцена .....	12
Типы раундов .....	13
Конец ночи .....	14

### Комнаты

Приватная комната .....	16
VIP-комната .....	18

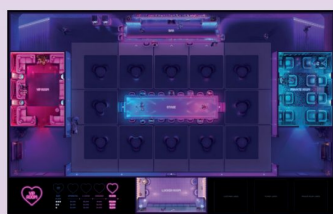
### Дополнительные режимы

Соло-режим .....	20
Кооператив .....	21
Режим 2 на 2 .....	21
Часто задаваемые вопросы .....	22

Нумерация страниц соответствует страницам оригинального англоязычного ролбука. В этом переводе для удобства каждая оригинальная страница вынесена на отдельный разворот вместе с её русским переводом.

GAME SETUP

## Components



1x Game Board



1x Timer



1x Numbered Die



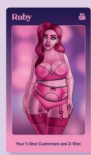
1x VIP Die



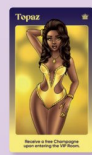
15x Shots



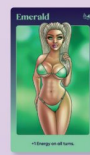
15x Champagne



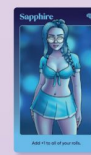
1x Ruby Card



1x Topaz Card



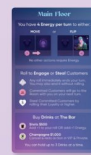
1x Emerald Card



1x Sapphire Card



1x Amethyst Card



5x Reference Cards



1x Ruby



1x Topaz



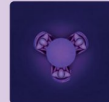
1x Emerald



1x Sapphire



1x Amethyst



5x Customer Cards



1x Commitment Token (Ruby)



1x Commitment Token (Topaz)



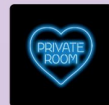
1x Commitment Token (Emerald)



1x Commitment Token (Sapphire)



1x Commitment Token (Amethyst)



35x Private Room Cards



1x Heart Token (Compassion)



1x Heart Token (Ego)



1x Heart Token (Fun)



1x Heart Token (Intellect)



1x Heart Token (Fantasy)



40x Power Cards



30x \$500 Notes



60x \$1,000 Notes



25x \$5,000 Notes



5x Event Cards

## Компоненты

### Подготовка к игре

В коробке вас ждут следующие компоненты:

- 1x Игровое поле
- 1x Таймер
- 1x Кость VIP
- 1x Цифровая кость
- 15x Шампанское (жетоны)
- 15x Шоты (жетоны)
- 30x Купюры \$500
- 60x Купюры \$1 000
- 25x Купюры \$5 000
- 56x Карты клиентов
- 35x Карты Приватной комнаты
- 40x Карт влияния (Power)
- 5x Карт событий
- 5x Справочных карт

### Танцовщицы (5 наборов)

Для каждой из пяти танцовщиц в коробке есть:

- Руби (Ruby)** — розовый
- Топаз (Topaz)** — жёлтый
- Эмеральд (Emerald)** — зелёный
- Сапфир (Sapphire)** — голубой
- Аметист (Amethyst)** — сиреневый

Каждый набор включает: фигурку танцовщицы, карту танцовщицы, жетон закрепления её цвета, а также один из пяти Жетонов сердца (Сострадание для Руби, Эго для Топаз, Веселье для Эмеральд, Интеллект для Сапфир, Фантазия для Аметист).



## Player Setup

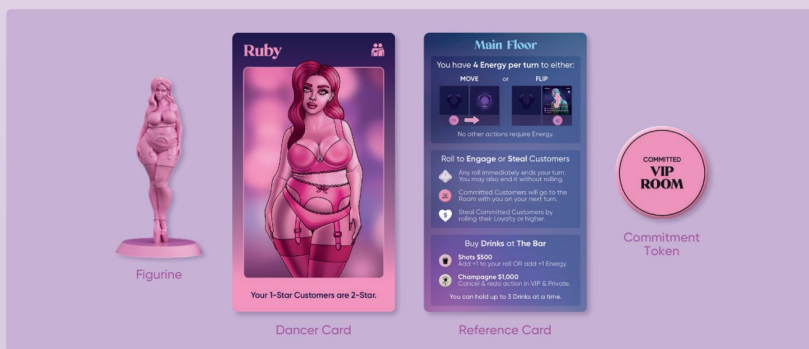


### Choose your Dancer

Welcome to the club, you're here to make money! Each of you has unique strengths and should use them to your advantage.

Each Player collects:

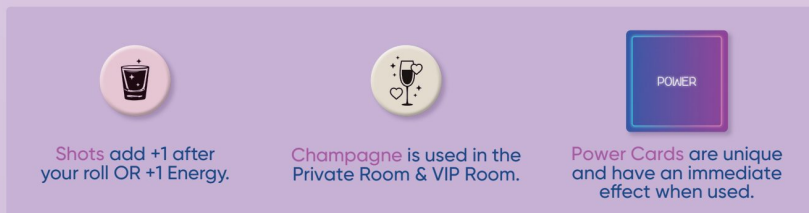
- A **Dancer Card**. Each Dancer has a unique ability that applies throughout the game.
- Their **matching figurine**. Place this in the Locker Room.
- Their **matching Commitment Token**.
- A **Reference Card**.



All Dancers should be in the Locker Room. Let's get you started. First Drinks are on the house!

Each Player collects:

- 1 **Shot Token**.
- 1 **Champagne Token**.
- 1 **Power Card**. Keep this secret from other Players.



Shots add +1 after your roll OR +1 Energy.

Champagne is used in the Private Room & VIP Room.

Power Cards are unique and have an immediate effect when used.

The Player who most recently visited a club goes first. Players then each take turns in clockwise order.

## Подготовка игроков

### Выбери свою танцовщицу

Добро пожаловать в клуб — ты пришла заработать! У каждой из вас свои сильные стороны, используйте их с умом.

### Каждая игрок берёт:

- ♦ Карту танцовщицы. У каждой танцовщицы есть уникальная способность, действующая всю партию.
- ♦ Фигурку соответствующего цвета. Поставь её в Гримёрку.
- ♦ Жетон закрепления своего цвета.
- ♦ Справочную карту.

Все танцовщицы должны находиться в Гримёрке. Начинаем — первые напитки за счёт заведения!

### Каждая игрок дополнительно берёт:

- ♦ 1 жетон Шота.
- ♦ 1 жетон Шампанского.
- ♦ 1 Карту влияния. Держи её в секрете от других игроков.

### Три типа дополнительных компонентов

**Шот.** Добавляет +1 к броску кости ИЛИ +1 к энергии.

**Шампанское.** Используется в Приватной и VIP-комнатах.

**Карта влияния.** Уникальная карта с немедленным эффектом при использовании.

**Первой ходит та игрок, которая последней посещала клуб.  
Дальше игроки ходят по очереди по часовой стрелке.**

GAME SETUP

## Overview



### The Player with the most money at the end of the night wins.

On each turn, you'll either be exploring the club in search of worthwhile Customers, or getting up close and personal with them in the Private Room or VIP Room.

The Bar sells you Drinks that help persuade the Customers, and at specific points in the night, each of you will be rostered on Stage where you'll earn tips and Power Cards.

Will you help your fellow Dancers, or will you play dirty?

### Here's how to make money...

- 1. Find a worthwhile Customer**  
Use Energy to explore the club and reveal Customers. They're unique, so choose them wisely!
- 2. Charm them into Committing to a Room**  
Roll the numbered die to Commit them to the Private Room, or even better, the VIP Room.
- 3. Empty their wallet!**  
Win their heart (and cash) through a mini-game for each of the Rooms.

## Learn By Playing

We recommend learning the game with a step-by-step approach, guiding you through your first few turns.

Read p.8-9, Play Round 1



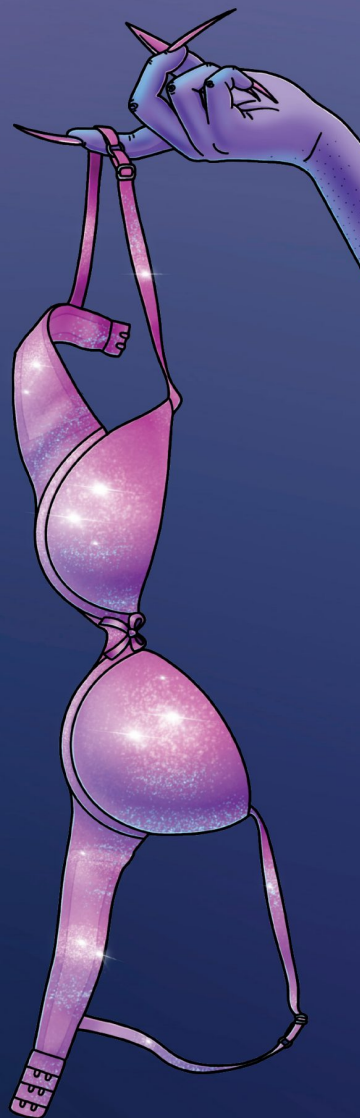
Read p.10-11, Play Round 2



Read p.12, Play Round 3



Read p.13, Play Round 4



7

## Обзор

**Побеждает та игрок, у которой к концу ночи будет больше всех денег.**

В свой ход ты либо исследуешь клуб в поисках стоящих клиентов, либо проводишь с ними время поближе — в Приватной или VIP-комнате.

В баре можно купить напитки, чтобы лучше уговаривать клиентов, а в определённые моменты ночи каждая из вас будет выходить на сцену, где получит чаевые и Карты влияния.

