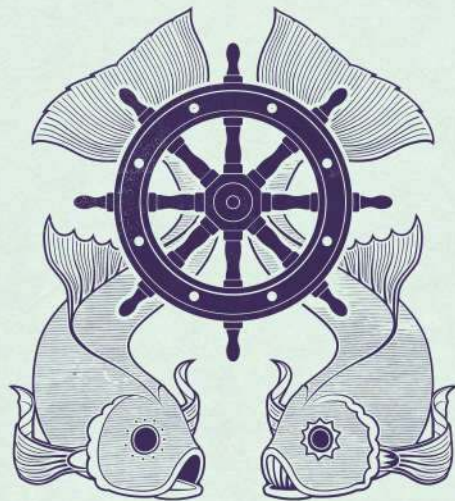


НЕЗБАГНЕННЕ



Як грати

ПРО ЩО ГРА

1913 рік. Ви – пасажери та команда пароплава «Атлантика», величкого пасажирського судна компанії «Фейрмонт Шиппінг», яке перетинає Атлантичний океан на шляху до Бостону, штат Массачусетс. Ще в перші дні подорожі подійкували, ніби чатові помітили у воді великі темні обриси, що переслідували корабель. Дехто з матросів і пасажирів поводитися дивно. Одні несвідомо й моторошно крєктали, а інші ціпеніли, незмісно витріщаючись у відкрите море. Ви також були сам не свій – ваш нічний сон отруювали видіння хи-мерних підводних краєвидів, посеред яких юрмилися розмиті фігури. Напруга зростала, люди нервували, а корабель став схожий на пороху діжку, що ось-ось вибухне.

На третю ніч семиденної подорожі в корабельній каплиці знайшли вбиту пасажирку. Мертве тіло лежало на вівтарі, накривши собою прадавній гримуар, а навколо хтось розставив ритуальне знадіб'я. Гримуар був розгорнутий на сторінці з зображенням постаті в мерехтливому колі, від якої тікали численні монстри. На жаль, часу на осмислення побаченого ви мали небагато – невдовзі на кораблі здійнялися крики й голосіння. Те, що виринуло з глибин, уже намагається вдертися на борт!

ОГЛЯД ГРИ

«Незбагненне» – це гра про приховану лояльність, інтриги та параною для 3–6 гравців. Частина гравців виконує роль людей, що борються за виживання і намагаються врятувати корабель. Однак інша частина – зрадники, яких глибоководні заслали на борт «Атлантики», щоб завадити пароплаву досягти Бостонського порту! Лояльність гравців прихована, тому з'ясувати, хто вам ворог, а хто друг – це ключ до перемоги у грі.

Протягом гри гравці-люди здобувають предмети, б'ються з глибоководними, рятуєть пасажирів і не дають кораблю затонути. Наприкінці кожного ходу гравців-людей відбувається криза, яка або вимагає розв'язання проблеми одним гравцем, або змушує всіх гравців діяти спільно, щоб подолати загрозу. Якщо люди діятимуть злагоджено, корабель врешті-решт дістанеться порту, що означатиме перемогу людей.

Проте серед них ховатимуться зрадники, які докладуть усіх зусиль, щоб корабель спіткала неволя. Якщо корабель затоне, не діставшись порту, зрадники переможуть.

ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ЦЮ КНИЖКУ

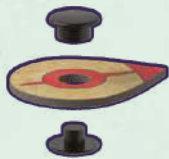
Ця книжка допоможе новим гравцям навчитися грати в «Незбагненне». Прочитайте її перед початком вашої першої партії. У коробці з грою також є «Довідник правил» з детальними роз'ясненнями правил. Він знадобиться вам для відповідей на запитання, що з'являтимуться впродовж гри.



КОМПОНЕНТИ



1 ігрове поле



4 лічильники ресурсів з пластиковими з'єднувачами



1 стандартна 8-гранна гральна кістка



22 фігурки монстрів (1 Мати Гідра, 1 Батько Дагон, 20 глибоководних)



10 фішок персонажів



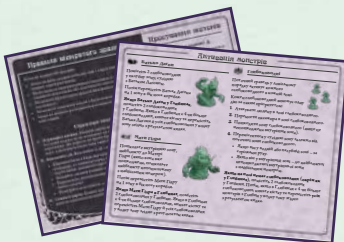
1 жетон подорожі



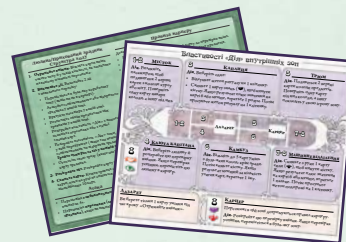
1 жетон ритуалу



10 планшетів персонажів



3 карти-пам'ятки зрадників



6 карт-пам'яток гравців



1 карта капітана



1 карта хранителя гримуара



10 карт звіряг



20 карт заклинань



20 карт курсу



14 карт лояльності



70 карт місії



20 карт предметів



9 карт пошкодження корабля



126 карт умінь (по 21 кожного з 6 типів)



9 жетонів пасажирів



4 кільця зрадників



1 жетон поточного гравця

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ПАРТІЇ

Щоб приготуватися до першої партії, виконайте наступні кроки за годинниковою стрілкою. Зона поля, з якою пов'язаний кожний крок, позначена відповідною цифрою. **Якщо ви граєте не вперше, використовуйте правила приготування, вказані в Додатку IV «Довідника правил».**

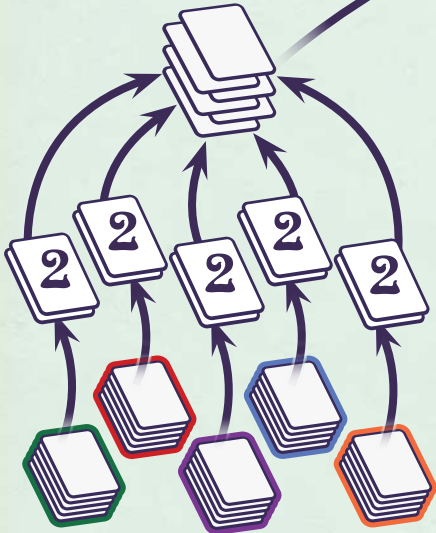
1

ПРИГОТУЙТЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ.
Покладіть ігрове поле на центр стола.

8

СТВОРІТЬ КОЛОДУ ХАОСУ. Візьміть по дві карти з кожної колоди вминь (крім зради) і, не дивлячись, перетасуйте їх, щоб утворити колоду хаосу. Покладіть її на місце колоди хаосу на ігровому полі.

Продовження приготування на с. 6.



7

РОЗСТАВТЕ МОНСТРИВ І ПАСАЖИРІВ. Розмістіть Батька Дагона і Мати Гідру в Глибинах. Розмістіть шість додаткових глибоководних і два жетони пасажирів, як показано на малюнку.



Глибоководний



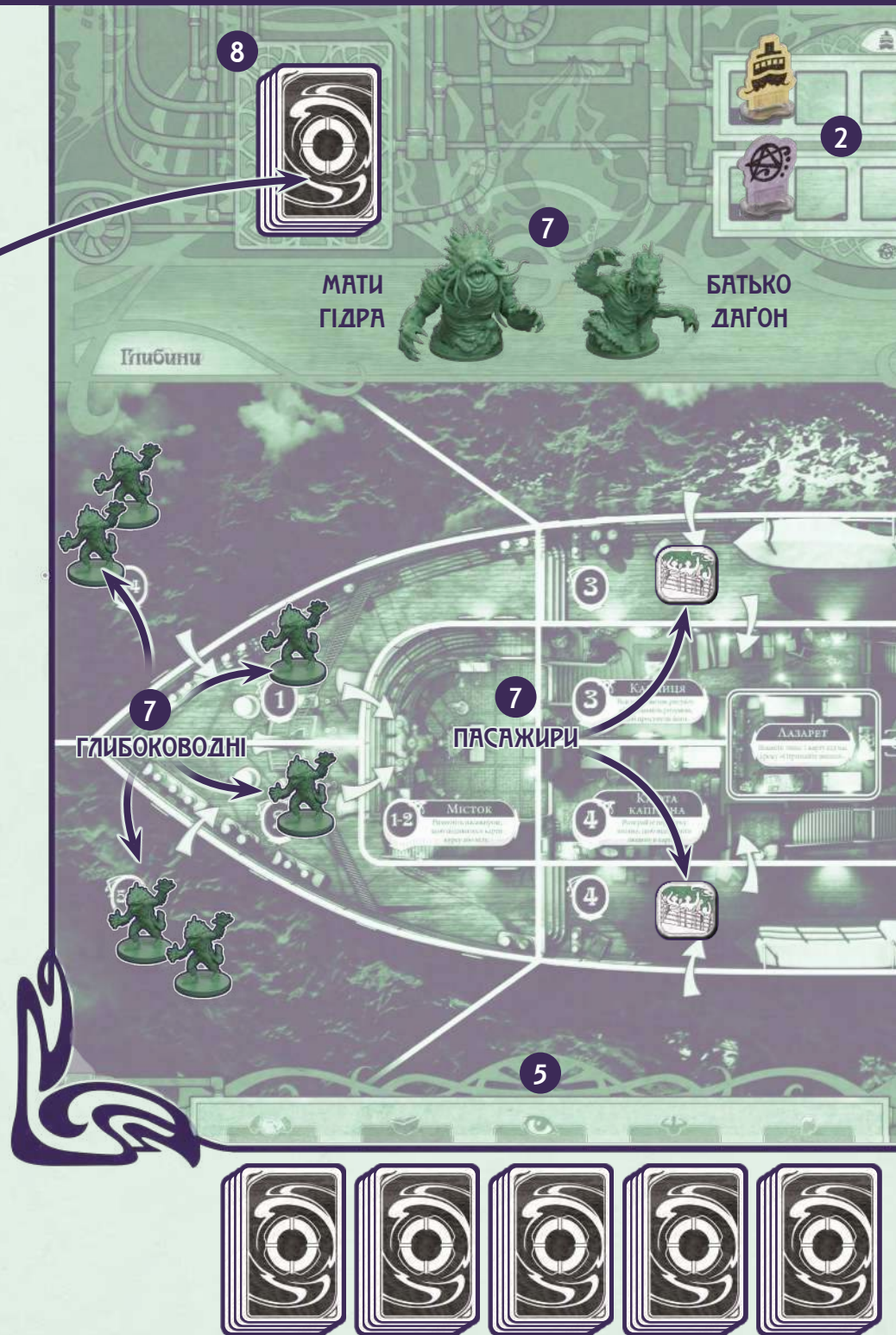
Пасажирів



Батько Дагон



Мати Гідра



2

ПРИГОТУЙТЕ ТРЕКИ.

Покладіть жетон подорожі та жетон ритуалу на клітинки «Початок» відповідних треків.



Жетон подорожі



Жетон ритуалу

3

ПРИГОТУЙТЕ ЛІЧИЛЬНИКИ. Виставте на кожному лічильнику значення «8».



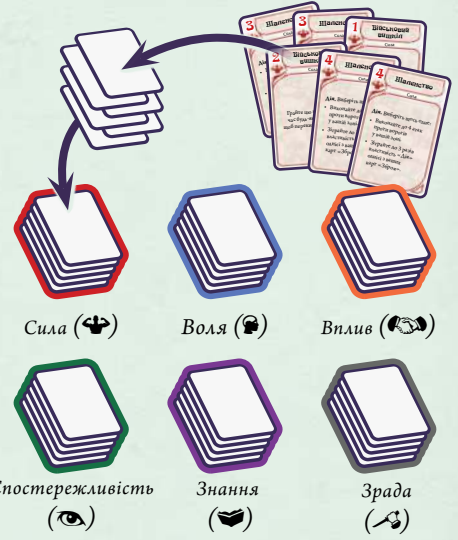
4

СТВОРІТЬ ЗАПАС. Розмістіть фігурки глибоководних, жетони пасажирів, кільця зрадників та восьмигранну кістку біля ігрового поля. Переверніть усі жетони пасажирів долілиць і ретельно перемішайте.



