

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 следующую 19	Сбросьте карту 4
Возьмите карту с указанным номером из колоды. <i>Примечание. При указании взять карту, которой уже нет в колоде, ничего не происходит, и игра продолжается.</i>	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.	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.

На время оставьте попытки подлить эвотное.

Сбросьте эту карту

Продолжить. Миссия превыше всего!

Возьмите следующую 41

Сбросьте эту карту

Применение некоторых эффектов зависит от выполнения описанного условия.

Если Гектора нет рядом с Даркзой (карта 46 или 47 в игре):

не читая дальше, **Переверните эту карту**

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.