*Будешь ли ты помогать подругам-танцовщицам — или играть по-грязному?*

### Как делать деньги

#### 1. Найди стоящего клиента.

Используй энергию, чтобы перемещаться по клубу и открывать клиентов. Все клиенты разные — выбирай с умом!

#### 2. Очаруй и закрепил в Комнату.

Брось цифровую кость, чтобы закрепить клиента в Приватной — или, что ещё лучше, в VIP-комнате.

#### 3. Опустоши его кошелёк!

Покори его сердце (и кошелёк) в мини-игре каждой из Комнат.

### Учимся в процессе

Рекомендуем осваивать игру пошагово — рулбук проведёт тебя через первые несколько ходов.

**Прочитай стр. 8-9 → сыграй раунд 1**

**Прочитай стр. 10-11 → сыграй раунд 2**

**Прочитай стр. 12 → сыграй раунд 3**

**Прочитай стр. 13 → сыграй раунд 4**

## Energy & Customers



### Starting the game

Please check that **all Players are in the Locker Room**, and that there are **12 Customer Cards face-down on the board** (1 on each space). You may notice the back of the Customer Cards vary slightly, but for your first turn don't worry about this.

### Use your Energy Points wisely

You will start every turn with **4 Energy Points**. Each Energy Point can be used to **EITHER**:

**MOVE** one space, in either direction

OR

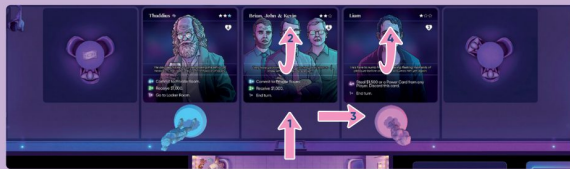
**FLIP** a Customer face-up (reveal them)

#### Example First Turns:



1st Player: Sapphire

1. Move
2. Move
3. Flip

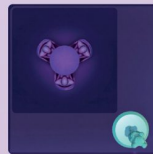


2nd Player: Ruby

1. Move
2. Flip
3. Move
4. Flip

Energy Points are not used for anything else. Only to **MOVE & FLIP**.

- ◆ You must be on a Customer's space to reveal them. They will then remain face-up for all other Players to see.
- ◆ Moving 1 space will always cost 1 Energy, even if the space is empty.
- ◆ There is no limit to how many Players can be on a single space.
- ◆ You don't have to use all of your Energy, but unspent Energy does not carry over to your next turn. **Energy resets to 4 each turn.**
- ◆ You can not use Energy to go on the Stage or into the Rooms.



Each table is 1 space (including the corners)

### You've revealed a Customer. Now what?

You can **Engage with them by rolling the numbered die**, which does **not** cost Energy. Alternatively, you can use Energy to move to another space, or simply end your turn.

**Any roll of the numbered die will end your turn.** This means that you cannot move or roll on another Customer until your next turn.

## Энергия и клиенты

### Начало игры

Убедитесь, что все игроки находятся в Гримёрке и что на поле лежат 12 карт клиентов рубашкой вверх — по одной на каждой клетке. Ты можешь заметить, что рубашки карт слегка отличаются, но для первого хода об этом можно не задумываться.

### Расходуй энергию с умом

В начале каждого хода у тебя 4 очка энергии. Каждое очко энергии можно потратить на одно из двух действий:

**ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ на 1 клетку** | **ОТКРЫТЬ клиента (лицом вверх)**

**Очки энергии используются ТОЛЬКО для перемещения и открытия:**

- ◆ Чтобы открыть клиента, нужно стоять на его клетке. Открытый клиент остаётся лицом вверх — его видят все игроки.
- ◆ Перемещение на одну клетку всегда стоит 1 энергию, даже если клетка пустая.
- ◆ На одной клетке может находиться сколько угодно игроков.
- ◆ Тратить всю энергию необязательно, но неиспользованная энергия не переносится на следующий ход — в начале каждого хода она сбрасывается до 4.
- ◆ Энергию **НЕЛЬЗЯ** тратить на выход на Сцену или вход в Комнаты.

Каждый столик — это одна клетка (включая угловые).

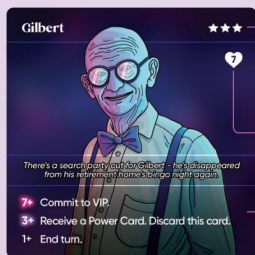
### Клиент открыт. Что дальше?

С открытым клиентом можно **ПОГОВОРИТЬ** — для этого бросают цифровую кость, и это **НЕ** стоит энергии. Либо можно потратить энергию на перемещение к другой клетке, либо просто закончить ход.

**Любой бросок цифровой кости заканчивает твой ход. Это значит, что ты больше не можешь перемещаться или бросать кость на других клиентов в этот ход.**

## ✦ The value of a Customer

Choose your Customers wisely! Consider their Wealth, Loyalty, and likely Outcomes.



**Wealth:** Customers can have 1, 2 or 3 Stars. Higher Stars means more payoff once in the VIP Room or Private Room.

Some Customers have coloured Stars & a symbol next to their name, these Stars only apply to the Player matching that colour/symbol. In this example, the Customer is a 3-Star for Ruby (pink Player), but a 1-Star for everyone else.

**Loyalty:** Stealing a Customer from another Player requires a roll of this number or higher.

**Outcomes:** These are the potential Outcomes from Engaging with this Customer. You can choose one Outcome depending on the number you roll. (See below)

## ✦ Engaging with Customers & Committing them

- ✦ A Player must be on a revealed (face-up) Customer's space to Engage with them.
- ✦ To Engage with a Customer, roll the numbered die. This triggers the end of your turn.
- ✦ If you roll, you must choose an Outcome that is less than or equal to your roll.
- ✦ If the Customer Commits, place your Commitment Token on them and end your turn.

If Committed, you must wait until your next turn to resolve the Commitment.

You cannot choose to leave your Commitment unless it is to go on Stage. (See p.12)

Any Player is free to Engage with an Uncommitted Customer. If a Customer is Committed to another Player, you cannot Engage with them, but you can attempt to Steal them.



## ✦ Stealing another Player's Committed Customer

Once you Commit a Customer, other Players have until your next turn to attempt a Steal.

- ✦ Stealing can only be performed on Committed Customers. Players must move to a Committed Customer's space to attempt a Steal.
- ✦ Any Steal attempt will end the Player's turn. A successful Steal requires a roll that is greater than or equal to the Customer's Loyalty (the number inside the heart icon).
- ✦ If successful, the stealing Player replaces the Commitment Token with their own token of the same Outcome. As with other Commitments, this plays out on their next turn.
- ✦ Customers may only be stolen once, however there is no limit on the number of attempts.

Learn by playing: Play Round 1

9

Оригинал · стр. 9

## Ценность клиента

Выбирай клиентов с умом! Учитывай их Богатство, Лояльность и возможные Исходы.

### Богатство (звёзды)

У клиентов 1, 2 или 3 звезды. Чем больше звёзд — тем больше выплата в Приватной или VIP-комнате.

У некоторых клиентов звёзды цветные, с символом рядом с именем. Такие звёзды засчитываются ТОЛЬКО игроку с соответствующим цветом/символом. Например, клиент может быть 3-звёздным для Руби (розовый игрок), но 1-звёздным для всех остальных.

### Лояльность

Число внутри сердечка. Чтобы перехватить клиента у другой танцовщицы, нужен бросок не меньше этого числа.

### Исходы

Это возможные результаты разговора с клиентом. После броска цифровой кости ты выбираешь ОДИН исход, чьё число меньше или равно выпавшему.

### Разговор с клиентом и закрепление

- ◆ Игрок должен находиться на клетке открытого клиента, чтобы поговорить с ним.
- ◆ Чтобы поговорить, бросают цифровую кость. Это заканчивает твой ход.
- ◆ После броска ты обязана выбрать один из исходов, число которого меньше или равно выпавшему.
- ◆ Если клиент закрепляется за тобой — поставь свой жетон закрепления на его карту и закончи ход.

**Если клиент закреплён, ты обязана дожидаться следующего хода, чтобы реализовать закрепление. Бросить закреплённого клиента можно только если ты немедленно выходишь на Сцену (см. стр. 12).**

С незакреплённым клиентом любая игрок может заговорить. Если клиент уже закреплён за другой игроком — заговорить с ним нельзя, но можно попробовать его перехватить.

### Перехват закреплённого клиента

После того как ты закрепила клиента, у соперниц есть время до твоего следующего хода, чтобы попытаться перехватить его.

- ◆ Перехватывать можно только закреплённых клиентов. Игрок должна сначала подойти к клетке закреплённого клиента.

## ✦ The value of a Customer

Choose your Customers wisely! Consider their Wealth, Loyalty, and likely Outcomes.



**Wealth:** Customers can have 1, 2 or 3 Stars. **Higher Stars means more payoff once in the VIP Room or Private Room.**

Some Customers have coloured Stars & a symbol next to their name, these Stars only apply to the Player matching that colour/symbol. In this example, the Customer is a 3-Star for Ruby (pink Player), but a 1-Star for everyone else.