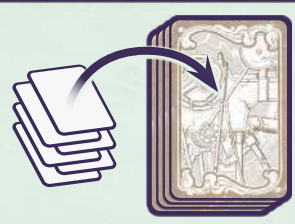
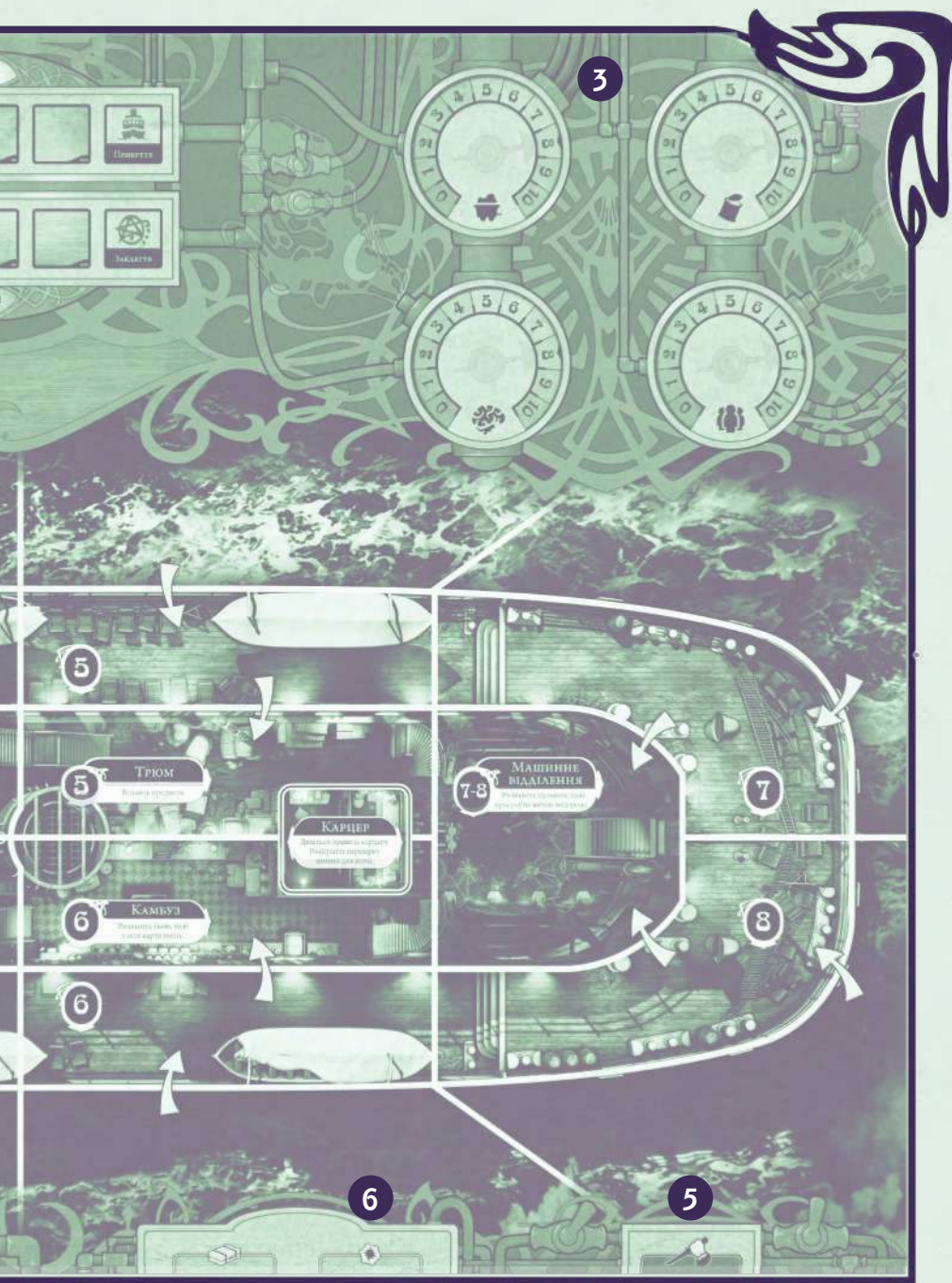
5

СТВОРІТЬ КОЛОДИ ВМІНЬ. Розділіть карти вмінь за типами (вплив, знання, спостережливість, сила, воля і зрада), перетасуйте кожну колоду й покладіть їх долілиць біля відповідних позначок на ігровому полі.



6

5



Колода пошкоджень



Колода міту

6

СТВОРІТЬ КОЛОДИ ПОШКОДЖЕНЬ І МІТУ. Перетасуйте колоду пошкоджень і покладіть її біля відповідної позначки (☠) на ігровому полі. Перетасуйте колоду міту й покладіть її поряд з полем.

РЕКОМЕНДОВАНІ ПЕРСОНАЖІ

Для першої партії радимо вам такі комбінації персонажів.

- **ТРИ ГРАВЦІ.** Жанна Лафарж, Светлана Гедройць, Вільям Бовлеґ.
- **ЧОТИРИ ГРАВЦІ.** Арджан Сінґх, Жанна Лафарж, Саміра Дуале, Вільям Бовлеґ.
- **П'ЯТЬ ГРАВЦІВ.** Арджан Сінґх, Джеймі Снелл, Саміра Дуале, Светлана Гедройць, Вільям Бовлеґ.
- **ШІСТЬ ГРАВЦІВ.** Арджан Сінґх, Жанна Лафарж, Джеймі Снелл, Саміра Дуале, Светлана Гедройць, Вільям Бовлеґ.

9



Жетон поточного гравця

ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖІВ. Навмання виберіть поточного гравця і передайте йому жетон поточного гравця. Потім, починаючи з поточного гравця, кожен гравець за годинничовою стрілкою вибирає собі персонажа й бере відповідний планшет персонажа. Секція «Рекомендовані персонажі» містить перелік рекомендованих для першої партії персонажів відповідно до кількості гравців.

Решту планшетів персонажів поверніть у коробку.

10

СТВОРІТЬ ІГРОВІ ЗОНИ. Кожен гравець бере карту зв'язки й фішку вибраного персонажа разом з двосторонньою картою-пам'яткою гравця і кладе їх у свою ігрову зону.

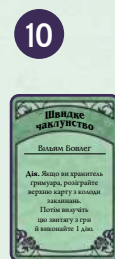
Решту карт зв'язки і фішки персонажів поверніть у коробку.



Карта-пам'ятка гравця



Планшет персонажа



Карта зв'язки



Фішка персонажа

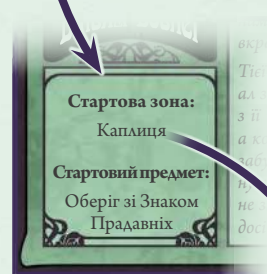
10

ЗБЕРІТЬ ПРЕДМЕТИ. Кожен гравець бере з колоди предметів стартові предмети, вказані на звороті його планшета персонажа, з колоди предметів і кладе їх горілиць у своїй ігровій зоні. Перетасуйте решту карт, щоб утворити колоду предметів і покладіть її біля відповідної позначки (🎴) на ігровому полі.

11



Карта стартового предмета



Стартова зона і предмет на звороті планшета

12

РОЗСТАВТЕ ПЕРСОНАЖІВ. Кожен гравець розміщує фішку свого персонажа у стартову зону на полі, як вказано на звороті планшета персонажа

12



13

ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ВМІНЬ. Кожен гравець (крім поточного гравця) бере п'ять карт, указаних у нижній частині його планшета персонажа.

Поточний гравець починає гру без карт на руці.



Стартова рука Вільяма Бовлета – три карти знань і дві карти волі.

14

СТВОРІТЬ КОЛОДУ КУРСУ. Перетасуйте карти курсу та дайте колоду й карту капітана гравцеві, чий персонаж стоїть найвище в порядку передання посади, указаному на звороті карти капітана.



Колода курсу

Зворот карти капітана



15

СТВОРІТЬ КОЛОДУ ЗАКЛИНАНЬ. Перетасуйте карти заклинань та дайте колоду й карту хранителя гримуара гравцеві, чий персонаж стоїть найвище в порядку передання посади, указаному на звороті карти хранителя.



Колода заклинань

Зворот карти хранителя гримуара



Приклад персонажів, вибраних для гри втрьох.

16

СТВОРІТЬ КОЛОДУ ЛОЯЛЬНОСТІ. Створіть колоду лояльності, склавши комбінацію карт, яка відповідає кількості гравців у таблиці нижче.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	3	4	5	6
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ГІБРИДІВ	1	1	2	2
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ЛЮДЕЙ	5	7	8	10



Склад колоди лояльності для гри втрьох.

ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ГРОЮ

КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ

У звичайній грі у «Незбагненне» на початку партії кожен гравець отримує одну випадкову карту лояльності (див. «Довідник правил» для звичайного приготування).

У вашій першій партії гравці починають гру без карт лояльності, щоб усі могли разом розбиратися з правилами та спокійно ставити одне одному запитання. Карти лояльності роздають після того, як кожен виконає по одному ходу. Поки карти лояльності не роздано, гравці вважають, що всі вони – лояльні до людей, і грають відповідно.

ОСНОВНІ КОНЦЕПЦІЇ

Цей розділ містить основні концепції «Незбагненого», потрібні для розуміння контексту гравцями, які хочуть навчитися цієї гри.

ЛОЯЛЬНІСТЬ

Лояльність – це наріжна концепція гри «Незбагненне», згідно з якою гравці таємно бажатимуть різних фіналів. Одні гравці будуть на боці людей, намагаючись досягти суші, інші – на боці глибоководних, намагаючись потопити корабель.

Протягом гри кожен гравець отримуватиме одну або більше карт лояльності, які зберігатиме в таємниці. Ці карти визначатимуть, хто на чию боці.



Три типи карт лояльності.

Лояльність, мета та мотивація кожного гравця зберігаються в таємниці, тому гравці не знатимуть, чи можуть вони довіряти одне одному. Визначившись, кому можна довіряти, а кому ні, гравці краще координуватимуть зусилля і підвищать свої шанси на перемогу.

У першій партії використовують лише карти лояльності людей і гібридів. Карту лояльності культиста не використовують.

МОНСТРИ ТА МОНАРХИ

У грі є три типи **монстрів**: Батько Дагон, Мати Гідра й глибоководні. І Батька Дагона, і Мати Гідру також називають **монархами**.



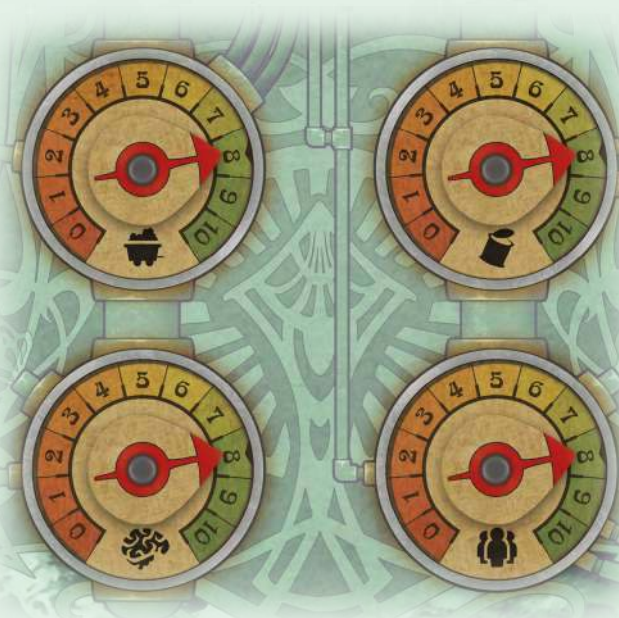
МЕТА ГРИ

Лояльні до людей гравці мають на меті врятувати «Атлантику» й доправити її до Бостонського порту. Як досягти цього, описано далі.

Лояльні до глибоководних гравці-зрадники ставлять собі за мету не дати «Атлантиці» завершити подорож. Вони досягнуть успіху, якщо корабель буде потоплений, захоплений глибоководними або вичерпається будь-який з ключових ресурсів. Усі ці випадки описано далі.

