

В этой кооперативной игре-истории вы будете решать головоломки и принимать влияющие на сюжет решения. В большинстве случаев нет правильного или неправильного выбора, есть другой вариант развития сюжета. **Помните, что каждое решение имеет свои последствия.**

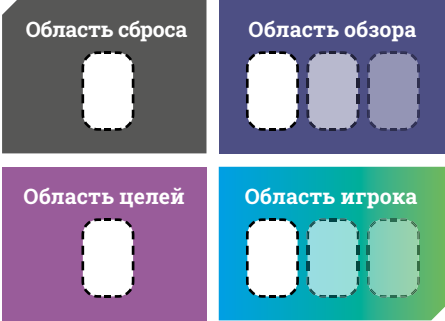
Не перемешивайте и не просматривайте карты перед началом вашего приключения. Если по какой-либо причине карты разложены не по порядку (например, вы уже один раз сыграли), разложите их в порядке возрастания номеров. Убедитесь, что все карты лежат лицевой стороной вверх (на обратной стороне карт нет цифр в верхнем левом углу или за цифрой следует *).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Организируйте пространство таким образом, чтобы на столе было место для **области игрока**, **области обзора**, **области целей** и **области сброса**.
- Прочитайте вслух первую карту и примените эффекты, указанные на карте.

Теперь вы можете начинать приключение!

Мы рекомендуем оставить колоду карт в коробке и при необходимости брать карты из неё.



ТИПЫ КАРТ

В игре вы встретите разные типы карт, каждый из которых обозначен определённым цветом (в верхнем левом углу) и имеет определённую функцию.



КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ / ЦЕЛЕЙ / КОНЦОВОК

На этих картах указано, что вам нужно сделать, чтобы продолжить приключение. Они размещаются в области целей. Карты персонажа позволяют вам следить за состоянием вашего героя.



КАРТЫ ПОДСКАЗОК

Такие карты содержат важную информацию (изображения или текст), которая может помочь вам решить головоломки, ответить на вопросы и найти выход из сложившейся ситуации. Они размещаются в области игрока.



КАРТЫ СЮЖЕТА

С помощью этих карт вы продвигаетесь в своём приключении в зависимости от выполняемых вами действий. Прочитав такие карты, положите их в область сброса, если не указано иное.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Эти карты представляют собой варианты действий, предметы, персонажей или другие объекты, которые могут быть использованы для взаимодействия с картами обстоятельств. Вам встретятся два типа карт действий: карты с окошком, в которых есть достаточно большое отверстие, и карты с выемками по бокам. Карты действий, взятые из колоды, размещаются в области игрока.



КАРТЫ ОБСТОЯТЕЛЬСТВ

На этих картах изображены места, люди или предметы, с которыми вы можете взаимодействовать, используя свои карты действий. Карты обстоятельств размещаются в области обзора и находятся там до тех пор, пока вы не получите инструкцию сбросить их. Эти карты позволяют вам получить больше информации о происходящем.

Примечание. Когда вы берёте новую карту обстоятельств, она либо добавляется к картам, уже находящимся в области обзора, либо заменяет одну из них. Схема в верхней части карты подскажет вам, куда её разместить. Если новая карта заменяет другую карту, сбросьте предыдущую карту – на размещаемой карте будет указан номер карты, которую нужно сбросить.



КАРТЫ СОСТОЯНИЙ

Эти карты располагаются сверху под картой вашего персонажа так, чтобы была видна верхняя красная часть карты. Развитие сюжета и варианты действий могут зависеть от вашего текущего состояния (например, «Если вы ранены, возьмите карту ХХХ»). Если вы должны взять из колоды карту состояния, которая уже находится под картой вашего персонажа, следуйте инструкции на этой карте (там может быть написано «Переверните эту карту» или описано другое действие).



Карта состояния

Карта персонажа

РАЗВИТИЕ СЮЖЕТА

Используйте доступные карты действий, чтобы взаимодействовать с картами обстоятельств, – так развивается сюжет.