**Loyalty:** Stealing a Customer from another Player **requires a roll of this number or higher.**

**Outcomes:** These are the potential Outcomes from Engaging with this Customer. **You can choose one Outcome depending on the number you roll. (See below)**

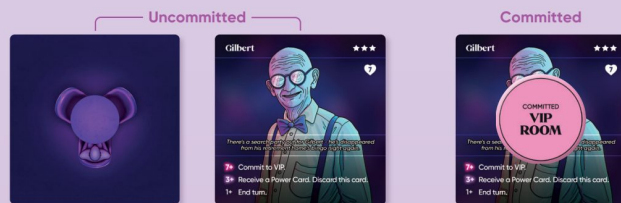
## ✦ Engaging with Customers & Committing them

- ✦ A Player must be on a revealed (face-up) Customer's space to Engage with them.
- ✦ To Engage with a Customer, roll the numbered die. This triggers the end of your turn.
- ✦ If you roll, you must choose an Outcome that is less than or equal to your roll.
- ✦ If the Customer Commits, place your Commitment Token on them and end your turn.

If Committed, you must wait until your next turn to resolve the Commitment.

You cannot choose to leave your Commitment unless it is to go on Stage. (See p.12)

Any Player is free to Engage with an Uncommitted Customer. **If a Customer is Committed to another Player, you cannot Engage with them, but you can attempt to Steal them.**



## ✦ Stealing another Player's Committed Customer

Once you Commit a Customer, other Players have until your next turn to attempt a Steal.

- ✦ Stealing can only be performed on Committed Customers. Players must move to a Committed Customer's space to attempt a Steal.
- ✦ Any Steal attempt will end the Player's turn. **A successful Steal requires a roll that is greater than or equal to the Customer's Loyalty** (the number inside the heart icon).
- ✦ If successful, the stealing Player replaces the Commitment Token with their own token of the same Outcome. As with other Commitments, this plays out on their next turn.
- ✦ Customers may only be stolen once, however there is no limit on the number of attempts.

Learn by playing: Play Round 1

9

- ✦ Любая попытка перехвата заканчивает ход той, кто пытается. Удачный перехват — это бросок, который больше или равен Лояльности клиента (число в сердечке).
- ✦ При удачном перехвате игрок заменяет жетон закрепления на свой — с тем же Исходом. Реализуется он, как и любое закрепление, на следующий её ход.
- ✦ Одного клиента можно перехватить только один раз, но число попыток перехвата не ограничено.

## Timer, Drinks & Power Cards

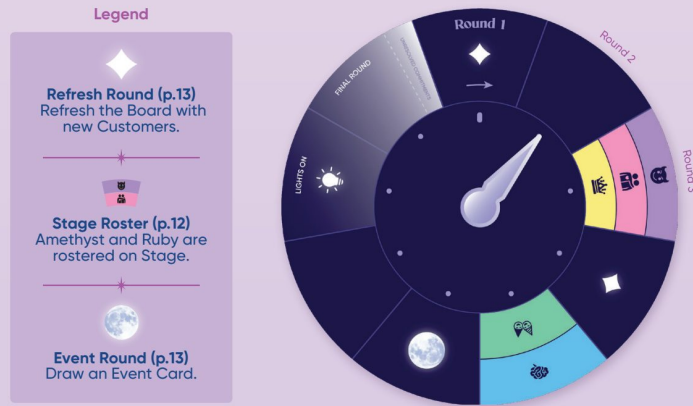


### ★ The Timer

*Pay attention to the timer, it'll help you keep track of the night.*

→ After all Players have had their turn, the timer advances clockwise to the next round.

You'll need to plan ahead and manage your time strategically. If you are rostered on Stage next round, it's best to avoid Committing a Customer on this round, because you'll either have to abandon them to go on Stage, or pay the club a fine to skip Stage. (p.12)



### ★ If you start your turn with a Committed Customer

*If your Customer remains Committed to you at the start of your turn, it's time to make some money! Your turn will start from the Private Room or VIP Room, depending on which Commitment you have.*

You can only abandon your Committed Customer if you are immediately going on Stage.

→ Start your turn by placing the Customer & your Dancer figurine in the relevant Room.

For Private Room See page 16

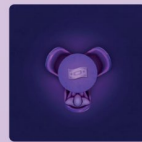
For VIP Room See page 18

### ★ So... What about those card backs?

The number of Customers at a table has no effect on their value.

**Customers with a bank note symbol are Stage Tipplers, and only affect Players on the Stage.** They will tip Dancers on Stage unless they get distracted by being flipped face-up.

If you're about to go on Stage, avoid flipping over Stage Tipplers.



Stage Tippler

## Таймер, напитки и Карты влияния

### Таймер

Следи за таймером — он помогает отслеживать ход ночи.

◆ После того как все игроки сделали ход, стрелка таймера сдвигается по часовой стрелке на следующий раунд.

Планируй заранее и распоряжайся временем стратегически. Если в следующем раунде ты выходишь на Сцену, лучше не закреплять клиента в этом — иначе придётся либо бросить его, чтобы выйти, либо заплатить клубу штраф за пропуск Сцены (см. стр. 12).

### Условные обозначения на таймере

**Раунд обновления (стр. 13).** Поле обновляется новыми клиентами.

**Сцена.** Указанные танцовщицы выходят на Сцену (см. стр. 12).

**Раунд события (стр. 13).** Тяните карту события.

### Если ход начался с закреплённым клиентом

Если клиент по-прежнему закреплён за тобой в начале хода — пора зарабатывать! Ход начинается с Приватной или VIP-комнаты, в зависимости от того, какое у тебя закрепление.

Бросить закреплённого клиента можно только если ты немедленно выходишь на Сцену.

◆ Начни ход с того, что поставь карту клиента и свою фигурку в соответствующую Комнату.

**Приватная комната — стр. 16 · VIP-комната — стр. 18**

### А что с рубашками карт?

Количество клиентов за столиком не влияет на их ценность.

**Клиенты с символом купюры — это Чаевщики. Они влияют только на танцовщиц, находящихся на Сцене, и дают чаевые тем, кто сейчас выступает, — если только не отвлекутся (то есть не будут открыты лицом вверх).**

Если ты собираешься на Сцену — постарайся не открывать Чаевщиков заранее.

## ✦ Drinks & the Bar

*You may purchase Drinks at the Bar, but we do serve responsibly.*

- ✦ **The Bar may be accessed from any of the 3 spaces directly below it.**
- ✦ **A Player cannot hold more than 3 Drinks at a time.** If a Player purchases or receives additional Drinks, they must choose which 3 to keep and return the others to the Bar.



### Shot \$500 each

Shots are used on the **Main Floor**. Each shot either **adds +1 Energy OR adds +1 after your roll**. Multiple Shots can be used at the same time.

- ✦ Add +1 to your Energy
- ✦ Add +1 to your numbered dice roll



### Champagne \$1,000 each

Champagne is used in the **Rooms**. Each Champagne token allows you to **cancel** your last action, however you **must redo** it. This applies to:

- ✦ Dice rolls - VIP Room
- ✦ Card draws - Private Room

It does not cost Energy to buy Drinks.

You can only transact at the Bar once per turn.

The number of Drinks you have is open information and is visible to other Players at all times.

**Drinks cannot be purchased for other Players or used on another Player's actions.**

## ✦ Power Cards

*The key to gaining power is to captivate the audience while on Stage.*

- ✦ Power Cards have an immediate effect when played, and are then discarded.
- ✦ Each Power Card will explain exactly when it may be played. Pay attention to this. Sometimes the window to play a card may be short e.g. "Play before another Player rolls".
- ✦ There is no limit to the number of Power Cards you may hold or play per turn.
- ✦ Power Cards are most reliably earned on the Stage, but may also be received from certain Customers or other Players.



*You may notice some Power Cards have a small star on the bottom right corner. Don't worry about this, it's only relevant for Solo Mode and Co-Op Mode.*

Learn by playing: Play Round 2

11

Оригинал · стр. 11

## Напитки и Бар

В Баре можно покупать напитки. Но мы наливаем ответственно.

- ✦ К Бару можно подойти с любой из 3 клеток непосредственно под ним.
- ✦ У одной игрока не может быть больше 3 напитков одновременно. Если по какой-то причине ты должна получить больше — выбери, какие 3 оставить, остальные верни в Бар.

### Шот — \$500 за штуку

Шоты используются на Главном зале. Каждый шот ЛИБО добавляет +1 к энергии, ЛИБО +1 к броску цифровой кости. Можно использовать несколько шотов одновременно.

+1 к энергии

+1 к броску цифровой кости

### Шампанское — \$1 000 за штуку

Шампанское используется в Комнатах. Каждый жетон шампанского позволяет отменить твоё последнее действие — но действие обязательно нужно переделать. Применяется к:

- ✦ Броскам кости VIP — в VIP-комнате.
- ✦ Розыгрышу карт — в Приватной комнате.

### Правила Бара

- ✦ Покупка напитков не стоит энергии.
- ✦ За один ход можно посетить Бар только один раз.
- ✦ Количество напитков у игрока — открытая информация и видна всем.
- ✦ **Напитки нельзя купить для другой игрока и нельзя использовать на чужих действиях.**

### Карты влияния

*Ключ к влиянию — захватить внимание зала на Сцене.*

- ✦ Карты влияния имеют немедленный эффект при розыгрыше и после этого сбрасываются.
- ✦ На каждой карте указано, когда её можно сыграть. Обращай внимание — окно бывает коротким, например: «Сыграй до броска другой игрока».
- ✦ Нет ограничения на количество Карт влияния, которые можно иметь на руках или сыграть за ход.
- ✦ Чаще всего Карты влияния получают на Сцене, но иногда их можно получить и от клиентов или других игроков.

## \* Drinks & the Bar

*You may purchase Drinks at the Bar, but we do serve responsibly.*

- + The Bar may be accessed from any of the 3 spaces directly below it.
- + A Player cannot hold more than 3 Drinks at a time. If a Player purchases or receives additional Drinks, they must choose which 3 to keep and return the others to the Bar.