РЕСУРСИ

«Атлантика» має обмежені запаси. Критичними для виживання корабля є чотири ресурси, які вимірюються чотирма лічильниками на ігровому полі. Протягом гри лояльні до людей гравці планують витрати й зберігають ресурси, а зрадники намагаються вичерпати їх.



Лічильники ресурсів

Чотири типи ресурсів:

- 🔥 **ПАЛЬНЕ** (🔥). Цей лічильник показує запаси пального «Атлантики».
- 🍖 **ЇЖА** (🍖). Цей лічильник показує запаси їжі та питва, без яких люди на борту загинуть від голоду і спраги.
- 🧠 **РОЗУМ** (🧠). Цей лічильник показує розум та психічну стабільність команди й пасажирів. Керувати судном стає неможливо, якщо ті, хто відповідає за це, втрачають зв'язок з реальністю.
- 👤 **ДУШІ** (👤). Цей лічильник показує кількість людей на борту «Атлантики», як пасажирів, так і команду. Якщо людей стане надто мало, керувати кораблем буде неможливо.

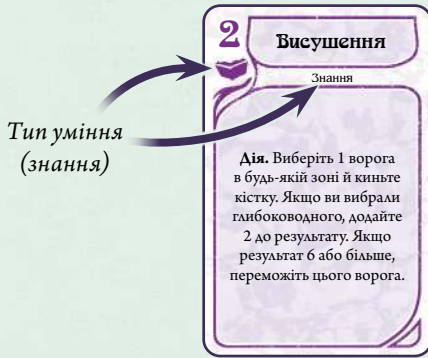
Отримавши чи витративши ресурс, ви коригуєте відповідний лічильник, щоб той показував нове значення. Зазвичай пальне витрачається під час руху корабля, їжа й розум – через кризи, а душі втрачаються, коли пасажирі переможені. Усе це пояснюється далі.

УМІННЯ

Уміння – це загальні властивості, доступні всім персонажам у грі. Гравці використовують свої вміння для захисту або саботажу корабля, а також для подолання криз, які впливатимуть на всіх.

У грі є шість умінь: вплив (☞), знання (🧠), сила (👊), воля (👑), спостережливість (👁️) і зрада (👉).

Кожне вміння має власну колоду карт умінь, але всі ці карти мають однакову сорочку. Тип уміння визначається символом уміння і кольором рамки на лицьовому боці.



Картки знань – фіолетові.

Кожен персонаж має власний набір умінь, указаний на його планшеті персонажа. Цей набір визначає, до яких умінь персонаж матиме доступ протягом гри.



Набір умінь Вільяма Бовлега

ПЕРЕВІРКА ВМІНЬ

Перевірки вмінь відтворюють ситуації, коли гравці спільними діями долають кризові ситуації. Позаяк лояльність і мета кожного гравця таємна, ніколи достеменно невідомо, хто працює над подоланням кризи, а хто – над її посиленням.

Під час перевірки вміння гравці можуть додавати карти з руки, намагаючись зробити перевірку успішною або провальною. Гравці не можуть знати напевно, хто намагався допомогти, а хто саботував цю спробу, бо карти додаються долілиць разом з випадковими картами колоди хаосу.

ГЛИБИНИ

Глибини – це частина ігрового поля, яка зображає темні нетри океану, де монстри гуртуються і готуються до нападу. Властивості гравців не діють на монстрів у Глибинах.

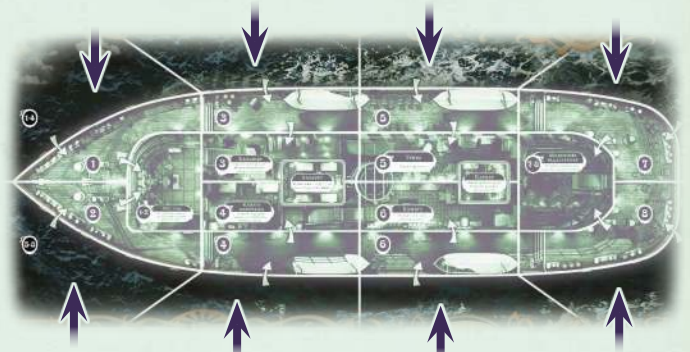


Глибини

ЗОНИ

Частина ігрового поля, що зображує «Атлантику» та води навколо, розділена на зони. Є два типи зон: **водні** й **корабельні**.

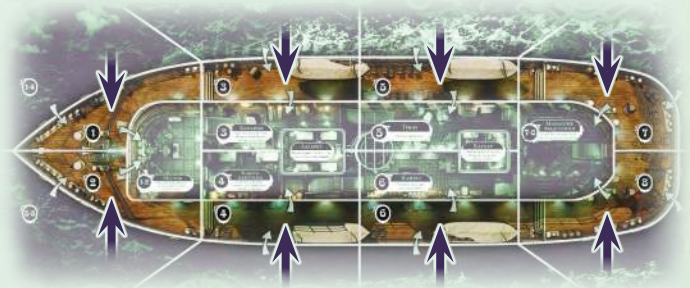
Водні зони – це зовнішні зони поля. Дві такі зони позначені номерами «1–4» і «5–8». Ці дві зони розміщені **по носу корабля**, тоді як дві протилежні (ці зони без номерів) – **за кормою корабля**. Тільки монстри можуть переміщатися у водні зони. Персонажі не можуть переміщатися у водні зони.



Водні зони

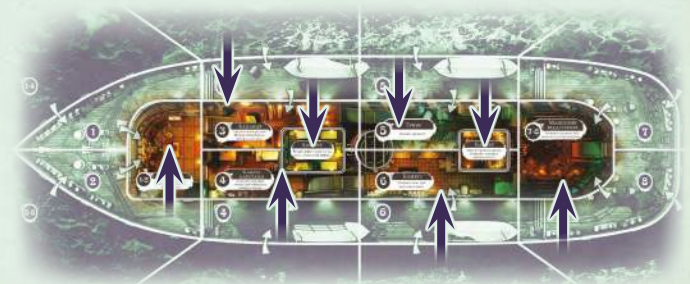
Корабельні зони бувають двох підтипів: палубні та внутрішні. Персонажі та глибоководні можуть переміщатися в корабельні зони. Монархи (Батько Даґон і Мати Гідра) не можуть переміщатися в корабельні зони.

ПАЛУБНІ ЗОНИ розміщені навколо внутрішніх зон і позначені числами від 1 до 8.



Палубні зони

ВНУТРІШНІ ЗОНИ мають назви та короткий опис своїх ігрових функцій. Повний опис цих ефектів наведений на картах-пам'ятках гравців. Більшість внутрішніх зон мають один або більше номерів від 1 до 8. Дві зони без номерів, лазарет і карцер, мають спеціальні правила, описані далі.



Внутрішні зони

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія у «Незбагненне» складається з серій ходів гравців. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці гратимуть свої ходи, поки партія не закінчиться. Гравець, який виконує хід і має жетон поточного гравця – це **поточний гравець**.

Хід гравця складається з таких послідовних кроків:

1. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ
2. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ
3. РОЗІГРАЙТЕ МІТ
4. СКИНЬТЕ КАРТИ

Кожен крок детально розписаний далі.

КРОК ПЕРШИЙ. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ

Під час цього кроку поточний гравець бере стільки карт умінь і таких типів, як зазначено на його планшеті персонажа, і додає їх до карт умінь на своїй руці. Типи й кількість карт називають **набором умінь** персонажа.



Вільям Бовлет щоходу бере три карти знань і дві карти волі.

ЛАЗАРЕТ

Гравці, що перебувають у лазареті, одужують після поранень, тому не отримують повного набору вмінь під час свого ходу.

Якщо гравець перебуває в лазареті під час свого кроку «Отримайте вміння», він бере лише будь-яку **одну карту** зі свого набору вмінь.

РОЗІГРАШ КАРТ УМІНЬ

На кожній карті вміння зазначена її властивість. Щоб використати цю властивість, гравець може зіграти карту з руки протягом будь-якого ходу. Після розіграшу властивості цю карту кладуть у скид відповідної колоди вмінь.

КРОК ДРУГИЙ. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Під час цього кроку гравець виконує одна за одною будь-які дві дії. Ту саму дію можна виконати двічі. Протягом ходу гравець може виконати такі дії: переміститися, атакувати, врятувати пасажирів, використати властивість із символом «Дія», обмінятися або оголосити свою зраду.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Гравець може витратити дію, щоб перемістити свого персонажа в будь-яку зону корабля, крім лазарету й карцеру. Кількість персонажів у одній зоні не обмежена.



Жанна Лафарж тікає від глибоководного на палубі, перемістившись у каюту капітана (внутрішню зону корабля).

АТАКА

Гравець може витратити дію, щоб атакувати глибоководного в одній з них зоні. Для цього гравець кидає кістку. Якщо результат 4 або більше, глибоководний переможений, тому вилучається з поля. Якщо результат менше ніж 4, значить, атака не вдалася, і глибоководний залишається на своєму місці.



Жанна Лафарж атакує глибоководного у своїй зоні. Результат її кидка – 4, і цього досить, щоб перемогти глибоководного. Глибоководного повертають у запас.

ПОРЯТУНОК ПАСАЖИРА

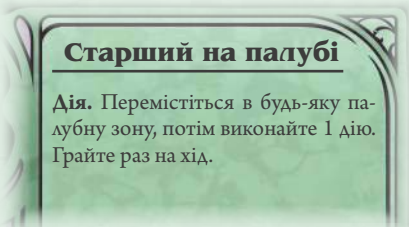
Перебуваючи на палубі, пасажир (представлений жетонами пасажирів) можуть опинитися в небезпеці. Якщо пасажир переможе-ний, це може призвести до втрати душ та розуму на кораблі. Гравець може врятувати пасажирів й доправити його в безпечне місце.

Якщо гравець перебуває в одній зоні з жетоном пасажирів, він може витратити дію і відправити пасажирів у безпечне місце. Коли пасажирів врятовано, його жетон прибирається з поля в запас. Якщо в зоні є 2 чи більше пасажирів, гравець може витратити по одній дії на порятунок кожного з цих пасажирів.



ВИКОРИСТАННЯ ВЛАСТИВОСТІ «ДІЯ»

Властивість, що починається зі слова «Дія», може траплятися на планшетах персонажів і на багатьох типах карт, як-от карти вміння і предметів. Гравець може витратити одну дію, щоб використати одну таку властивість. Ця властивість має бути на карті в ігровій зоні гравця або на карті вміння на руці гравця. Щоб використати властивість з карти вміння, гравець повинен продемонструвати її всім, розіграти згідно з указаними інструкціями, після чого відправити карту у скид. Коли гравець розіграє дію з карти у своїй ігровій зоні, він не скидає цієї карти.



Приклад властивості «Дія». Ця властивість дає гравцеві додаткову дію (див. нижче).

ДОДАТКОВІ ДІЇ

Деякі властивості «Дія» містять фразу: «Потім виконайте 1 дію». Такі властивості дозволяють гравцеві негайно виконати ще одну дію. Це може дозволити гравцеві виконати більше ніж 2 дії протягом ходу.

ВИКОРИСТАННЯ ВЛАСТИВОСТІ ЗОНИ

Перебуваючи у внутрішніх зонах, гравець може витратити одну дію, щоб використати властивість цієї зони з символом «Дія», опис якої надано на карті-пам'ятці гравця. Дію кожної зони можна використати лише один раз за хід. Гравець не може використати дію зони, якщо там є принаймні один глибоководний або відкритий зрадник.



Дії внутрішніх зон вказані на карті-пам'ятці гравця.

ОБМІН

Кожен гравець починає гру з картою предмета, зазначеною на його планшеті персонажа. Предмети надають персонажам гравців додаткові властивості, які ті можуть використовувати. Гравці можуть отримати більше предметів у трюмі.

Гравець може витратити дію, щоб дозволити будь-якій кількості гравців обмінятися предметами. Можна обмінювати будь-яку кількість предметів. Поточний гравець не зобов'язаний брати участь в обміні, але всі учасники обміну повинні бути в одній зоні із поточним гравцем.

