

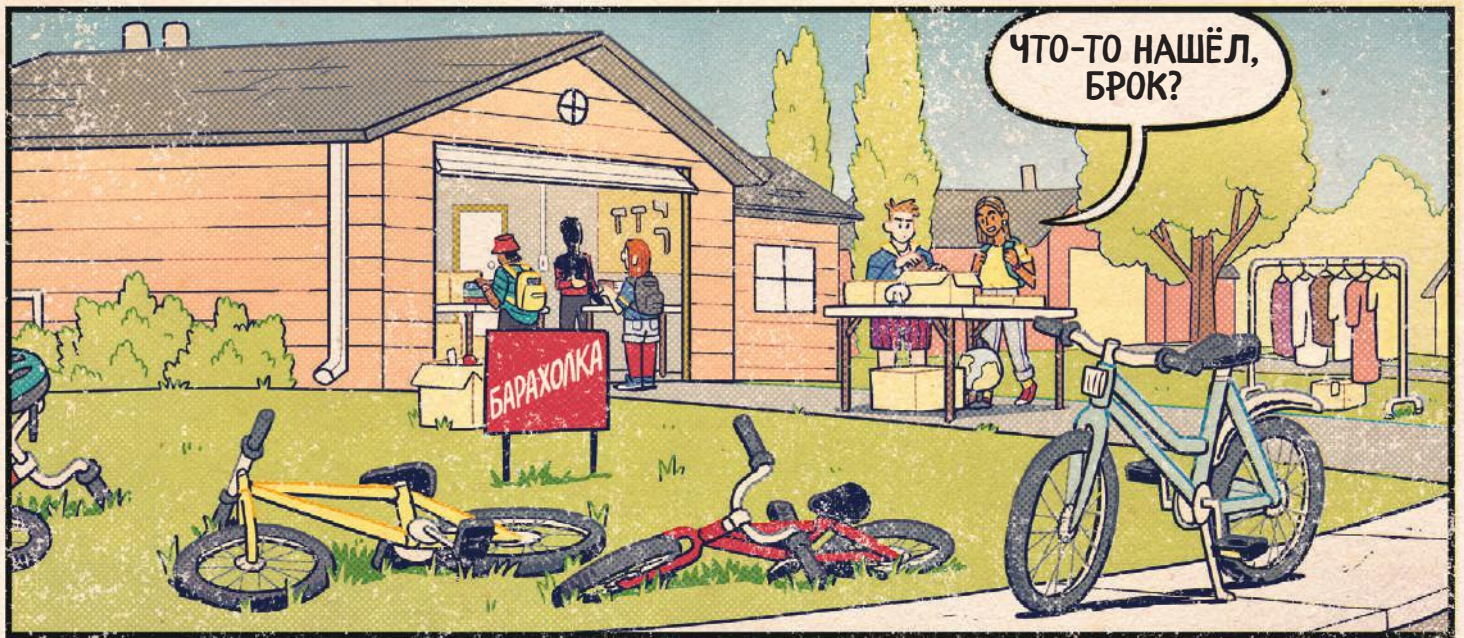
ИНИЦИАТИВА

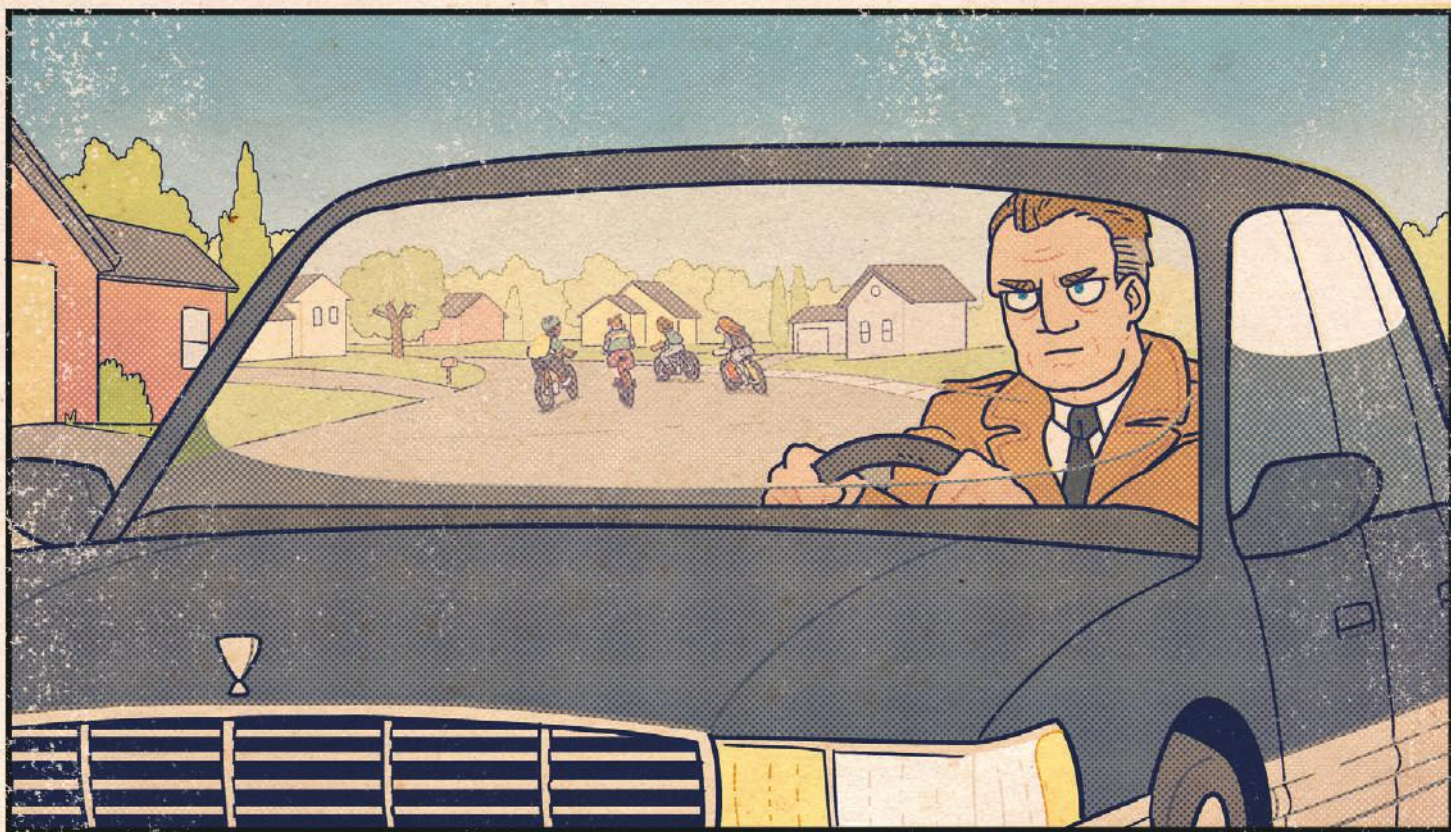
РУКОВОДСТВО



Кооперативная
настольная игра







ИНИЦИАТИВА

ВВЕДЕНИЕ

«Инициатива» — это кооперативная игра на 1–4 игроков. Вы играете одной командой, поэтому побеждаете или проигрываете все вместе.

В этой игре вы с друзьями выступите в роли подростков из 1994 года, которые нашли загадочную настольную игру под названием «Ключ». Вы не только будете играть от их лица, но и поможете им пройти через важные события в их жизни.

Чтобы разобраться в игре, сначала прочтите инструкции на следующих двух страницах (страницы IV и V). Затем прочтите правила игры «Ключ», чтобы понять, как выполнять задания.

КАК СОБРАТЬ КОНСОЛЬ ДЛЯ ЗАДАНИЙ

Перед первой партией соберите пластиковую консоль для заданий. Для этого вставьте все 20 шторок в пазы.