### Shot \$500 each

Shots are used on the **Main Floor**. Each shot either **adds +1 Energy OR adds +1 after your roll**. Multiple Shots can be used at the same time.

- + Add +1 to your Energy
- + Add +1 to your numbered dice roll



### Champagne \$1,000 each

Champagne is used in the **Rooms**. Each Champagne token allows you to **cancel** your last action, however you **must redo** it. This applies to:

- + Dice rolls - VIP Room
- + Card draws - Private Room

It does not cost Energy to buy Drinks.

You can only transact at the Bar once per turn.

The number of Drinks you have is open information and is visible to other Players at all times.

**Drinks cannot be purchased for other Players or used on another Player's actions.**

## \* Power Cards

*The key to gaining power is to captivate the audience while on Stage.*

- + Power Cards have an immediate effect when played, and are then discarded.
- + Each Power Card will explain exactly when it may be played. Pay attention to this. Sometimes the window to play a card may be short e.g. "Play before another Player rolls".
- + There is no limit to the number of Power Cards you may hold or play per turn.
- + Power Cards are most reliably earned on the Stage, but may also be received from certain Customers or other Players.



*You may notice some Power Cards have a small star on the bottom right corner. Don't worry about this, it's only relevant for Solo Mode and Co-Op Mode.*

Learn by playing: Play Round 2

11

Ты можешь заметить маленькую звёздочку в правом нижнем углу некоторых Карт влияния — пока на это не обращай внимания, звёздочки имеют значение только для Соло-режима и Кооператива.

## The Stage



### ✦ If you are rostered on Stage

Part of your job is to perform on Stage, so check the roster to see when we'll need you there. If you miss your Stage, you'll be fined!

- ✦ **Check to see who is rostered on Stage.** This is marked on the timer by the Dancer's colour and symbol. You cannot go on Stage unless rostered on.
- ✦ **At the START of the Round, BEFORE any Player turns begin,** those rostered on Stage must complete the actions below in turn order.
- ✦ Once completed, all Players (including those on Stage) will take their turns as usual.

If you are rostered on Stage this round, you must EITHER:

#### Skip Stage:

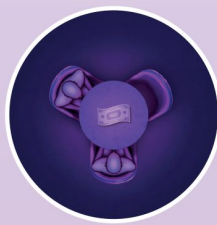
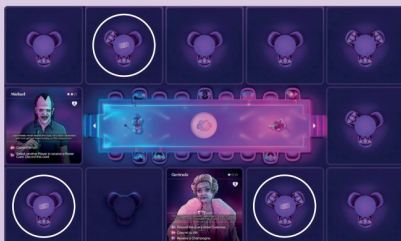
Pay the club a \$1,000 fine to skip going on Stage.

OR

#### Go on Stage:

- ✦ Place your Dancer figurine on the Stage.
- ✦ Discard your Committed Customer (if you have one).
- ✦ **Receive a \$500 tip from each Stage Tipper** (see below).
- ✦ **Draw 2 Power Cards** (from the deck, for your eyes only).
- ✦ Remain on Stage until it is your turn.

Stage Tippers are face-down Customers with a bank note symbol on them. If they are flipped face-up, they become distracted and will no longer tip the Dancers on Stage.



Stage Tipper

In the example above, there are 3 Stage Tippers (worth \$500 each). This would result in each Dancer on Stage receiving \$1,500.

**Dancers on Stage still take their turn this round.** On their turn, they have 4 Energy (as usual), but must use 1 Energy to step off the Stage & onto the Main Floor using the left or right stairs.



Learn by playing: Play Round 3

## Сцена

### Если ты вышла в расписание на Сцену

Выступать на Сцене — часть твоей работы, так что следи за расписанием. Пропустишь свою смену — штраф!

- ◆ Проверь, кто стоит в расписании Сцены на этом раунде. На таймере это отмечено цветом и символом танцовщицы. Выходить на Сцену вне своего раунда нельзя.
- ◆ В НАЧАЛЕ раунда, ДО любых ходов игроков, те, кто в расписании, выполняют действия ниже — в порядке хода.
- ◆ Когда все вышедшие отыграли вход, начинается обычная очередь ходов (включая тех, кто на Сцене).

### Если ты в расписании, выбери одно из двух:

Пропустить Сцену:

Заплати клубу штраф \$1 000, чтобы не выходить на Сцену.

Выйти на Сцену:

- Поставь свою фигурку на Сцену.
- Сбрось закреплённого клиента (если он у тебя есть).
- Получи \$500 чаевых от каждого Чаевщика на поле.
- Возьми 2 Карты влияния из колоды (только себе — не показывай).
- Оставайся на Сцене, пока не наступит твой ход.

Чаевщики — это закрытые клиенты с символом купюры на рубашке. Если их перевернуть лицом вверх, они отвлекаются и больше не дают чаевые танцовщицам на Сцене.

**Пример.** На поле 3 Чаевщика (по \$500 каждый). Значит, каждая танцовщица на Сцене получит \$1 500.

**Танцовщицы на Сцене всё равно делают свой ход в этом раунде. У них также 4 очка энергии, но 1 очко придётся потратить, чтобы спуститься со Сцены на Главный зал по левой или правой лестнице.**

## Other Round Types



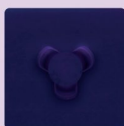
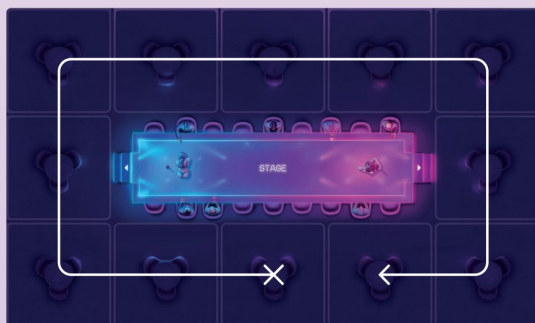
### Refresh rounds

*Our Customers come to the club for a night to remember, but if neglected, they will leave.*

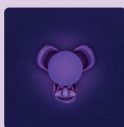
- ◆ A Refresh round is marked on the timer by a star symbol.

**At the start of each Refresh round, before Player turns begin:**

- ◆ **Discard all uncommitted Customers that are face-up.**
- ◆ **Deal new Customers face-down onto empty spaces,** beginning with the space above the Locker Room and going clockwise.



Empty Space



Face-down Customer

### Event round

*When the moon is at its brightest, our club has a sudden change of atmosphere. Strange things happen around midnight...*

- ◆ **Draw 1 card from the Event deck** and read this for all Players. These often include a Refresh, but all instructions are provided on the card.



### Lights on

*When we're ready to close the club, we'll turn the lights on to let people know that it's time to finish up. Everything is lit up, including the Customers.*

- ◆ Refresh the board, just like a Refresh round.
- ◆ After Refreshing, **flip all Customers face-up.**

### Final round & Unresolved Commitments

*After the lights come on, the club has one more round until close.*

- ◆ Any Players with a Committed Customer at the end of the Final round gain an additional "Unresolved Commitments" turn to finish their Private Room or VIP Room Commitment.

Learn by playing: Play Round 4

13

## Типы раундов

### Раунды обновления

Клиенты приходят в клуб за незабываемой ночью. Если их игнорировать — они уйдут.

- ◆ Раунд обновления на таймере отмечен символом звёздочки.

**В начале каждого Раунда обновления, ДО ходов игроков:**

- ◆ Сбросьте всех незакреплённых клиентов, лежащих лицом вверх.
- ◆ Раздайте новых клиентов рубашкой вверх на пустые клетки, начиная с клетки над Гримёркой и далее по часовой стрелке.

### Раунд события

Когда луна светит ярче всего, атмосфера в клубе резко меняется. В полночь случаются странные вещи...

- ◆ Возьми 1 карту из колоды событий и прочитай её вслух для всех. Карты события часто включают обновление поля, но все детали указаны на самой карте.

### Включают свет

Когда клуб собирается закрываться, включают свет — это знак, что пора закругляться. Всё освещается, в том числе клиенты.

- ◆ Обновите поле, как в обычном Раунде обновления.
- ◆ **После обновления переверните всех клиентов лицом вверх.**

### Финальный раунд и неразрешённые закрепления

После того как включили свет, у клуба остаётся ещё один раунд до закрытия.

- ◆ У игроков с закреплённым клиентом в конце Финального раунда есть дополнительный «ход неразрешённых закреплений», чтобы доиграть Приватную или VIP-комнату.

## End of The Night



### It's time to count your cash!

After any outstanding Commitments have been resolved, the club will close.

- At the conclusion of the shift (all rounds completed), count the cash you've earned over the night and check the value of your Subscribers. (See below)

### Subscribers

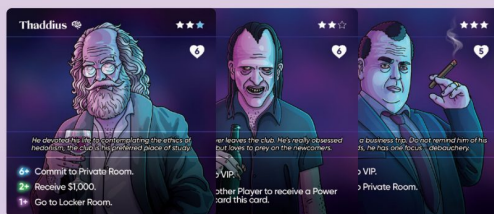
When Customers really connect with you, they will cherish the experience long after the night and will often subscribe to your online fan-site.

After each successful Private Room or VIP Room turn (non-BUST), you will collect the Customer into your hand. At the end of the game, their combined Loyalty determines the Subscriber Income that you receive from your fan-site: the more loyal your fan base is, the more income you will generate.