ОГОЛОШЕННЯ СВОЄЇ ЗРАДИ

Ця дія буде описана далі.



ВІДСТЕЖЕННЯ ДІЙ

Ви можете використовувати жетон поточного гравця, щоб відмічати, скільки дій у вас залишилося в цей хід.

Для цього покладіть отриманий жетон так, щоб стрілка в центрі вказувала вгору, прямо від вас. За такого розміщення жетона дві білі смуги будуть звернутою до вас. Це означає, що у вас залишилося дві дії.

Використовуючи дії чи отримуючи додаткові, повертайте штурвал так, щоб позначка звернутою до вас вказувала кількість позostalих дій.

КРОК ТРИ. РОЗІГРАЙТЕ МІТ

Під час цього кроку поточний гравець бере з колоди міту верхню карту й розіграє її. Карти міту втілюють різноманітні події, що загрожують кораблю і всім на борту. Карти міту складаються з трьох основних частин, які розігрують у такому порядку:

1. **КРИЗА.** Тут указана проблема, яку треба розв'язати.
2. **СИМВОЛ АКТИВАЦІЇ МОНСТРА.** Приводить до активації одного чи кількох монстрів.
3. **СИМВОЛ ТРЕКУ.** Приводить до просування жетона по одному з треків гри.



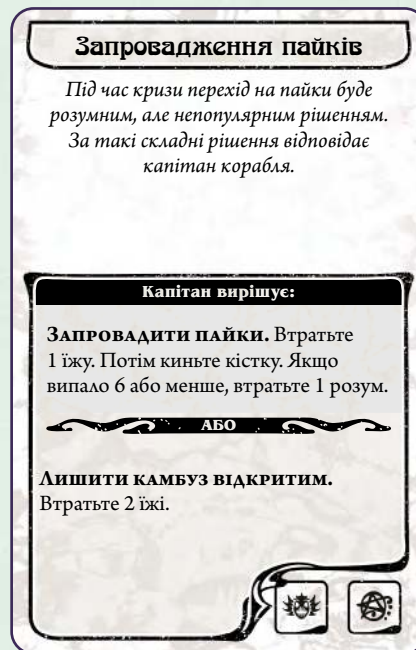
Структура карти міту:
криза (1), символ активації монстра (2)
і символ треку (3)

КРИЗА

Кожна карта міту містить кризу, яку гравці повинні подолати. Спершу поточний гравець уголос зачитує сюжетний тест, після чого гравці долають кризу відповідно до її типу: вибір, перевірка вмінь або комбінація обох.

ВИБІР

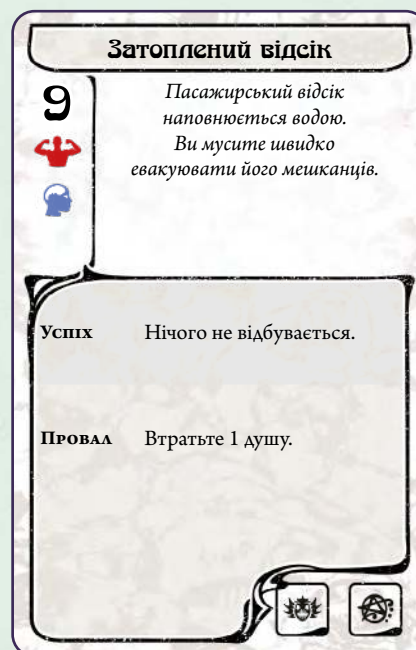
Вибір надає гравцям два варіанти подолання кризи. Часто вибір робить поточний гравець, але в багатьох випадках це завдання капітана або хранителя гримуара. Криза зазначає, який саме гравець вибирає варіант подолання. Наслідки кожного варіанту зачитують уголос до того, як буде зроблений вибір.



Криза з вибором

ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ

Перевірки вмінь ставлять усіх гравців перед загрозою, яка, якщо її не подолати, матиме негативний ефект для корабля. Ці загрози представлені у вигляді перевірок умінь (проведення перевірок умінь див. на с. 16). Карта міту містить подробиці успішного й провального результату перевірки.





Криза з перевіркою вміння

КОМБІНОВАНІ КРИЗИ

Деякі кризи містять комбінацію вибору й перевірки вміння. Для таких карт зазначений гравець вибирає – провести перевірку вміння чи розіграти негативний ефект. Якщо він вибирає розіграш негативного ефекту, перевірка вміння не проводиться. Обидва варіанти зачитують уголос перед вибором.

Живий ланцюжок

16 *Через шторм та пошкодження корабель набирає воду, що вповільнює його хід. Можна пришвидшити хід судна, вичерпавши трохи води.*



Капітан вирішує:

Успіх Ризикніть 2 пасажирами, щоб просунути жетон подорожі на 1 клітинку.

Провал Втратьте 1 пальне. Ризикніть 2 пасажирами.

АБО

НЕ ЗВАЖАТИ НА ВОДУ.
Киньте кістку. Якщо результат 6 або менше, втратьте 1 пальне.

Криза з вибором і перевіркою вміння

ПЕРСОНАЛЬНІ КАРТИ МІТУ

Зелені карти міту містять кризи, що стосуються конкретного персонажа (наприклад, «Кейлани Татупу вирішує»). Якщо така карта стосується персонажа, який не залучений до гри, наразі перебуває в карцері або став відкритим зрадником (див. далі), скиньте цю карту й візьміть іншу.

Не нашкодь

13 *Корабельні охоронці заносять у лазарет пораненого. Вони спійно пояснюють Светлані, що цей чоловік заклад вибухівку десь на кораблі, і вони витягнуть з нього, де саме... якщо він виживе. Але в'язень відмовляється від лікування.*

Светлана Гедройць вирішує:

Успіх Втратьте 1 розум. Перемістіться в лазарет.

Провал Втратьте 1 розум. Пошкодьте корабель. Перемістіться в лазарет.

АБО

НЕ БРАТИ В ЦЬОМУ УЧАСТЬ.
Перемістіться в карцер. Пошкодьте корабель.

Криза з персональним вибором

СИМВОЛИ АКТИВАЦІЇ МОНСТРІВ

«Атлантику» штурмує навала глибоководних на чолі з велетенськими Матір'ю Гідрою і Батьком Дагоном. Коли монстри активовані, вони переміщуються, атакують корабель, перемагають пасажирів або додають на поле нових монстрів.






Символ
Матері Гідри



Символ
Батька Дагона



Символ
глибоководного

Кожна карта міту в правому нижньому куті має символ, що визначає, який монстр буде активований. Є три типи символів: Мати Гідра () , Батько Дагон () і глибоководні () . Правила активації кожного типу монстрів будуть указані далі.

СИМВОЛИ ТРЕКІВ

Кожна карта міту в нижньому правому кутку має символ, що збігається з символом треку подорожі, треку ритуалу чи обох. Ці треки будуть описані далі. Для розіграшу цього символу гравець просуває жетон на відповідному треку на одну поділку. Вибір між двома треками дозволяє поточному гравцеві вирішити, який саме жетон просунути.



Трек подорожі



Трек ритуалу



Вибрати трек

Після розіграшу символу треку цю карту міту вважають розіграною і кладуть у скид карт міту.

КРОК ЧЕТВЕРТИЙ. СКИНЬТЕ КАРТИ

Після того як поточний гравець розіграв карту міту, кожен гравець рахує кількість карт умінь на руці. Кожен гравець, який має понад 10 карт, скидає будь-які карти, щоб на руці лишилося щонайбільше 10 карт.

Після цього жетон поточного гравця передають гравцеві ліворуч, який розпочинає свій хід.

ТРЕК ПОДОРОЖІ

Трек подорожі позначає відстань, подолану «Атлантикою» на шляху до наступної віхи маршруту. Щоразу, коли жетон подорожі просувається, здебільшого завдяки символам на карті міту, це наближає перемогу людей.



Трек подорожі

Коли корабель розганяється, монстри, що атакують його з води, відстають. Щоразу, коли жетон на треку подорожі просувається на 1 клітинку, усі монстри у водних зонах переміщуються на одну водну зону ближче до корми (водні зони без номерів). Тих монстрів, що в момент просування вже перебували у водних зонах за кормою, переміщують у Глибини.

Коли жетон на треку подорожі досягає клітинки «Прибуття», корабель дістається до наступного пункту курсу. Коли досягається новий пункт, гравець із картою капітана бере дві верхні карти з колоди курсу, вибирає одну для розіграшу, а іншу кладе під низ колоди.

Кожна карта курсу має вгорі значення відстані. Що воно більше, то більше пального ця карта вимагає. Гравці повинні здійснити подорож із сумарним значенням відстані 12 або більше, після чого досягти відмітки «Прибуття» на треку подорожі, щоб здобути перемогу.

Розігруючи карту курсу, гравець-капітан викладає її в ряд біля поля, разом з уже зіграними іншими картами курсу. Потім він розіграє вказівки на карті, після чого **повертає** жетон подорожі на клітинку «Початок» треку подорожі.

Якщо ефект гри вимагає «відсунути жетон подорожі», гравець переміщує жетон на вказану кількість клітинок у напрямі початку треку. Якщо жетон досягнув клітинки «Початок» до того, як відсунувся на потрібну кількість клітинок, решта руху скасовується. **Не** переміщуйте монстрів у водних зонах, відсуваючи жетон подорожі.

КАРТИ КУРСУ



Кожна карта курсу має значення відстані 2, 3 або 4. Після розіграшу цих чотирьох карт, що становлять сумарну відстань 12, гра закінчиться перемогою людей, шойно жетон подорожі досягне клітинки «Прибуття» ще один раз.

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНУ ПОДОРОЖІ

Коли жетон подорожі просувається, кожен монстр у водній зоні переміщується на одну зону ближче до корми. Монстри в зонах за кормою переміщуються в Глибини. Монстри на корабельних зонах перебувають на кораблі, тому на них цей ефект не діє.



ТРЕК РИТУАЛУ

Перед тим як загинути, перша хранителька гримуара розпочала в корабельній каплиці ритуал великого вигнання, що мав би захистити корабель від нападу монстрів. Після її смерті деякі з пасажирів узялися продовжити ритуал, намагаючись захистити корабель. Трек ритуалу вимірює ступінь завершення пасажирами великого закляття вигнання. Жетон ритуалу просувається треком здебільшого завдяки символам ритуалу на картах міту.



Трек ритуалу

Коли жетон досягає клітинки «Закляття», ритуал сягає піку, і всі монстри, персонажі й пасажирів на палубі та у водах навколо зазнають удару великого закляття вигнання.

Велике закляття вигнання має такі ефекти:

- ❖ Усі глибоководні у палубних і водних зонах переможені, тому їх прибирають з поля. На глибоководних у внутрішніх зонах закляття не діє.
- ❖ Батька Дагона й Мати Гідру повертають у Глибини.
- ❖ Усі жетони пасажирів у палубних зонах переможені. Переверніть кожен жетон горілиць і за кожен відкритий символ зменште значення відповідного лічильника на 1. Потім приберіть ці жетони з гри.
- ❖ Усі персонажі на палубних зонах переможені. Перемістіть фішку кожного персонажа в лазарет.

Після розіграшу ефектів великого закляття вигнання перемістіть жетон ритуалу назад – на клітинку «Початок».

Якщо ефект гри вимагає «відсунути жетон ритуалу», гравець мусить відсунути жетон на вказану кількість клітинок. Якщо жетон досягнув клітинки «Початок» до того, як відсунувся на потрібну кількість клітинок, решта руху скасовується.

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНУ РИТУАЛУ

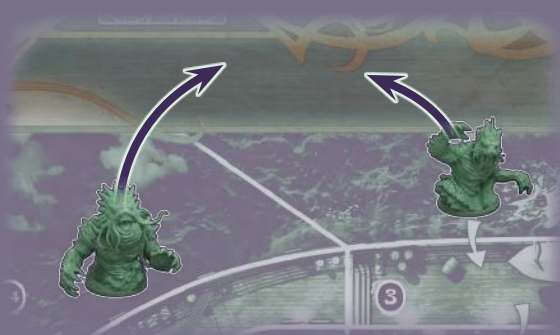
1. Жетон ритуалу досягає клітинки «Закляття».