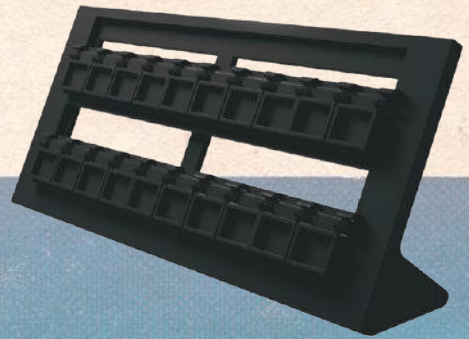
Вдавливайте каждую шторку до щелчка. Щелчок означает, что она встала на место.



СОСТАВ ИГРЫ



41 КАРТА ЗАДАНИЙ



КОНСОЛЬ ДЛЯ ЗАДАНИЙ



4 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



30 КАРТ СЕКРЕТОВ



1 ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ
и 1 КАРТА СТОПКИ СБРОСА



40 КАРТ РЕСУРСОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ «КЛЮЧ»



8 ЖЕТОНОВ
ПЕРСОНАЖЕЙ И ВРАГОВ
НА ПОДСТАВКАХ



14 ОСОБЫХ ЖЕТОНОВ



45 ЖЕТОНОВ УЛИК

ОБЗОР ИГРЫ

Игра состоит из серии заданий, связанных вместе при помощи истории, которая рассказана в комиксе. Комикс и задания вместе составляют игровую кампанию. Кампания разделена на несколько глав, каждая из которых займёт у вас 30–60 минут. Каждая глава начинается с того, что вы читаете страницу комикса (какую — указано в этом руководстве).