- Sum the Loyalty scores from all Customers collected in your hand. Note that Customers with a preference for your Dancer provide double Loyalty (for their card only).
- Each Player receives Subscriber Income according to the Total Loyalty in the chart below.

Total Loyalty	Subscriber Income
0-9	\$0
10-14	\$1,000
15-19	\$2,000
20-24	\$3,500
25-29	\$5,000
30-34	\$7,000
35-39	\$9,000
40-44	\$12,000
45-49	\$15,000
50+	\$20,000

### Example:



The Customers above have a Total Loyalty score of 17 (the sum of their Loyalty is 6+6+5).

A Player who collects these Customers would receive Subscriber Income of \$2,000 at the end of the game, per the chart on the left.

Thaddius has a Dancer Preference for Sapphire, which doubles his Loyalty from 6 to 12 for her. These Customers provide 23 Total Loyalty for Sapphire, which earns her \$3,500 of Subscriber Income.

### The Player with the most money wins!

At the end of the game, count the total amount of money that you have earned over the night, including Subscriber Income.

- If it's a draw, count the value of Drinks you have.
- If it's still a draw, the Player who can do the splits closest to the ground wins.

## Конец ночи

### Пора считать деньги!

После того как все оставшиеся закрепления реализованы, клуб закрывается.

- По окончании смены (все раунды отыграны) подсчитайте заработанные деньги и определите доход от Подписчиков (см. ниже).

### Подписчики

Когда клиент действительно проникся тобой, он будет вспоминать тебя ещё долго после этой ночи и часто подписывается на твою фан-страницу в сети.

После каждого успешного хода в Приватной или VIP-комнате (без ПРОВАЛА) ты забираешь клиента к себе в руку. В конце игры их общая Лояльность определит твой доход от Подписчиков: чем преданнее фанбаза, тем больше доход.

- Сложи Лояльность всех клиентов в руке. Учти: клиенты с пометкой предпочтения твоей танцовщицы дают двойную Лояльность (только на их карте).
- Получи доход от Подписчиков согласно таблице ниже.

Лояльность	Доход
0-9	\$0
10-14	\$1 000
15-19	\$2 000
20-24	\$3 500
25-29	\$5 000
30-34	\$7 000
35-39	\$9 000
40-44	\$12 000
45-49	\$15 000
50+	\$20 000

**Пример.** У трёх клиентов на примере Лояльность 6 + 6 + 5 = 17. Игрок, собравшая их, получит \$2 000 дохода от Подписчиков. У Таддиуса есть предпочтение к Сапфир, и его Лояльность для неё удваивается с 6 до 12. Для Сапфир эти трое дают 23 общей Лояльности, что приносит \$3 500.

### Победительница та, у кого больше всех денег!

В конце игры посчитайте общую сумму денег, заработанных за ночь, включая доход от Подписчиков.

## End of The Night



### ✦ It's time to count your cash!

After any outstanding Commitments have been resolved, the club will close.

- ✦ At the conclusion of the shift (all rounds completed), count the cash you've earned over the night and check the value of your Subscribers. (See below)

### ✦ Subscribers

When Customers really connect with you, they will cherish the experience long after the night and will often subscribe to your online fan-site.

After each successful Private Room or VIP Room turn (non-BUST), you will collect the Customer into your hand. At the end of the game, their combined Loyalty determines the Subscriber Income that you receive from your fan-site: the more loyal your fan base is, the more income you will generate.

- ✦ **Sum the Loyalty scores from all Customers collected in your hand.** Note that Customers with a preference for your Dancer provide double Loyalty (for their card only).
- ✦ **Each Player receives Subscriber Income according to the Total Loyalty** in the chart below.

Total Loyalty	Subscriber Income
0-9	\$0
10-14	\$1,000
15-19	\$2,000
20-24	\$3,500
25-29	\$5,000
30-34	\$7,000
35-39	\$9,000
40-44	\$12,000
45-49	\$15,000
50+	\$20,000

### Example:



The Customers above have a Total Loyalty score of 17 (the sum of their Loyalty is 6+6+5).

A Player who collects these Customers would receive Subscriber Income of \$2,000 at the end of the game, per the chart on the left.

Thaddius has a Dancer Preference for Sapphire, which doubles his Loyalty from 6 to 12 for her. These Customers provide 23 Total Loyalty for Sapphire, which earns her \$3,500 of Subscriber Income.

### ✦ The Player with the most money wins!

At the end of the game, count the total amount of money that you have earned over the night, including Subscriber Income.

- ✦ If it's a draw, count the value of Drinks you have.
- ✦ If it's still a draw, the Player who can do the splits closest to the ground wins.

- ◆ При ничьей сравните стоимость напитков, оставшихся на руках.
- ◆ Если ничья сохраняется — побеждает та танцовщица, которая сядет на шпагат ближе всех к полу.

## The Private Room

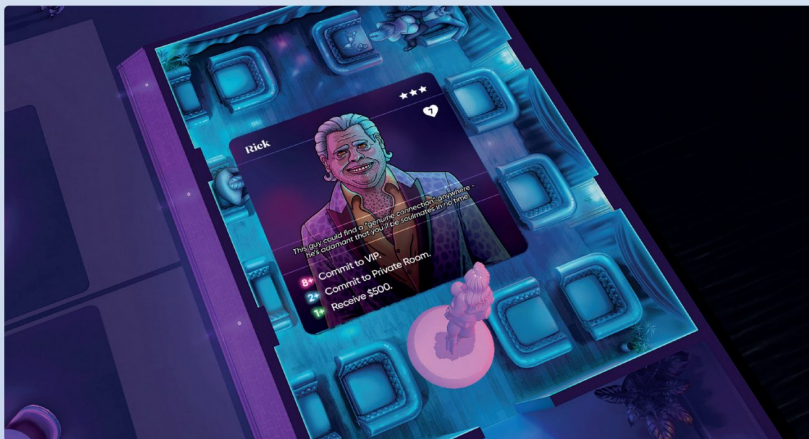


### Can you hustle?

You may only enter the Private Room if you start your turn with a Committed Customer. This means that they Committed to you on your previous turn and have your token on them.

*In the Private Room, you'll need the right combination of dance moves to keep your Customer enticed. Most Customers will spend a decent amount of money here, but it's generally not as lucrative as the VIP Room. Earning extra tips isn't guaranteed, if you're too repetitive, they may lose interest.*

Start by placing your Dancer figurine and Customer into the Private Room.



### How to play

- There are 5 types of moves. If a Player draws 3 or more of the same move across all draws, they immediately BUST and end their turn with the minimum payment of \$500 (regardless of the amounts shown on the cards).
- Private Room cards are drawn one at a time and shown face-up.
- Each card shows the move(s) performed and potential payoff.
- You may leave after any successful draw (non-BUST) to cash out. Add the amount on each card matching your Customer's Star rating to determine the tips you collect.



## Приватная комната

### Сможешь раскрутить?

В Приватную комнату можно зайти только если ход начался с закреплённым клиентом — то есть он закрепился за тобой в прошлом ходу, и на нём твой жетон.

*В Приватной комнате тебе нужно подобрать правильную комбинацию танцевальных движений, чтобы удержать клиента в напряжении. Большинство клиентов оставляют здесь приличные деньги, но это, как правило, не так прибыльно, как VIP. Дополнительные чаевые не гарантированы: если будешь повторяться, клиент заскучает.*

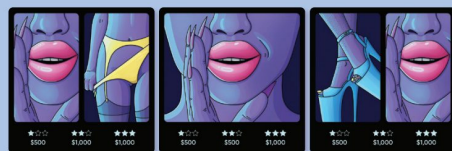
**Начни с того, что поставь свою фигурку и карту клиента в Приватную комнату.**

### Как играть

- Всего 5 типов движений. Если за все вытяжки игрок набрала 3 одинаковых движения — это немедленный ПРОВАЛ. Ход заканчивается с минимальной выплатой \$500 (независимо от сумм, указанных на картах).
- Карты Приватной комнаты тянут по одной за раз — лицом вверх.
- На каждой карте показаны исполненное движение (или движения) и возможная выплата.
- После любой удачной вытяжки (без ПРОВАЛА) можно уйти и забрать заработок. Сложи суммы на всех вытянутых картах в столбце, соответствующем звёздному рейтингу клиента — это и будут твои чаевые.**

Пять типов движений изображены на иллюстрациях ниже (на оригинальной странице): губы, бёдра/танец, грудь, обувь и ягодичи.

## + Example:



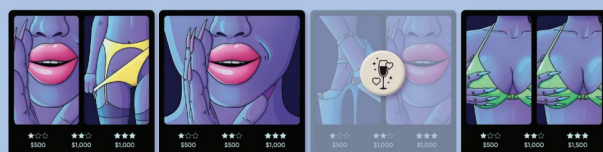
Three of a kind (lips) = BUST.  
Exit with \$500

Draw 1

Draw 2

Draw 3

+ You may use a Champagne Token after any draw to cancel it, but you MUST redo it.



Total tips:

★★★ \$3,500

★★☆ \$2,500

★☆☆ \$1,500

Draw 1

Draw 2

—Draw 3—

Draw 4

You could choose to keep drawing cards, or leave. If you choose to leave, add up the total amount of tips from each card that matches your Customer's Star rating. (Not including canceled cards).

## + Collecting Customers

If you BUST

Discard the Customer

OR

If you exit without Busting

Collect the Customer by adding them to your hand.  
Collected Customers add to your Subscriber Income, which is received at the end of the game. (p.14)

+ At the end of a Private Room turn, place used Private Room cards into the discard pile, and place your Dancer figurine in the area directly below the Private Room.