2. Усі глибоководні у водних і палубних зонах переможені, їх прибирають з поля.



3. Мати Гідра і Батько Дагон відступають у Глибини.



4. Усі пасажирів в палубних зонах переможені. Втрата цих пасажирів призводить до втрати душ.



5. Усі персонажі в палубних зонах переможені, їх переміщують у лазарет.



6. Жетон ритуалу повертають на клітинку «Початок».



ПОСАДИ

У грі є дві посади: капітан і хранитель гримуара, представлені відповідними картами. Кожна карта визначає права й обов'язки гравця, який обіймає відповідну посаду.

Гравець може втратити посаду, наприклад, якщо потрапить до карцеру. Коли гравець втрачає посаду, вона передається гравцеві, персонаж якого перебуває найвище у порядку передання цієї посади (див. на звороті карти). Відкриті зрадники й гравці у карцері не можуть обіймати посади.

КАПІТАН

Капітан – це гравець, що відповідає за визначення курсу корабля. Коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття», капітан бере дві карти курсу й вибирає одну з них для розіграшу. Потім капітан підкладає іншу карту під низ колоди курсу.

Під час багатьох криз, саме капітан робить вибір.

Карта капітана містить пам'ятку з цих правил.



Карта капітана

ХРАНИТЕЛЬ ГРИМУАРА

Хранитель гримуара відповідає за зберігання і використання правдивого фоліанта з магічними заклинаннями. Посада хранителя гримуара надає гравцеві унікальну властивість брати й розігрувати карти заклинань.



Карта хранителя гримуара

Карти заклинань містять потужні ефекти – від перемоги глибоководних до відновлення ресурсів. Утім, ці заклинання завжди мають свою ціну, найчастіше – втрату розуму.

Під час деяких криз, саме хранитель гримуара робить вибір.

РОЗІГРАШ ПЕРЕВІРОК УМІНЬ

Перевірка вміння представлена цільовим значенням і двома або трьома символами вмінь. Кожен символ означає, що ці карти вмінь додають додатне значення до цієї перевірки. Це **вміння підтримки**. Кожне вміння, яке не зазначене в переліку, додає від'ємне значення до перевірки вміння. Це **вміння завади**.

Для розіграшу перевірки вміння гравці в указаному порядку виконують такі кроки:

- 1. АНОНСУЙТЕ КРИТЕРІЙ.** Назвіть цільове значення і вміння підтримки.
- 2. ДОДАЙТЕ КАРТИ ХАОСУ.** Візьміть 2 верхні карти з колоди хаосу й покладіть їх долілиць у межах досяжності всіх гравців, утворивши стос перевірки вмінь. Коли колода хаосу вичерпається, візьміть дві карти з кожної колоди вміння (крім зради) і перетасуйте їх, утворивши нову колоду хаосу.
- 3. ДОДАЙТЕ КАРТИ ВМІНЬ.** Починаючи з гравця ліворуч від поточного гравця і завершуючи поточним гравцем, кожен гравець (за годинниковою стрілкою) має **лише одну можливість** долучитися до перевірки. За бажанням гравці можуть додати долілиць одну чи більше карт з руки у стос перевірки вмінь. Гравець не зобов'язаний додавати карти до стосу перевірки вмінь.
- 4. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТИ.** Поточний гравець тасує стос перевірки вміння, щоб ніхто напевне не знав, які карти додав кожен з гравців. Це надзвичайно важливо, адже внесок кожного з гравців має бути таємницею, особливо коли у грі з'являються зрадники.
- 5. ПОСОРТУЙТЕ КАРТИ.** Поточний гравець перевертає карти горілиць одна за одною, розділяючи їх на два стоси: підтримки та завади.
- 6. ПОРАХУЙТЕ РЕЗУЛЬТАТ.** Додайте значення карт підтримки й відніміть суму значень карт завади. Якщо результат більший або дорівнює цільовому значенню, перевірка вміння успішна. Якщо менший – перевірка провалена.
- 7. СКИНЬТЕ КАРТИ.** Усі карти, що були використані в перевірці, відправляють у скид відповідних колод умінь (кожен скид утворюється біля відповідної колоди).

УСПІХ АБО ПРОВАЛ

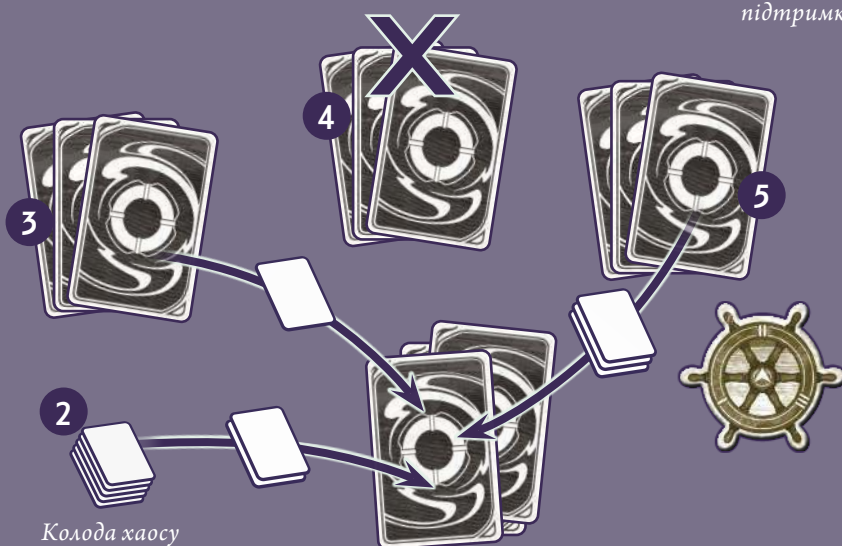
Ефекти успіху та провалу перевірки вказані на карті міту, що ініціювала перевірку вміння. Деякі кризи також передбачають частковий успіх. Такі карти мають пункт між секціями успіху та провалу, який починається з цифри, наприклад, «8+». Це означає, що коли перевірка не досягла цільового значення, але дорівнює або більша ніж вказане значення (8 у цьому прикладі), замість провалу розігрується ця секція.

У деяких зонах корабля можна проводити перевірки вмінь. Ці зони описують, що трапляється у разі успішної перевірки. У разі провалу такої перевірки нічого не трапляється.

ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ ВМІННЯ

Поточний гравець відкриває карту міту «Голодний бунт», яка передбачає перевірку вміння.

1. «Голодний бунт» має цільове значення 11, а вміння підтримки – вплив (👁️) і сила (👊). Усі інші вміння вважають вміннями завади.



Колода хаосу

Стос перевірки вміння

1

Цільове значення

Уміння завади

Цільове значення

Уміння підтримки

Голодний бунт

11

Голодні пасажери штурмують склад, шукаючи їжі. Команда камбуза потребує допомоги в розв'язанні проблеми.

Успіх Нічого не відбувається.

8+ Втратьте 1 їжу.

Проваал Втратьте 2 їжі.

2. До перевірки вміння додають дві карти з колоди хаосу.
3. Гравець ліворуч від поточного гравця додає одну карту до перевірки вміння.
4. Наступний за годинниковою стрілкою гравець пасує і не додає карт до перевірки вміння.
5. Поточний гравець долучається до перевірки останнім. Він вирішує додати три карти вміння. Після цього всі додані карти перетасовують.
6. Перетасовані карти відкривають і ділять на стоси підтримки й завади.
7. Сума вмінь підтримки – 14. Сума вмінь завади становить 4, тож кінцевий результат дорівнює 10. Це менше ніж цільове значення 11, але перевищує частковий успіх «8+», тож гравці розігрують середній результат кризи та «втрачають 1 їжу», зменшивши відповідний лічильник на 1.

Уміння підтримки

3 Шаленство Сила

4 Шаленство Сила

4 Шаленство Сила

4 Німа чого приховувати Вплив

Візьміть по одній карті до 4 стосів.

Виконайте дію проти ворога у вашій зоні.

Зіграйте до 3 властивості «однієї з ваших карт «Зорва».

Зіграйте перед доданням карт до перевірки вміння. Усі карти вминь у цій перевірці додають горілиць, крім карт з колоди хаосу.

6

Уміння завади

3 Чутка інтуїція Спостережливість

1 Висушення Знання

Дія. Виберіть 1 ворога в будь-якій зоні й киньте кістку. Якщо ви вибрали глибоководного, додайте 2 до результату. Якщо результат 6 або більше, переможть цього ворога.

7

8+ Втратьте 1 їжу.

8+ Втратьте 1 їжу.

Проваал Втратьте 2 їжі.

АКТИВАЦІЯ МОНСТРИВ

Монстри активуються під час розіграшу карти міту. Після активації вони можуть переміщатися, атакувати чи спричиняти появу нових монстрів на полі. **Якщо фігурок глибоководних у запасі менше, ніж гравець повинен помістити на поле, гра закінчується.** Закінчення гри описане далі.

Символ на карті міту вказує, які саме монстри активуються, але місцеперебування цих монстрів визначає, як саме відбувається активація.

МАТИ ГІДРА (👾)

Під час активації Мати Гідра атакує і пошкоджує корабель. Мати Гідра пошкоджує внутрішні зони корабля, найближчі до водної зони, у якій вона перебуває (пошкодження зон описане на наступній сторінці). Потім Мати Гідра переміщується на одну водну зону до пронумерованих водних зон у бік носа корабля.

Якщо Мати Гідра в Глибинах, то замість її активації поточний гравець поміщає двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, поточний гравець кидає кістку та переміщує Мати Гідру й усіх глибоководних у водну зону по носу корабля згідно з результатом кидка.



Мати Гідра пошкоджує каплицю (1), після чого переміщається на 1 водну зону в бік носа корабля (2).

БАТЬКО ДАГОН (👾)

Під час активації Батька Дагона двох глибоководних поміщають на палубну зону, сусідню з зоною Батька Дагона. Потім Батько Дагон переміщується на одну водну зону до пронумерованих водних зон у бік носа корабля.

Якщо Батько Дагон у Глибинах, то замість його активації поточний гравець додає двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, поточний гравець кидає кістку та переміщує Батька Дагона й усіх глибоководних у водну зону по носу корабля згідно з результатом кидка.



Батько Дагон поміщає двох глибоководних з запасу на сусідню палубну зону (1), після чого переміщується на 1 водну зону в бік носа корабля (2).

ГЛИБОКОВОДНІ (👾)

Коли глибоководні активуються, то активуються всі глибоководні на полі, крім тих, що в Глибинах. Кожного глибоководного активують окремо від інших. Поточний гравець визначає порядок, у якому глибоководні будуть активовані.

Коли глибоководний активується, він намагається перемогти персонажа чи пасажирів, пошкодити внутрішню зону корабля або зайняти найвигіднішу позицію. Вибір **однієї** з цих дій глибоководного відбувається за таким пріоритетом:

- 1. АТАКУВАТИ** персонажа у своїй зоні. Якщо в зоні кілька персонажів, то поточний гравець вибирає, хто буде атакований. Глибоководні не атакують відкритого зрадника. Відкриті зрадники описані далі. Поточний гравець кидає кістку. Якщо результат 6 чи більше, атакований персонаж переможений і його поміщають у лазарет.
- 2. ПЕРЕМОГТИ** жетон пасажирів в зоні глибоководного. Якщо в зоні кілька жетонів пасажирів, поточний гравець вибирає один з них. Коли пасажир переможений, переверніть жетон горілиць. За кожен символ на жетоні пасажирів зменште відповідний ресурс на 1. Потім приберіть цей жетон з гри.
- 3. ПОШКОДИТИ** зону глибоководного. Глибоководний може пошкодити тільки непошкоджену внутрішню зону. Пошкодження описано далі.
- 4. ПЕРЕМІСТИТИСЯ** в сусідню зону. Напрямок переміщення глибоководного залежить від того, у зоні якого типу він перебуває на цей момент:
 - Якщо глибоководний у водній зоні, він переміщується в сусідню палубну зону.
 - Якщо глибоководний у палубній зоні, він переміщується в сусідню внутрішню зону.
 - Якщо глибоководний у внутрішній зоні, він рухається на одну зону в бік найближчої непошкодженої внутрішньої зони. Якщо доступні кілька зон, він переміщується до тієї, що має найбільший номер.