Примечание. Вы не можете выполнять новое действие, пока полностью не завершите предыдущее. Играя в компании, работайте в команде, чтобы достичь общих целей. Организуйте игровую зону так, чтобы всем было удобно.
Если вы предпочитаете более структурированный подход к игре, выполняйте действия по очереди. Вы можете обсудить варианты действий в группе, но окончательное решение о том, какое действие выполнить, принимает тот, чья очередь ходить. Когда вы закончите своё действие, ход переходит к игроку слева от вас.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Выберите карту действия из области игрока и карту обстоятельств из области обзора, а затем возьмите обе эти карты. Приложите карту действия к оборотной стороне карты обстоятельств и переверните их, следя за тем, чтобы карты не сдвигались относительно друг друга.

- Если это карта с окошком, прочитайте текст в окошке (если он есть) и примените эффекты, описанные на карте.
- Если это карта с выемками, возьмите из колоды карту, номер которой вы увидите. Если вместо цифр вы увидите символ, примените его эффекты. Если вы не видите ни номера, ни символа, ничего не происходит.

Игроки склонны задействовать карты с окошками и забывают про карты с выемками. Если сюжет не развивается, попробуйте использовать одну из своих карт с выемками!



ЭФФЕКТЫ КАРТ

Чтобы применить эффект карты, следуйте указаниям в цветной рамке. Эти эффекты помогают вам двигаться вперёд и дают подсказки, которые пригодятся вам в вашем приключении.

Возьмите карту 12
Возьмите карту с указанным номером из колоды.
Примечание. При указании взять карту, которой уже нет в колоде, ничего не происходит, и игра продолжается.

Возьмите следующую 19
У некоторых карт рядом с номером есть буква (например, 19А, 19Б и т.д.). В таком случае берите первую доступную (в алфавитном порядке) карту в колоде.

Сбросьте карту 4
Положите карту с указанным номером в область сброса.

Переверните эту карту
Переверните эту карту и читайте дальше.

Верните эту карту в колоду
Верните эту карту в колоду, убедившись, что карты расположены в правильном порядке.

Некоторые эффекты зависят от вашего решения.

Применение некоторых эффектов зависит от выполнения описанного условия.

Сбросьте эту карту
На время оставьте попытки подлить эвотное.

Возьмите следующую 41
Продолжить. Миссия превыше всего!

Сбросьте эту карту

Переверните эту карту
Если Гектора нет рядом с Даркозой (карта 46 или 47 в игре), не читая дальше.

Если условие выполнено, следуйте инструкциям на карте

Если на карте упомянуты несколько эффектов, применяйте их в том порядке, в котором они написаны. Не забудьте выполнить каждый из них, так как это может повлиять на историю и привести к несоответствиям.

Для каждого действия читайте текст карты вслух и применяйте соответствующие эффекты. Затем прочтите все новые карты, которые вам предложат взять, и при необходимости примените дополнительные эффекты.
Не забудьте вернуть карту обстоятельств в область обзора после применения эффектов (если не будет инструкции сбросить её).

УГАДЫВАНИЕ НОМЕРА КАРТЫ

Иногда у вас будет возможность расшифровать секретный код (например, разгадав загадку). Вы можете взять карту с полученным номером из колоды, только если на ней рядом с номером нарисована лупа. Если на карте, которую, по вашему мнению, вам следует взять, нет изображения лупы, значит, это не та карта – вы неправильно отгадали номер.

КОНЕЦ ИСТОРИИ

Ваше приключение подойдёт к концу, когда вы достанете одну из карт концовок. У каждого сценария может быть несколько финалов, в зависимости от принятых вами решений!

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭТОГО СЦЕНАРИЯ

В этом сценарии используются **прозрачные карты**. Вы помещаете эти карты на карту персонажа. Если действие требует перевернуть карту персонажа, переложите прозрачную карту на другую сторону карты персонажа.
Также, если потребуется взять новую карту персонажа, переложите прозрачную карту на новую карту персонажа.