Когда будете читать комикс, положите этот буклет таким образом, чтобы видно было только ту страницу, которую вы сейчас читаете. Держите страницу на виду, чтобы её могли прочесть все игроки. Прочтите страницу полностью, если на ней не сказано иначе.

Пример того, как нужно держать страницу комикса, пока вы зачитываете её вслух.



Все игровые инструкции в комиксе оформлены красными рамками (взгляните на «Стоп» внизу этой страницы). Когда вы дойдёте до такой инструкции, немедленно выполните то, что там написано. Часто инструкции будут указывать вам на то, что нужно перейти к определённому заданию. Чтобы перейти к заданию, найдите указанную карту задания и сыграйте партию в соответствии с правилами игры «Ключ».

Каждая глава отталкивается от событий, произошедших в предыдущих главах. Тем не менее вы можете играть последующие главы с меньшим количеством игроков или с большим, а то и вовсе сменив игроков. У каждого задания только одно решение, поэтому одни и те же игроки не смогут переигрывать их заново.

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

На последней странице этого руководства находится журнал кампании. Используйте его, чтобы отслеживать свой прогресс.

Перед каждой новой партией обращайтесь к самому верхнему ряду журнала из тех, которые вы ещё не отметили галочкой, — он укажет вам, какую страницу комикса нужно прочесть следующей. Прочтите страницу и следуйте её инструкциям (например, перейти к заданию). Не читайте ничего, кроме этой страницы, если не сказано иначе.

Завершив задание, **вернитесь к журналу кампании** и отметьте галочкой, победили вы или проиграли. История продолжится вне зависимости от вашего результата, но победа может дать вам преимущества в будущем. В журнале кампании может быть указано прочесть ещё одну страницу комикса перед началом следующей главы.

На то, чтобы пройти всю кампанию целиком, может уйти больше восьми часов. Вы не обязаны проходить всю кампанию за одну партию (тем более что после её окончания вас ждёт ещё больше заданий).



В журнале указано, что кампания начинается с главы 1.

Вы можете остановить игру перед тем, как начнёте следующую главу. Для остановки просто верните все компоненты в коробку. Отмеченная вами в журнале кампании информация укажет, какую страницу комикса нужно будет прочесть, когда вы решите продолжить игру.

У каждого персонажа в журнале кампании есть графа с достижениями. Определённые события укажут вам поставить галочку в этих графах. В будущем эти достижения дадут вам преимущество.

КАРТЫ СЕКРЕТОВ

Всего в игре 30 карт секретов. Они играют роль заметок, оставленных прошлым владельцем игры «Ключ». Также на этих картах встретится другая информация, с которой столкнутся ваши персонажи во время приключения. Как можно догадаться из названия, **на карты секретов нельзя смотреть**, пока какой-либо игровой эффект не укажет вам это сделать. С этой целью карты секретов с самого начала игры лежат в непрозрачном пакете.

Когда вы увидите на игровом компоненте слово «Секрет», после которого написаны буква или число, то это значит, что вы получили указание взять соответствующую карту секрета. Найдите нужную карту по рубашке, возьмите её и посмотрите лицевую сторону, а колоду секретов верните в непрозрачный пакет.

Если карта секрета указана на **обороте** карты задания, то раскройте её до начала задания. Если карта секрета указана на **лицевой стороне** карты задания, то не раскрывайте её до завершения задания (победы или проигрыша).

Пример: вы выполнили задание, в котором ответом была цифра 9. Над ней написано слово «Секрет». По рубашкам карт секретов вы ищете карту № 9 и раскрываете её.

У карт секретов много разных эффектов. Многие карты секретов содержат шифр, который вам нужно будет разгадать. Действуйте сообща, чтобы найти разгадку. Используйте для этого бумагу, ручки и всё, что может вам помочь, — **кроме интернета**. (Исключение: если вы не знаете азбуку Морзе, можете посмотреть её расшифровку в интернете.)

Если у вас не получается разгадать код на карте секрета, ничего страшного. Некоторые из загадок вы поймёте позже по ходу игры. Раскрыв новую карту секрета, запишите её номер в журнал кампании и держите эту карту отдельно от остальной колоды. Вы можете возвращаться к раскрытым картам секретов и картам уже выполненных заданий в любой момент.