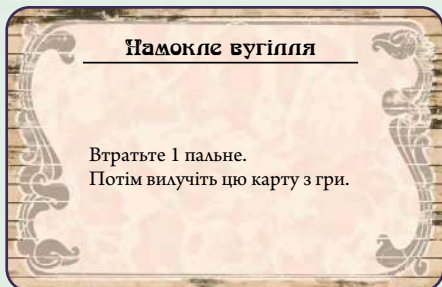
Якщо на полі немає глибоководних (окрім як у Глибинах), поточний гравець додає двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, поточний гравець кидає кістку й переміщує всіх монстрів – разом з Матір'ю Гідрою та Батьком Дагоном – у водну зону по носу корабля, згідно з результатом кидка.

Приклади активації глибоководних див. на с. 20.

ПОШКОДЖЕННЯ

Монстри та кризи можуть спричинити пошкодження «Атлантики». Монстри пошкоджують окремі зони, але й кризи призводять до того, що гравці пошкоджують корабель. В обох випадках, щоб розіграти пошкодження, візьміть верхню карту з колоди пошкоджень і дотримуйтеся її вказівок.

Більшість карт пошкоджень викладають на ту зону, яка була пошкоджена, але деякі вилучають з гри після розіграшу.



Карту «Пошкодження корпусу» викладають на пошкоджену зону, тоді як карту «Намокле вугілля» прибирають із гри після розіграшу.

Допоки на зоні лишається карта пошкоджень, цю зону вважають пошкодженою, і гравці не можуть використовувати її властивості.

Якщо пошкоджена зона повинна зазнати нових пошкоджень, натомість пошкоджується найближча непошкоджена внутрішня зона. Якщо є кілька непошкоджених зон на однаковій відстані, то пошкоджується зона з найбільшим номером.

Якщо розігруючи ефект «Пошкодьте корабель», ви відкрили карту «Пошкодження корпусу», киньте кістку й покладіть карту в ту внутрішню зону, чий номер збігається з результатом кидка.

РЕМОНТ

Пошкоджена зона лишається такою, доки не буде відремонтована. **Якщо на полі одночасно пошкоджені шість зон, гра закінчується.** Закінчення гри описано далі.

Щоб відремонтувати зону, гравець повинен виконати властивість «Дія», зазначену на карті в цій зоні. Коли пошкодження усунути, карту затасовують у колоду пошкоджень. Якщо в зоні є глибоководний, то її неможливо відремонтувати.

ПЕРЕМОЖЕНІ

Протягом гри персонажі, пасажир та глибоководні можуть бути переможені різними способами. Різні типи людей і монстрів перемігають за такими правилами:

- ☛ Коли перемогли персонажа, його переміщують у лазарет.
- ☛ Коли перемогли глибоководного, його повертають у запас.
- ☛ Коли перемогли пасажиря, переверніть його жетон горілиць. За кожен символ на жетоні пасажиря зменште відповідний ресурс на 1. Коли ресурс втрачено, скоригуйте відповідний лічильник. Потім вилучіть із гри жетон пасажиря.
- ☛ Коли переможений відкритий зрадник, його відправляють у карцер. Відкриті зрадники описані далі.

ПРИКЛАД ПОШКОДЖЕННЯ КОРАБЛЯ

Поточний гравець мусить «пошкодити корабель». Він бере верхню карту колоди пошкоджень – карту «Пошкодження корпусу».

Щоб визначити, яка саме зона буде пошкоджена, поточний гравець кидає кістку й отримує «6», що відповідає камбузу. Камбуз уже пошкоджений, тому поточний гравець мусить натомість пошкодити найближчу непошкоджену зону.

Карцер не може бути пошкоджений. Каюта капітана (не зображена), трюм та машинне відділення непошкоджені та сусідні до камбуза.

З усіх прийнятних зон найбільший номер має машинне відділення, тож гравець кладе карту пошкодження в цю зону.



ПРИКЛАДИ АКТИВАЦІЇ ГЛИБОКОВОДНИХ

ПРИКЛАД 1. Активуються чотири глибоководні.

1. Перший глибоководний атакує персонажа у своїй зоні. Гравець кидає кістку, випадає «4». Це означає, що персонаж не переможений.
2. Атакує другий глибоководний. На кістці випадає «7», і цього достатньо для перемоги над персонажем. Персонажів у зоні більше немає, тож інші глибоководні не можуть виконати цю дію.



3. Третій глибоководний атакує пасажирів у своїй зоні. Перемога над пасажиром призводить до втрати 1 душі (☠) та 1 розуму (🧠).
4. Останній глибоководний переміщується за стрілкою до капиці.



ПРИКЛАД 2. Активуються два глибоководні.

1. Глибоководні перебувають у внутрішній зоні. Разом з ними немає персонажів, тож один з них пошкоджує зону. Гравець бере карту пошкодження і викладає її на цю зону. Зона стає пошкодженою, тож другий глибоководний не може пошкодити її ще раз.



2. Другий глибоководний переміщується в бік найближчої непошкодженої зони. Машинне відділення вже пошкоджене (на ньому лежить карта), а в карцер глибоководний переміщуватися не може. Утім, камбуз і капиця (не зображена) непошкоджені. Камбуз має більший номер, тож глибоководний переміщується туди.



РИЗИКУЮЧИ ПАСАЖИРАМИ

Іноді пасажери ризикують потрапити під удари глибоководних. Коли ефект гри вказує гравцеві «ризикніть пасажиром», цей гравець кидає кістку й викладає жетон пасажирів з запасу на зону палуби, що відповідає результату кидка. Коли треба ризикнути кількома пасажирами, киньте кістку для кожного з них і покладіть жетони на палубні зони відповідно до результатів.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується негайно, якщо виконується будь-яка з нижчезказаних умов:

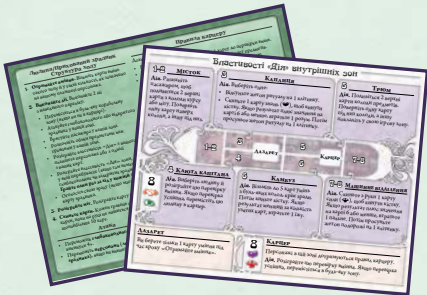
- ❖ Коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття», а сумарна відстань розіграних карт курсу дорівнює 12 або більше.
- ❖ Принаймні один лічильник ресурсів досяг «0».
- ❖ Шість чи більше карт пошкоджень одночасно лежать на кораблі.
- ❖ Гравці повинні помістити глибоководних на поле, але для цього в запасі бракує фігурок глибоководних.

Коли виконується одна з цих умов, усі гравці відкривають свої карти лояльності. Якщо виконується перша умова, то виграють усі гравці, які мають лише карти лояльності «Людина». Інакше – виграють усі гравці, які мають принаймні одну карту лояльності «Гібрид».

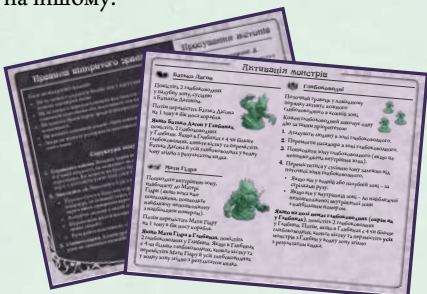
КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ

У грі «Незбагненне» є два типи двосторонніх карт-пам'яток з корисною інформацією для гравців.

- ❖ Карта-пам'ятка гравця містить властивості «Дія» для кожної внутрішньої зони корабля на одному боці та правила для гравців-людей на іншому.



- ❖ Карта-пам'ятка зрадника містить правила активації монстрів на одному боці та правила для відкритих зрадників і просування по треках – на іншому.



ЧАС ГРАТИ!

Тепер ви знаєте достатньо, щоб почати грати. Почніть гру, і якщо вам трапиться невідоме правило, зверніться до «Довідника правил» або просто ігноруйте правило цього разу.

Виконуйте ходи, доки кожен гравець не виконає один хід. Тепер настає час ввести в гру зрадників! Прочитайте колонку «Роздача карт лояльності» та решту цієї книжки, щоб дізнатися про зрадників.

ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ГРОЮ

РОЗДАЧА КАРТ ЛОЯЛЬНОСТІ

Протягом першого ходу всі гравці співпрацюють заради виживання людей. Утім, деякі гравці насправді лояльні до глибоководних. Хто саме – визначається їхніми картами лояльності.

У звичайній грі в «Незбагненне» гравці від початку знають, до кого вони лояльні. Тепер, коли ви трохи розібралися з грою, настав час роздати карти лояльності та з'ясувати, кому ви насправді віддані.

Отримавши карту лояльності, деякі з гравців можуть дізнатися, що їхня лояльність змінилася, і тепер вони повинні саботувати подорож. Люди, яким ви нещодавно могли довіряти, нині можуть прагнути вашої поразки. А можливо, це ви чуєте поклик монархів – і мусите йому коритися.

На початку гри ви створили колоду лояльності з карт лояльності «Людина» і «Гібрид». Тепер роздайте кожному гравцеві по одній карті з цієї колоди. Кожен гравець вивчає свою карту протягом 30 секунд. Дуже важливо, щоб кожен вивчав лише свою карту й водночас ніхто випадково не зрозумів з реакції інших гравців, які їм дістає карти.

Через 30 секунд усі кладуть свої карти лояльності долілиць у свою ігрову зону. Бажано не дивитися свої карти лояльності протягом гри, щоб випадково не виказати свою лояльність.

Відтепер гравці продовжують гру за всіма звичайними правилами.

ЗРАДНИКИ

Зрадники – це зазвичай покручі людей і глибоководних. Ці гібриди на вигляд (здебільшого) як люди, але мають гени глибоководних, які можуть проявитися протягом життя. Гібриди інстинктивно віддані своїм підводним родичам і воліють, щоб «Атлантика» затонула. Зрадником вважають будь-якого гравця, що має принаймні одну карту лояльності «Гібрид».



Карта лояльності
«Людина»



Карта лояльності
«Гібрид»

Упродовж гри зрадники можуть відкрити свою істинну натуру, як описано в секції «Гра за зрадника» праворуч. Утім, допоки зрадник не відкрився, його вважають **людиною** щодо усіх ігрових ефектів – подібно до гравців, що мають лише карти лояльності «Людина».

Як настанова для потенційних зрадників, колонка «Гра за прихованого зрадника» дає підказки, як потай працювати на перемогу глибоководних, не відкриваючи себе. Колонка «Відкритись чи не відкриватись?» на наступній сторінці порівнює вади й переваги оголошення своєї зради.

РОЗДАЧА КАРТ ЛОЯЛЬНОСТІ

У звичайній грі в «Незбагненне» кожен гравець під час приготування отримує карту лояльності долілиць. Кожен гравець отримує додаткову карту лояльності протягом фази пробудження, яка описана нижче.

Отримавши карти лояльності, гравці вивчають їх протягом 30 секунд (використайте секундомір або просто рахуйте вголос). Протягом цих 30 секунд кожен гравець мусить дивитися тільки на свою карту. Дуже важливо, щоб ніхто не дивився більш нікуди, щоб за реакцією не виявити лояльність інших – за виразом їхнього обличчя чи за мовою тіла.

Через 30 секунд кожен гравець кладе свою карту лояльності долілиць. Гравцям не варто дивитися цю карту протягом гри, щоб не виказати свою лояльність іншим.

ГРА ЗА ЗРАДНИКА

Гравці, що отримали карту лояльності «Гібрид» – прибічники глибоководних. Вони мають на меті перешкодити «Атлантиці» досягти Бостонського порту. Отримавши карту гібрида, гравець зберігає її в таємниці, приховуючи свою лояльність від решти гравців. Гравець може відіграти більшу частину чи навіть усю гру, приховуючи свою лояльність і потай саботуючи зусилля інших.