+ Your turn has ended. Next turn, it will cost 1 Energy to return to the Main Floor.



17

Оригинал · стр. 17

## Приватная комната — примеры

### Пример ПРОВАЛА

**Пример.** Игрок вытянула 3 карты подряд. На всех трёх — движение «губы». Три одинаковых = ПРОВАЛ. Ход заканчивается, игрок получает \$500 — независимо от номинала, указанного на самих картах.

### Использование Шампанского

После любой вытяжки можно потратить жетон Шампанского, чтобы отменить её — но эту вытяжку ОБЯЗАТЕЛЬНО надо переделать (заменить новой).

**Пример.** Игрок вытянула 4 карты. После 3-й она поняла, что следующая выпавшая карта приведёт её к ПРОВАЛУ, и потратила жетон Шампанского, чтобы отменить эту вытяжку. Затем она потянула новую карту вместо неё. Отменённая карта в подсчёт чаевых НЕ входит.

### Подсчёт чаевых на выходе

Можно тянуть карты дальше или уйти. Если уходишь — сложи суммы со всех своих карт (кроме отменённых) в столбце, соответствующем звёздному рейтингу клиента.

**Пример.** В примере у клиента 3 звезды → чаевые \$3 500. Если бы клиент был 2-звёздным → \$2 500. Если 1-звёздным → \$1 500.

### Что делать с клиентом

#### ► Если ПРОВАЛ:

Карта клиента сбрасывается.

#### ► Если ушла без ПРОВАЛА:

Забирай клиента себе в руку. Собранные клиенты добавятся в твой доход от Подписчиков в конце игры (см. стр. 14).

**По окончании хода в Приватной комнате положи использованные карты в сброс и поставь свою фигурку на клетку прямо под Приватной комнатой. Ход окончен. На следующем ходу нужно будет потратить 1 очко энергии, чтобы вернуться на Главный зал.**

THE ROOMS

## The VIP Room

◆◆◆

### Can you win their heart?

You may only enter the VIP Room if you start your turn with a Committed Customer. This means that they Committed to you on your previous turn and have your token on them.

You've secured a VIP Room, congratulations! This is where the real money is made, but to hit the jackpot, you'll need to show your Customer that you're the complete package. It takes more than good looks to do this - personality matters.



Compassion  
(Ruby)



Ego  
(Topaz)



Fun  
(Emerald)

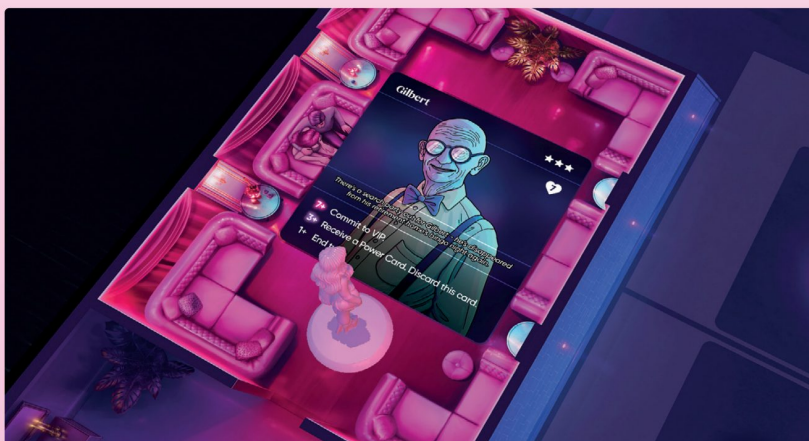


Intellect  
(Sapphire)



Fantasy  
(Amethyst)

Start by placing your **Dancer** figurine and **Customer** into the VIP Room.



### How to play

- Place the Heart Token matching your trait into the first heart slot. You may leave prior to any VIP die roll to receive cash at the current level of connection.
- Roll the VIP die to fulfill the other traits and strengthen your level of connection. (INTERESTED, A CRUSH, OBSESSED, IN LOVE).
- Don't roll traits that you have already earned, especially not your own trait.

In Committing to the VIP Room with you, the Customer already recognises your strongest trait (the one matching your colour/symbol). Overplaying any trait will break the illusion and cause them to leave.

18

## VIP-комната

### Сможешь покорить его сердце?

В VIP-комнату можно зайти только если ход начался с закреплённым клиентом — то есть он закрепился за тобой в прошлом ходу, и на нём твой жетон.

Поздравляем, ты увела клиента в VIP! Именно здесь делаются настоящие деньги — но чтобы сорвать куш, надо показать, что ты — полный пакет: одной внешности мало, характер не менее важен.

### Черты танцовщиц

**Сострадание** (Compassion) — танцовщица **Руби**

**Эго** (Ego) — танцовщица **Топаз**

**Веселье** (Fun) — танцовщица **Эмеральд**

**Интеллект** (Intellect) — танцовщица **Сапфир**

**Фантазия** (Fantasy) — танцовщица **Аметист**

Начни с того, что поставь свою фигурку и карту клиента в VIP-комнату.

### Как играть

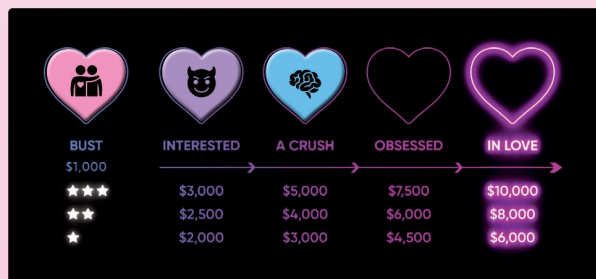
- Положи свой Жетон сердца (соответствующий твоей черте) в первый слот. До любого броска кости VIP можно уйти и забрать чаевые на текущем уровне связи.
- Бросай кость VIP, чтобы заполнять новые черты и укреплять уровень связи: ЗАИНТЕРЕСОВАН → ВЛЮБЛЁН → ОДЕРЖИМ → БЕЗ ПАМЯТИ.
- Не выкидывай те черты, которые у тебя уже есть, — и особенно не свою собственную.**

Закрепляясь с тобой в VIP, клиент уже признал твою самую сильную черту (ту, что соответствует твоему цвету и символу). Если переборщить с любой чертой, иллюзия рухнет — и он уйдёт.

Each roll has 3 possibilities:

- + You roll your own trait: BUST. Receive \$1,000 (regardless of your level of connection) and end your turn. *This would be a Compassion roll in the example below.*
- + You roll a new trait: Your connection strengthens. Add this trait into the next empty heart slot. *This would be an Ego or Fun roll in the example below.*
- + You roll a trait that you have already earned: End your turn and receive tips equal to your current level of connection & the Customer's Star rating. *This would be a Fantasy or Intellect roll in the example below.*

### Example:

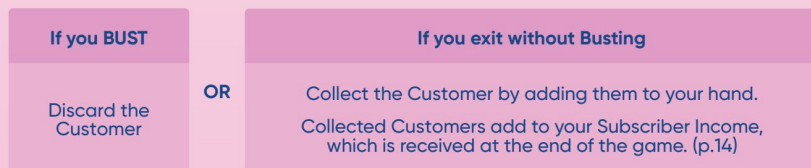


Level of connection:  
A CRUSH

Total tips:  
★★★ \$5,000  
★★☆ \$4,000  
★☆☆ \$3,000

+ You may use a Champagne Token after any VIP roll to cancel it, but you MUST redo it.

### Collecting Customers



+ At the end of a VIP Room turn, return all Heart Tokens for use by other Players, and place your Dancer figurine in the area directly below the VIP Room.

+ Your turn has ended. Next turn, it will cost 1 Energy to return to the Main Floor.



19

Оригинал · стр. 19

## VIP-комната: исходы броска

### Три возможных исхода каждого броска

- ♦ Выпала твоя собственная черта: ПРОВАЛ. Получи \$1 000 (независимо от уровня связи) и закончи ход. В примере ниже — бросок «Сострадание».
- ♦ Выпала новая черта (которой у тебя ещё нет): связь крепнет. Добавь эту черту в следующий пустой слот сердца. В примере — бросок «Эго» или «Веселье».
- ♦ Выпала черта, которая у тебя уже есть: ход заканчивается, ты получаешь чаевые согласно текущему уровню связи и звёздному рейтингу клиента. В примере — бросок «Фантазия» или «Интеллект».

### Таблица чаевых в VIP-комнате

ПРОВАЛ	ЗАИНТ.	ВЛЮБЛЁН	ОДЕРЖИМ	БЕЗ ПАМЯТИ
\$1 000	—	—	—	—
3★	\$3 000	\$5 000	\$7 500	\$10 000
2★	\$2 500	\$4 000	\$6 000	\$8 000
1★	\$2 000	\$3 000	\$4 500	\$6 000

**Пример.** Уровень связи: ВЛЮБЛЁН. Чаевые: 3★ — \$5 000, 2★ — \$4 000, 1★ — \$3 000.

- ♦ После любого броска VIP можно потратить жетон Шампанского, чтобы отменить его. Бросок ОБЯЗАТЕЛЬНО надо повторить.

### Что делать с клиентом

#### ► Если ПРОВАЛ:

Карта клиента сбрасывается.

#### ► Если ушла без ПРОВАЛА:

Забирай клиента себе в руку. Собранные клиенты добавятся в твой доход от Подписчиков (см. стр. 14).