Якщо зрадник відчуває, що інші гравці його вираховували, або просто бажає конфліктнішої гри, він може вирішити оголосити свою зраду. Така дія робить його **відкритим зрадником** і дозволяє йому відкрито вдаватися до саботажу. Після оголошення зради гравець уже не може повернутися до стану таємного зрадника.

Відкрив себе зрадник чи ні – це не впливає на його можливість виграти. Якщо гравець має карту лояльності «Гібрид», то для виграшу він повинен завадити гравцям-людям досягти їхньої мети (навіть якщо він не оголосив свою зраду).

ГРА ЗА ПРИХОВАНОГО ЗРАДНИКА

Прихований зрадник має багато способів саботувати зусилля людей.

САБОТУВАТИ ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ. Гравці не зобов'язані додавати карти вмінь підтримки до перевірок. Натомість вони можуть додавати карти вмінь завади, зменшуючи результат перевірки. Позаяк карти до перевірки додають долілиць, причому разом із двома випадковими картами з колоди хаосу, зрадник може саботувати перевірку без ризику бути викритим. Утім, якщо перевірка виявить більше ніж два вміння завади, стане зрозуміло, що до перевірки долучився зрадник.

ГРАТИ НЕЕФЕКТИВНО. Прихований зрадник має багато способів грати неефективно, зменшуючи шанси людей вижити. Наприклад, гравець може збрехати, які карти вмінь має, або, отримавши нагоду вибирати карти в колоді, робити це не на користь людей.

ЗЛОВЖИВАТИ ПОВНОВАЖЕННЯМИ. Прихований зрадник, що має карту капітана або хранителя гримуара, може відчутно зіпсувати стратегію людей. Наприклад, капітан може затягнути подорож корабля, вибираючи карти курсу з меншими відстанями, а хранитель може грати заклинання, які більше шкодитимуть, ніж допомогатимуть.

ВІДКРИТИСЬ ЧИ НЕ ВІДКРИВАТИСЬ?

Для гравців-зрадників дуже важливо вирішити, чи варто (і коли саме) оголосити свою зраду. Зрадник може відкритися в будь-який момент упродовж гри (витративши одну з доступних йому дій), але щойно він зробить це – вороття вже не буде. Ось кілька причин, чому гравець може захотіти оголосити свою зраду, а також кілька таких, чому цього не варто робити.

Оголошення своєї зради має низку переваг:

- зрадник може прямо атакувати гравців-людей;
- зрадник може брати й розігрувати карти зради, що мають негативні для людей ефекти;
- зрадник блокує використання людьми властивостей «Дія» тих зон, у яких перебуває;
- зраднику простіше втекти з карцеру;
- якщо зрадник має більше ніж одну карту гібрида, то оголошення зради дозволяє йому зробити одного з гравців своїм співником, передавши йому карту лояльності.

Однак відкритий зрадник має обмеження в порівнянні з прихованим:

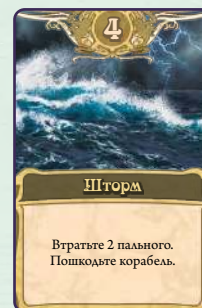
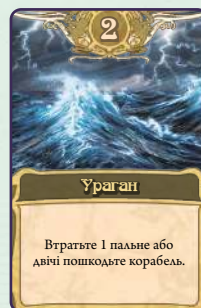
- у свій хід зрадник не бере карти міту;
- у кожному ході зрадник може додати не більше ніж одну карту вміння;
- зрадник не може використовувати властивості зі свого планшета персонажа й властивості внутрішніх зон поля;
- інші гравці-люди можуть прямо атакувати зрадника.

Зрадники повинні враховувати це, вирішуючи – оголосити свою зраду чи ні.

ФАЗА ПРОБУДЖЕННЯ

Коли «Атлантика» проходить половину шляху, кілька людей відчують, як усередині них прокидається щось, про що вони раніше навіть не здогадувалися...

Коли сумарна відстань на розіграних картах становить 6 або більше, це означає, що «Атлантиці» лишилося здолати половину шляху. Одразу після розіграшу карти курсу, яка збільшила подолану відстань до 6 або більше, роздайте кожному гравцеві по 1 карті лояльності з колоди лояльності. Гравець, що має разом карти людини й гібриду, відданий глибоководним. Позаяк карт лояльності в колоді не залишилося, відтепер у грі є щонайменше один зрадник.



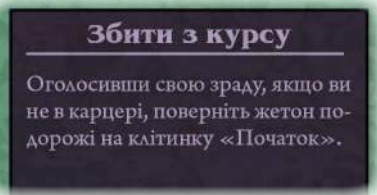
Після розіграшу карти курсу «Шторм», подолана відстань становить 6 або більше, тож гравці негайно розігрують фазу пробудження.



ВІДКРИТІ ЗРАДНИКИ

Щоб оголосити свою зраду, гравець з картою гібрида виконує дію «Оголошення своєї зради», здійснюючи такі кроки:

1. Гравець відкриває одну (і тільки одну) карту лояльності «Гібрид».
2. Гравець розігрує властивість «Коли оголошуєте зраду» на планшеті його персонажа.



Властивість зрадника Арджана Сінгха.

3. Якщо подолана кораблем відстань менша ніж 12, гравець передає всі свої закриті карти лояльності одному іншому гравцеві на свій вибір. Якщо одна з таких карт є картою гібрида, гравець отримує нагоду зробити іншого гравця співником у затопленні корабля.

У будь-якому разі, коли хтось отримує карти лояльності, усі гравці роздивляються свої карти лояльності протягом 30 секунд, щоб гравець, який отримав карту, не викликав підозри.

4. Якщо гравець має одну чи більше посад, він утрачає їх усі.
5. Гравець вилучає з гри свою карту звияти (якщо він ще має її). Якщо він має карти міту у своїй ігровій зоні, то скидає їх. Потім він бере карту-пам'ятку зрадника.



Карта-пам'ятка зрадника

6. Якщо гравець не в карцері, то може скинути з руки будь-яку кількість карт умінь і взяти таку ж кількість карт з колоди зради.
7. Гравець додає кільце зрадника до жетона персонажа.

Коли ці всі кроки виконані, відновлюється поточний хід. Якщо у гравця ще залишилися дії, він може виконати їх згідно з набором дій відкритого зрадника, наведеним нижче.

СТРУКТУРА ХОДУ ДЛЯ ВІДКРИТИХ ЗРАДНИКІВ

Після оголошення зради структура ходу гравця відрізнятиметься від структури ходу гравців-людей. Хід зрадника складається з таких послідовних кроків:

1. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ
2. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ
3. СКИНЬТЕ КАРТИ

Детальніше кожен крок описаний далі.

КРОК ПЕРШИЙ. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ

Як і людина, зрадник бере такі типи карти вмінь і в такій кількості, як вказано в його наборі вмінь. Однак зрадник може не брати будь-яку кількість карт із набору вмінь, а натомість взяти таку саму кількість карт зради.

Значення карт зради в перевірках умінь завжди від'ємні, а властивості цих карт можуть використовувати тільки відкриті зрадники.

КРОК ДРУГИЙ. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Гравець по черзі виконує будь-які дві дії. Ту саму дію можна виконати двічі. Протягом ходу гравець може виконати такі дії: переміститися, атакувати людину, перемогти пасажирів та розіграти властивість «Дія».



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Гравець може витратити одну дію, щоб переміститися в будь-яку зону на кораблі, крім карцеру та лазарету. Гравці не можуть переміщуватися у водні зони та Глибини.

Якщо гравець у карцері, він не може переміститися з цієї зони, доки не скине з руки карти вмінь із сумарним значенням 12 чи більше. Гравець повинен скинути всі карти відразу, безпосередньо перед тим, як покинути карцер.

Гравці не можуть використовувати властивість внутрішньої зони, якщо в цій зоні є відкритий зрадник.

АТАКУВАТИ ЛЮДИНУ

Гравець може витратити дію, щоб атакувати людину у своїй зоні. Щоб провести атаку, гравець кидає кістку, і якщо результат 6 або більше, людина переможена.

ПЕРЕМОГТИ ПАСАЖИРА

Гравець може витратити дію, щоб перемогти пасажирів у своїй зоні. Цю дію можна виконати лише за відсутності людини в цій зоні. Якщо в зоні гравця є кілька пасажирів, гравець вибирає, кого саме перемогти.

ВИКОРИСТАТИ ВЛАСТИВІСТЬ «ДІЯ»

Гравець може витратити дію, щоб зіграти властивість «Дія» з карти в руці чи зі своєї ігрової зони. Однак він не може зіграти властивість зі свого планшета персонажа або зон ігрового поля.



Коли відкритий зрадник грає карту зради «Грабунок», він не може виконувати дії в цей хід.

Деякі карти зради грають на початку кроку «Виконайте дії» ходу відкритого зрадника, як показано вище. Після розіграшу такої карти крок «виконати дії» завершується. Тобто гравець не може ані виконати свої дві дії, ані грати інші карти зради в цій фазі.

КРОК ТРЕТІЙ. СКИНЬТЕ КАРТИ

Кожен гравець (і людина, і зрадник), який має більше ніж 10 карт, мусить скинути зайві, щоб на руці залишилося рівно 10 карт.

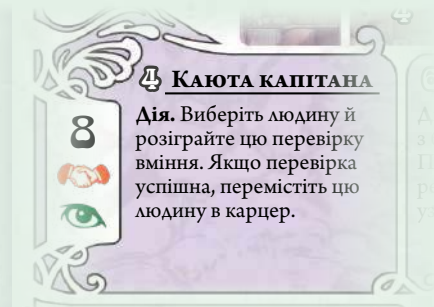
ВЗАЄМОДІЯ ЗІ ЗРАДНИКАМИ

Щоб якимось запобігти розгрому, який спричиняють на кораблі зрадники, людям треба якимось їх зупинити.

Будь-який гравець, який не відкритий зрадник, може витратити дію, щоб атакувати відкритого зрадника. Щоб зробити це, гравець-нападник повинен бути в одній зоні з відкритим зрадником. Потім нападник кидає кістку. Якщо результат 6 чи більше, відкритий зрадник переможений і його відправляють у карцер.

КАРЦЕР

З прихованими зрадниками гравцям впоратися важче, бо їхня відданість зберігається в таємниці. Використавши властивість каюти капітана, гравець може спробувати ув'язнити гравця, якого підозрюють у зраді.



Дія каюти капітана

Коли гравець потрапляє у карцер, він втрачає всі посади.

Ці правила стосуються гравців, що перебувають у карцері (ці правила викладені на карті-пам'ятці гравця):

- ❖ Гравець не може залишити карцер звичайним переміщенням.
 - Людина для втечі повинна скористатися властивістю карцеру і пройти перевірку вміння.
 - Відкритий зрадник для втечі мусить скинути карти.
- ❖ Гравець не може додавати більше ніж одну карту до кожної перевірки вміння.
- ❖ Гравець не може використовувати властивості на картах предметів.
- ❖ Чимало властивостей персонажа мають примітку «якщо ви не в карцері». Ці властивості не можна активувати, перебуваючи в карцері. Це стосується всіх негативних ефектів дії «Оголошення своєї зради». Гравці можуть оголошувати свою зраду в карцері, але тоді вони не можуть використати свою властивість зрадника.
- ❖ Під час фази міту гравці-люди не розіграють кризу на взятій карті міту – лише активацію і просування жетонів треками. У разі вибору треку для просування (♣) це робить капітан, а не поточний гравець.

Перебування в карцері фактично нейтралізує здатність прихованого зрадника саботувати подорож. Утім, якщо ви відправите у карцер невинного, гра для гравців-людей ускладниться.

ПОТАЄМНІСТЬ

Наріжний камінь гри «Незбагненне» – непевність, інтрига та параноя щодо пошуку зрадників. Щоб сприяти таким відчуттям, гравцям варто дотримуватися вказівок щодо спілкування, і тоді прихованим зрадникам буде легше не виказувати себе, коли вони вдаватимуться до саботажу.