**По окончании хода в VIP-комнате верни все Жетоны сердца — они снова доступны другим игрокам. Поставь свою фигурку на клетку прямо под VIP-комнатой. Ход окончен. На следующем ходу — 1 энергия, чтобы вернуться на Главный зал.**

EXTRAS

## Solo Mode



### \* You vs Diamond

You are playing against Diamond, and she is quite the hustler! To win, you must have more money than her at the end of the night.

Diamond does not require a Dancer figurine and will not be seen moving around the board. Instead, whenever the board is refreshed, she gains 1 Subscriber and collects tips from all Stage Tipplers. (Face-down Customers with a bank note symbol on them).

Solo rules are the same as standard rules, with two exceptions:

- † The process for refreshing the board is modified (see below).
- † Some Power Cards & Event Cards are removed from the game (see below).

When the board is refreshed (including Round 1), do the following:

1. Discard all uncommitted Customers that are face-up (as per usual).
2. Remove all face-down Customers that are NOT Stage Tipplers and place them at the bottom of the Customer deck.
3. Deal new Customers face-down onto empty spaces (as per usual).
4. Diamond receives 1 Customer from the top of the deck into her hand as a Subscriber.
5. Diamond receives \$1,000 from each Stage Tippler on the board.

Refresh on:



After the above has been completed, you may take your turn.

The **Lights On** round is the final tipping round for Diamond, she will collect her Subscriber and tips just before all Customers are flipped face-up.

All Customers dealt into Diamond's hand contribute to her Subscriber income. You do not get to see who they are until calculating their Loyalty at the end of the game.

**Event Cards to remove:**  
Card Cartel, Quiet Night

**Remove all Power Cards** with a star (◆ or ◆) on the bottom right corner.

**18 Power Cards to remove:**  
Bad Influence, Bad Karma, Chastity Cage, Cheers!, Cold Feet, Double Trouble, Drinks On You, Fresh Meat, Girl Code, Helping Hand, I Don't Think So, Money Troubles, Profit & Power, Rigged Roll, Spell Doll, Sprained Ankle, Stolen Goods, Wandering Eyes



20

Оригинал · стр. 20

## Соло-режим

### Ты против Даймонд

Ты играешь против Даймонд, и она ещё та хитрюга! Чтобы выиграть, к концу ночи у тебя должно быть больше денег, чем у неё.

Даймонд не нужна фигурка — её не видно на поле. Вместо этого каждый раз, когда поле обновляется, она получает 1 Подписчика и забирает чаевые со всех Чаевщиков (закрытых клиентов с символом купюры).

### Соло-правила те же, что и обычные, с двумя исключениями:

- ◆ Изменён процесс обновления поля (см. ниже).
- ◆ Из игры убираются некоторые Карты влияния и Карты событий (см. ниже).

### Обновление поля (в т. ч. в раунде 1)

1. Сбросьте всех незакреплённых клиентов лицом вверх (как обычно).
2. Уберите всех закрытых клиентов, которые НЕ являются Чаевщиками, и положите их в низ колоды клиентов.
3. Раздайте новых клиентов рубашкой вверх на пустые клетки (как обычно).
4. Даймонд получает 1 верхнего клиента из колоды в руку как Подписчика.
5. Даймонд получает \$1 000 с каждого Чаевщика на поле.

Раунд «Включают свет» — последний, когда Даймонд получает Подписчика и чаевые. Это происходит до того, как клиентов перевернут лицом вверх.

Все клиенты, попавшие в руку Даймонд, влияют на её доход от Подписчиков. Ты увидишь их только при подсчёте Лояльности в конце игры.

### Карты, которые убираются из игры

#### Карты событий — убрать:

Card Cartel, Quiet Night.

#### Карты влияния — убрать ВСЕ с любой звёздочкой (сплошная ◆ или контурная ◇) в правом нижнем углу. Всего 18 карт:

Bad Influence, Bad Karma, Chastity Cage, Cheers!, Cold Feet, Double Trouble, Drinks On You, Fresh Meat, Girl Code, Helping Hand, I Don't Think So, Money Troubles, Profit & Power, Rigged Roll, Spell Doll, Sprained Ankle, Stolen Goods, Wandering Eyes.

EXTRAS

## Co-Op Mode



### \* Save the Club!

The club is in trouble with the law and must pay a large fine or it will be forced to shut down! In a united effort to cover the fine and keep the club open, the Dancers have collectively agreed to donate all income from one night's work.

All Players cooperate to earn a combined total amount of money by the end of the night.

Co-Op rules are the same as standard rules, with two exceptions:

- † Players must show their Power Cards face-up for everyone to see.
- † Some Power Cards are removed from the game (see below).



Total amount of money required to save the club:

Longer shift:	Shorter shift:
2 Players: \$80,000	2 Players: \$50,000
3 Players: \$120,000	3 Players: \$70,000
4 Players: \$160,000	4 Players: \$90,000
5 Players: \$200,000	5 Players: \$110,000

Remove all Power Cards with a solid star (◆) on the bottom right corner. Do NOT remove cards with a hollow star (◇) these are kept in for Co-Op.

7 Power Cards to remove: Bad Influence, Chastity Cage, Cold Feet, I Don't Think So, Money Troubles, Sprained Ankle, Wandering Eyes

You can also play this mode solo, playing as multiple Dancers.

## 2v2 Mode



### \* Teams!

Work with your bestie against two other opponents. The team with the most combined money at the end of the night wins!

Each team works together to earn a combined total amount of money by the end of the night. Note that each Player's cash, Drinks, and Power Cards remain individual.

2v2 rules are the same as standard rules, with one exception:

- † Teammates may reveal their Power Cards to each other.

21

## Кооператив

### Спасти клуб!

У клуба проблемы с законом, и без крупного штрафа он закроется! Танцовщицы решили объединиться и пожертвовать весь доход за одну рабочую ночь, чтобы спасти заведение.

**Все игроки кооперируются и зарабатывают суммарную сумму к концу ночи.**

Правила Кооператива те же, что и обычные, с двумя исключениями:

- ◆ Игроки обязаны держать Карты влияния открытыми — их видят все.
- ◆ Некоторые Карты влияния убираются из игры (см. ниже).

### Сумма, необходимая для спасения клуба

Игроков	Длинная смена	Короткая смена
2	\$80 000	\$50 000
3	\$120 000	\$70 000
4	\$160 000	\$90 000
5	\$200 000	\$110 000

Уберите из игры все Карты влияния со сплошной звёздочкой (◆) в правом нижнем углу. Карты с КОНТУРНОЙ звёздочкой (◇) НЕ убирайте — они остаются в Кооперативе.

### 7 Карт влияния, которые убираются:

Bad Influence, Chastity Cage, Cold Feet, I Don't Think So, Money Troubles, Sprained Ankle, Wandering Eyes.

Кооператив можно играть и в одиночку, ведя сразу нескольких танцовщиц.

## Режим 2 на 2

### Команды!

Сыграй вместе с лучшей подругой против двух других соперниц. Команда с большей суммарной казной к концу ночи побеждает!

Каждая команда зарабатывает общую сумму. Но деньги, напитки и Карты влияния у каждой игрока остаются её собственными.

**Правила режима 2 на 2 те же, что и обычные, с одним исключением:**

- ◆ Партнёры по команде могут показывать друг другу свои Карты влияния.

EXTRAS

## FAQ



- + Where can I go from the Locker Room?  
You must exit the Locker room onto the space directly above it.
- + Do I have to specify how I'll use my Energy before using it?  
No. Players are free to decide how they'll use Energy as they go.
- + Can I use Energy to flip a Customer back to being face-down?  
No.
- + Rolling the numbered die ends my turn, can I still use Shots or Power Cards?  
Shots to add +1 can be played immediately after your roll. If a Power Card states "Play on your turn", it cannot be played after you roll the numbered die.
- + After I roll on a Customer, can I choose to have none of the Outcomes?  
No, you must pick an Outcome after rolling.
- + If I successfully Steal a Customer, can I choose which of their Outcomes to receive?  
No, you must take the Commitment that the original Player had.
- + What does the coloured glow around the Customer Outcome numbers mean?  
It highlights the type of Outcome the Customer offers. Pink for VIP Room, blue for Private Room, green for cash, purple for other. These colours have no relation to Player colours.
- + Do the colours of the Private Room Cards have any relation to Player colours?  
No.
- + A Customer Outcome sent me to the Locker Room, what happens?  
You must place your Dancer figurine into the Locker Room. Next turn you must use 1 Energy to move back onto the Main Floor.
- + Is there anything to mark that a Customer has already been stolen?  
No. The Player who has stolen them is responsible for enforcing this.
- + I lost money but have none, can a Player have negative dollars?  
No, a Player cannot have less than \$0.
- + If I have no money, can I skip going on Stage?  
No, if you cannot afford the \$1,000 Stage fine, you must go on the Stage.
- + Can Power Cards make a roll go below a 1?  
No, the lowest number you can roll is 1.
- + Can I trade or transfer Power Cards or Drinks with other Players?  
No, unless otherwise specified.
- + What happens to my Drink after I use it?  
After use, Drink tokens are returned to the Bar.
- + Can I buy Drinks after rolling on a Customer?  
No. Rolling on a Customer will end your turn.
- + Are Drinks redeemable for cash?  
No, unless otherwise specified.
- + When do I decide what my Shot will be used for?  
You decide as you use it. It can either add +1 to your roll, or +1 to your Energy.
- + What does "cannot be skipped" on the Dad card mean?  
Any Player on the same space as Dad (face-up) must roll on him. You cannot skip this card.
- + If I reveal the Dad card but am standing at the Bar, can I buy Drinks before rolling on him?  
Yes, but you must still roll on him.
- + If Dad is revealed on the Lights On round, what happens?  
If you are on the same space as him, you must roll. You cannot cross over him or skip him.
- + Can I use Power Cards on Dad?  
Yes.
- + One of the decks has run out of cards, what happens?  
Shuffle the relevant discard pile and refresh that deck slot.
- + What if an Outcome says "Swap for a discarded Customer...", but there is none?  
The Outcome cannot be selected.
- + What if an Outcome says "Discard Customers on both side of this". What if a space is empty?  
Only spaces directly beside that Customer are affected. If empty, no Customer is discarded.
- + If a card says "Discard any Customer", can this be used on Committed Customers?  
Yes.
- + In Co-Op or 2v2 mode, can I use another Player's Power Cards or Drinks?  
No, in all modes each Player can only use their own Power Cards and Drinks.
- + Do I have to reveal to other Players how much money I have during the game?  
You don't have to, it's totally up to you.