Загальні настанови щодо комунікацій гравців:

- ✿ Гравці не зобов'язані казати правду в будь-який момент партії, крім як надаючи відкриту інформацію. Наприклад, гравець повинен чесно повідомити, скільки карт має на руці.
- ✿ Коли гравцям треба подивитися карти з колоди, вони роблять це таємно, не показують і не зачитують ці карти решті гравців.
- ✿ Гравцям бажано використовувати загальні фрази, обговорюючи будь-яку приховану інформацію, до якої вони мають доступ. Це слід робити так, щоб правда й омана здавалися максимально схожими.
- ✿ Запитання гравців щодо таємної інформації треба формулювати так, щоб на них можна було відповісти лише «так» або «ні». Гравець, якого питають, не зобов'язаний відповідати правдиво чи відповідати взагалі.
- ✿ Гравцям не можна прямо запитувати когось про його лояльність. Утім, гравці можуть натякати, висловлювати підозру чи навіть прямо звинувачувати один одного в зраді.
- ✿ Під час перевірок умінь гравці не можуть казати, якого типу та з яким значенням карти вони додали. Вони можуть висловитися загальними словами: «Я трохи допоміг» або «Я добряче постарався». Коли всі карти перевірки будуть відкриті, гравці не можуть казати, які саме вони додавали до перевірки.

Це не суворі правила. Швидше це поради, на основі яких ви виберете такі правила, які пасуватимуть вам найкраще. Скористайтеся цими настановами у першій партії, а потім можете змінити їх так, як забажаєте. Докладніші поради щодо спілкування читайте у Додатку III «Довідника правил».

МАЙБУТНІ ПАРТІЇ

Тепер ви знаєте основи гри «Незбагненне». Якщо протягом партії у вас виникнуть запитання, скористайтеся іменним вказівником у «Довіднику правил».

Для першої, навчальної партії деякі правила були змінені або вилучені, щоб спростити знайомство з грою. Для повноцінного досвіду застосовуйте такі правила в подальших партіях:

- ✿ Кожному гравцеві роздають 1 карту лояльності під час приготування, а не після першого раунду. Це означає, що в грі від початку може бути один чи більше зрадників. Другу карту лояльності гравці як завжди отримують під час фази пробудження.
- ✿ Під час узяття карт для стартової руки всі гравці (крім першого) беруть будь-які три карти зі свого набору умінь, а не весь набір своїх карт умінь.
- ✿ Для гри вчотирьох чи вшістьох у колоду лояльності додається карта культиста. Докладніше про цю карту див. у розділі «Мета гри» в «Довіднику правил».

ПОЯСНЕННЯ

ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Під час вашої першої партії на компонентах вам можуть трапитися наведені нижче терміни:

- ✿ **СУСІДНІЙ.** Дві зони вважають сусідніми лише тоді, коли вони прилягають сторонами (але не кутами). Компонент у зоні вважають сусіднім з тими зонами й компонентами, які сусідні з його власною зоною. Компоненти в сусідніх зонах сусідні один з одним.
- ✿ **ВОРОГ.** Вороги людини – це глибоководний або відкритий зрадник. Для відкритого зрадника ворог – людина.

ПРЕДМЕТИ ВДОСКОНАЛЕННЯ

Деякі карти предметів містять ключове слово «Удосконалення». Такі карти мають вміння, указане внизу карти. Доки цей предмет активний, указане вміння додається до набору умінь гравця.

Кожен гравець може одночасно мати тільки одне вдосконалення. Карта з удосконаленням активна, коли лежить горілиць в ігровій зоні. Покладена долілиць, вона стає неактивною.

На початку свого ходу або в момент отримання предмета вдосконалення гравець може вирішити покласти будь-який предмет удосконалення горілиць і перевернути всі інші долілиць.

ТВОРЦІ ГРИ

РОЗРОБНИК: Тоні Фанчі

ЗАСНОВАНО НА ГРІ Корі Конечка

ТЕХНІЧНИЙ ТЕКСТ: Адам Бейкер

ПРОДЮСЕР: Моллі Гловер

РЕДАГУВАННЯ: Джонатан Кіт

КОРЕКТУРА: Каллі Оліверіс

МЕНЕДЖЕР НАСТІЛЬНОЇ ГРИ: Кріс Вайнбреннер-Пало

ВІДПОВІДНІСТЬ ІСТОРІЇ ЖАХУ АРКГЕМА: Кара Сентелл-Данк,
Філіп Д. Генрі та Метью Ньюман

КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР СЮЖЕТУ: Катріна Острандер

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Майкл Сілзбі з Еваном Сімонем та Вілом Спрінгером

МЕНЕДЖЕР ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ: Крістофер Госх

ДИЗАЙН ОБКЛАДИНКИ: Йокубас Уогінтас

ДИЗАЙН ПОЛЯ: Геннінг Людвісен

ІЛЮСТРАЦІЇ КОМПОНЕНТІВ: Тіціано Бараччі, Джошуа Кайрос,
Дж. Б. Касакоп, Duallbrush, Гільйом Дукос, Александр Карч,
Романа Кенделік, Роберт Лескі, Марк Молнар, Pixoloid Studios,
Ізуарді Теріанто і Йокубас Уогінтас

АРТ-ДИРЕКЦІЯ: Дебора Гарсія і Джефф Лі Джонсон

КЕРІВНИЙ АРТ ДИРЕКТОР: Тоні Брандт

МОДЕЛЮВАННЯ: Ровена Френзель

ДИЗАЙН ПЛАСТИКОВИХ ФІГУРОК: Кевін ван Слоун

ГОЛОВНИЙ СКУЛЬПТОР: Адам Мартін

КООРДИНАТОР ГАРАНТІЇ ЯКОСТІ: Зак Тевальтомас

КООРДИНАТОР УЗГОДЖЕННЯ СТУДІЮ: Джим Картрайт

МЕНЕДЖМЕНТ ВИРОБНИЦТВА: Джастін Енгер і Тім Наджмолгода

ВІЗУАЛЬНИЙ КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР: Барян Скомбург

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЄКТУ: Джон Франц Віхлац

ВИКОНАВЧИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР: Нейт Френч

ГОЛОВА СТУДІЇ: Кріс Гербер

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Дейвід Адамс, Закарі Барт, Жан-Франсуа Бюдон, Дейн Белтреймі, Кеді Білекі, Тейлор Блок, Френк Брукс, Кріста Бургойн, Едді «Фліп» Бургойн, Сара Барт, Стів Каджа, Деніел Ловат Кларк, Ребека Корнер, Алекс Дейві, Еліс Дінг, Джереми М. Досон, Дейвід Д'юек, Джейкоб Іст, Маріек Франссен, Кай Фрізен, Метт «Радікс» Фрозе, Бен Гоукс, Аніта Гільбердінк, Шейн Гінерман, Стефані Гофманн, Грейс Годлінггаус, Сідні Голліншед, Рікі Дж. Гольм, Кеннет Госкінз, Джанет Джевелл, Гаррет Джонс, Марк Джонс, Річард «Падре» Джонс, Лоуренс Кеогейн, Джон Кейтон IV, Джеймс Кніффен, Дуглас Найт, Корі Конечка, Крістофер Коволл, Метью Кул, Патрік Ленглайсс, Трой Лоуренс, Браян Льюїс, Джеймі Льюїс, Колін Луні, Еміль де Маат, Ерік Міллер, Боббі Морен, Карлос Морель, Коннер Неуфелд, Картон Норріс, Девон Норріс, Сара Норріс, Брендон Неттол, Габріель Неттол, Джоль Неттол, Міка Неттол, Сайрен О'Салліван, Алекс Портер, Ешлі Ремме, Ніл Ренд, Глен Савара, Ерік Шульд, Генні Ші, Ян Ніклас Сеул, Іен Шласко, Кевін ван Слоун, Корбетт Сміт, Дуглас Стовер, Леон Тіхелаар, Мар'ян Тіхелаар-Гауг, Міч Тарлі, Джейсон Волден, Майкл Вебб, Джош Вайб, Чак Вільямс і Нільс Вод

Щира подяка усім нашим бета-тестувальникам!

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВИЙ РЕДАКТОР: Поліна Матузевич

РЕДАКТОРИ: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

ПЕРЕКЛАДАЧ: Володимир Кузнєцов

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

НЕОЦІНЕННЯ ДОПОМОГА: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак,
Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Максим Ткаченко,
Сергій Ішук та Сергій Тодоров.



TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games.

Адреса: 1995 Вест Кантрі Роуд В2, Розвіль, MN 55113, США, 1-651-639-1905.

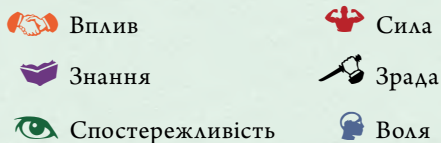
Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Українське видання © 2021 Geekach Games - www.geekach.com.ua

ПАМ'ЯТКА

СИМВОЛИ

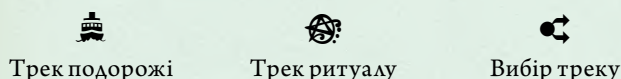
СИМВОЛИ ВМІНЬ



СИМВОЛИ АКТИВАЦІЇ



СИМВОЛИ ТРЕКІВ



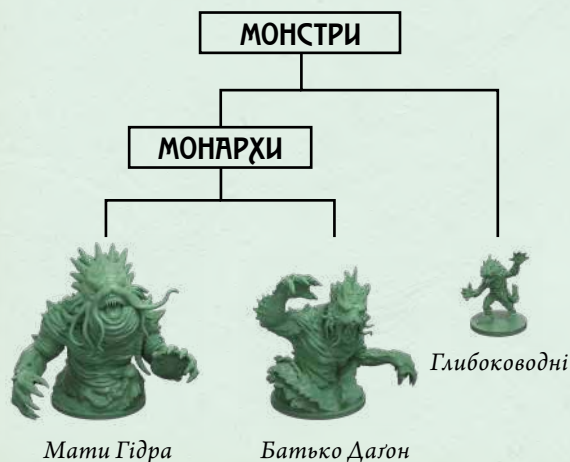
СИМВОЛИ РЕСУРСІВ



РОЗПОДІЛ КАРТ ЛОЯЛЬНОСТІ

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	3	4	5	6
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ГІБРИДІВ	1	1	2	2
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ КУЛЬТИСТІВ	0	1*	0	1*
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ЛЮДЕЙ	5	6	8	9

*Для вашої першої партії замініть карту лояльності культиста додатковою картою лояльності людини.



АКТИВАЦІЯ МОНСТРІВ

ГЛИБОКОВОДНІ

Поточний гравець активує кожного глибоководного в кожній зоні. Кожен глибоководний розіграє одну дію за таким пріоритетом:

1. Атакувати людину у своїй зоні.
2. Перемогти пасажира у своїй зоні.
3. Пошкодити свою зону (якщо вона внутрішня).
4. Переміститися в сусідню зону відповідно до того, де він перебуває:
 - у водній або палубній зоні – за стрілками руху;
 - у внутрішній зоні – до найближчої непошкодженої внутрішньої зони з найбільшим номером.

Якщо на полі немає глибоководних (окрім як у Глибинах), дайте двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть усіх монстрів – разом з Матір'ю Гідрою і Батьком Дагоном – з Глибин у водну зону по носу корабля, відповідно до результату кидка.

БАТЬКО ДАГОН

Помістіть двох глибоководних з запасу в палубну зону, сусідню з зоною Батька Дагона. Потім перемістіть Батька Дагона на одну водну зону в бік носу корабля.

Якщо Батько Дагон у Глибинах, помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть Батька Дагона й усіх глибоководних з Глибин у водну зону по носу корабля, відповідно до результату кидка.

МАТИ ГІДРА

Пошкодьте внутрішню зону, найближчу до Матері Гідри (якщо та вже пошкоджена, пошкодьте сусідню непошкоджену внутрішню зону з найбільшим номером). Потім перемістіть Мати Гідру на одну водну зону в бік носу корабля.

Якщо Мати Гідра в Глибинах, помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть Мати Гідру й усіх глибоководних з Глибин у водну зону по носу корабля, відповідно до результату кидка.