22

Can't find your question? Visit [nightshiftgame.com](http://nightshiftgame.com)

## Часто задаваемые вопросы

- ♦ **Куда можно пойти из Гримёрки?**  
Из Гримёрки выходишь только на клетку прямо над ней.
- ♦ **Нужно ли заранее объявлять, как я потрачу энергию?**  
Нет. Решай по ходу дела.
- ♦ **Можно ли использовать энергию, чтобы перевернуть клиента обратно лицом вниз?**  
Нет.
- ♦ **Бросок цифровой кости заканчивает мой ход — могу ли я ещё использовать Шоты или Карты влияния?**  
Шот на «+1 к броску» можно применить сразу после броска. Если на Карте влияния написано «Сыграй в свой ход», её уже нельзя сыграть после броска цифровой кости.
- ♦ **Могу ли я отказаться от всех Исходов после броска на клиенте?**  
Нет, после броска ты обязана выбрать какой-то исход.
- ♦ **Если я перехватила клиента, могу ли выбрать другой Исход?**  
Нет, ты получаешь то же закрепление, что было у предыдущей игрока.
- ♦ **Что означает цветное свечение вокруг чисел Исходов?**  
Оно подсказывает тип Исхода: розовый — VIP-комната, синий — Приватная комната, зелёный — деньги, фиолетовый — прочее. Эти цвета НЕ связаны с цветами игроков.
- ♦ **Связаны ли цвета карт Приватной комнаты с цветами игроков?**  
Нет.
- ♦ **Исход клиента отправил меня в Гримёрку — что делать?**  
Поставь фигурку в Гримёрку. На следующем ходу потратить 1 энергию, чтобы выйти на Главный зал.
- ♦ **Как пометить уже перехваченного клиента?**  
Никак. Перехватившая игрок сама следит, чтобы его повторно не перехватили.
- ♦ **Я потеряла деньги, но у меня их нет. Может ли баланс быть отрицательным?**  
Нет, меньше \$0 быть не может.
- ♦ **Если денег нет — могу ли я пропустить Сцену?**  
Нет. Если штраф \$1 000 платить нечем, ты обязана выйти на Сцену.
- ♦ **Могут ли Карты влияния опустить бросок ниже 1?**  
Нет, минимальное значение броска — 1.
- ♦ **Можно ли передавать или обмениваться Картами влияния и напитками с другими игроками?**  
Нет, если на самой карте не указано иначе.
- ♦ **Что происходит с жетоном напитка после использования?**  
Жетон возвращается в Бар.



- + Where can I go from the Locker Room?  
You must exit the Locker room onto the space directly above it.
- + Do I have to specify how I'll use my Energy before using it?  
No. Players are free to decide how they'll use Energy as they go.
- + Can I use Energy to flip a Customer back to being face-down?  
No.
- + Rolling the numbered die ends my turn, can I still use Shots or Power Cards?  
Shots to add +1 can be played immediately after your roll. If a Power Card states "Play on your turn", it cannot be played after you roll the numbered die.
- + After I roll on a Customer, can I choose to have none of the Outcomes?  
No, you must pick an Outcome after rolling.
- + If I successfully Steal a Customer, can I choose which of their Outcomes to receive?  
No, you must take the Commitment that the original Player had.
- + What does the coloured glow around the Customer Outcome numbers mean?  
It highlights the type of Outcome the Customer offers. Pink for VIP Room, blue for Private Room, green for cash, purple for other. These colours have no relation to Player colours.
- + Do the colours of the Private Room Cards have any relation to Player colours?  
No.
- + A Customer Outcome sent me to the Locker Room, what happens?  
You must place your Dancer figurine into the Locker Room. Next turn you must use 1 Energy to move back onto the Main Floor.
- + Is there anything to mark that a Customer has already been stolen?  
No. The Player who has stolen them is responsible for enforcing this.
- + I lost money but have none, can a Player have negative dollars?  
No, a Player cannot have less than \$0.
- + If I have no money, can I skip going on Stage?  
No, if you cannot afford the \$1,000 Stage fine, you must go on the Stage.
- + Can Power Cards make a roll go below a 1?  
No, the lowest number you can roll is 1.
- + Can I trade or transfer Power Cards or Drinks with other Players?  
No, unless otherwise specified.
- + What happens to my Drink after I use it?  
After use, Drink tokens are returned to the Bar.
- + Can I buy Drinks after rolling on a Customer?  
No. Rolling on a Customer will end your turn.
- + Are Drinks redeemable for cash?  
No, unless otherwise specified.
- + When do I decide what my Shot will be used for?  
You decide as you use it. It can either add +1 to your roll, or +1 to your Energy.
- + What does "cannot be skipped" on the Dad card mean?  
Any Player on the same space as Dad (face-up) must roll on him. You cannot skip this card.
- + If I reveal the Dad card but am standing at the Bar, can I buy Drinks before rolling on him?  
Yes, but you must still roll on him.
- + If Dad is revealed on the Lights On round, what happens?  
If you are on the same space as him, you must roll. You cannot cross over him or skip him.
- + Can I use Power Cards on Dad?  
Yes.
- + One of the decks has run out of cards, what happens?  
Shuffle the relevant discard pile and refresh that deck slot.
- + What if an Outcome says "Swap for a discarded Customer...", but there is none?  
The Outcome cannot be selected.
- + What if an Outcome says "Discard Customers on both side of this". What if a space is empty?  
Only spaces directly beside that Customer are affected. If empty, no Customer is discarded.
- + If a card says "Discard any Customer", can this be used on Committed Customers?  
Yes.
- + In Co-Op or 2v2 mode, can I use another Player's Power Cards or Drinks?  
No, in all modes each Player can only use their own Power Cards and Drinks.
- + Do I have to reveal to other Players how much money I have during the game?  
You don't have to, it's totally up to you.

- ◆ **Можно ли купить напитки после броска на клиенте?**  
Нет. Бросок на клиенте заканчивает ход.
- ◆ **Можно ли обменять напитки на деньги?**  
Нет, если не указано иначе.
- ◆ **Когда я решаю, на что потратить Шот?**  
В момент использования. Можно либо +1 к броску, либо +1 к энергии.
- ◆ **Что значит «нельзя пропустить» на карте «Папик» (Dad)?**  
Любая игрок на той же клетке, что и открытый «Папик», обязана бросить кость на него. Пропустить нельзя.
- ◆ **Если я открыла «Папика», но стою у Бара, — могу ли я купить напитки до броска?**  
Да, но бросок на «Папике» всё равно придётся сделать.
- ◆ **Что, если «Папика» открыли в раунде «Включают свет»?**  
Если ты на его клетке — обязана бросить. Перешагнуть или пропустить его нельзя.
- ◆ **Можно ли применять Карты влияния на «Папика»?**  
Да.
- ◆ **Колода закончилась — что делать?**  
Перемешайте соответствующий сброс и обновите эту колоду.
- ◆ **Исход говорит «обменяй на сброшенного клиента...», но в сбросе никого нет. Что делать?**  
Этот Исход выбрать нельзя.
- ◆ **Исход говорит «сбросьте клиентов по обе стороны». А если одна из клеток пустая?**  
Сбрасываются только клиенты с непосредственно соседних клеток. Если клетка пустая — ничего не происходит.
- ◆ **На карте написано «сбросьте любого клиента» — это касается и закреплённых?**  
Да.
- ◆ **В Кооперативе и 2 на 2 — могу ли я использовать чужие Карты влияния или напитки?**  
Нет, в любом режиме каждая игрок использует только свои Карты влияния и напитки.
- ◆ **Я обязана показывать другим, сколько у меня денег?**  
Нет, это твоё дело.

Не нашла своего вопроса? Заходи на [nightshiftgame.com](http://nightshiftgame.com)

# KUBiGO.RU

*kubigo.ru — переводы правил настольных игр на русский*

## Об оригинале

**Игра:** Nightshift / «Ночная смена»

**Издатель:** Exotic Cancer (© 2024)

**Сайт игры:** [www.nightshiftgame.com](http://www.nightshiftgame.com)

**Перевод:** © kubigo.ru, 2026

*Этот перевод подготовлен сообществом сайта kubigo.ru и не является официальным изданием игры. Все права на оригинальное произведение, иллюстрации, дизайн и торговые марки принадлежат Exotic Cancer и иным законным владельцам. Перевод распространяется бесплатно и предназначен исключительно для того, чтобы помочь русскоязычным игрокам, купившим игру, разобраться в правилах. Не предназначен для коммерческого использования.*

*Спасибо, что выбираете настольные игры. Хорошей ночи!*