Некоторые компоненты укажут вам прочесть определённую страницу этого руководства. Когда вы встретите слово «страница», после которого следует число, то откройте соответствующую страницу в этом буклете и прочитайте её.

СТОП

Это руководство содержит информацию, которая влияет на историю. **НЕ ЧИТАЙТЕ** страницы этого буклета, пока не получите соответствующее указание.

После того как вы прочтёте правила игры «Ключ», можете начинать играть. Начните с прочтения первой страницы комикса (следующая страница этого руководства), как указано в верхнем ряду журнала кампании.

ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

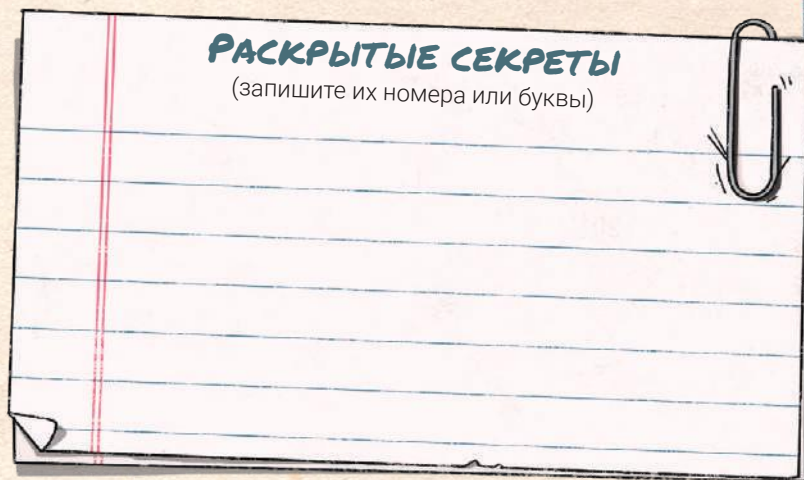
ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, КАК ЭТИМ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ,
ПРОЧТИТЕ ПРАВИЛА НА СТРАНИЦАХ III-V ЭТОГО РУКОВОДСТВА!

ТРЕКЕР ГЛАВ

УСПЕХ	ПРОВАЛ	ГЛАВА
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 1: прочтите стр. 1. После задания 1: прочтите стр. 17.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 2: прочтите стр. 2. После задания 2: прочтите стр. 19.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 3: прочтите стр. 3. После задания 3: если вы проиграли в задании, прочтите стр. 18.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 4: прочтите стр. 4. <i>Примечание: под некоторыми главами нет символа . Они завершаются с окончанием задания.</i>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 5: прочтите стр. 5.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 6: прочтите стр. 6. После задания 6: прочтите стр. 24.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 7: прочтите стр. 7.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 8: прочтите стр. 8.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 9: прочтите стр. 9. После задания 9: если вы проиграли в задании, прочтите стр. 26. Если вы победили , прочтите стр. 28.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 10: прочтите стр. 10.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 11: прочтите стр. 11.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 12: прочтите стр. 12. После задания 12: если вы проиграли в задании, прочтите стр. 30.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 13: прочтите стр. 13. После задания 13: прочтите стр. 32.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Глава 14: прочтите стр. 14. После задания 14/15: прочтите страницу, которая соответствует исходу задания: Победили в задании 14: прочтите стр. 15. Проиграли в задании 14: прочтите стр. 16. Победили в задании 15: прочтите стр. 39. Проиграли в задании 15: прочтите стр. 40.

ДОСТИЖЕНИЯ

БРОК	ФИЛ	ДЖЕННИ	ПРОТНА
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



ПАМЯТКА ПО КАМПАНИИ

Чтобы начать или продолжить игру, выполните следующие шаги:

- 1. Начните главу.** Найдите в журнале кампании самый верхний ряд, не отмеченный галочкой. Прочтите указанную страницу комикса.
 - Следуйте инструкциям на этой странице: сыграйте партию, выполните задание, раскройте секреты или прочтите другие страницы.
- 2. После задания.** Отметьте в журнале кампании победу или проигрыш в задании. Затем проверьте, нужно ли вам прочесть ещё одну страницу комикса перед тем, как завершить главу.

Вы можете начать новую главу, следуя описанному выше шагу 1, или можете прерваться и продолжить в другой раз.

КРАТКАЯ ПАМЯТКА ПО ХОДУ

В свой ход выполните следующие шаги:

- 1. Действия.** Выполните одно или два действия. Действия бывают двух видов:
 - Используйте карту действия.** Сыграйте с руки 1 карту ресурса на выбранную карту действия и примените её способность. Номинал вашей карты ресурса должен быть **выше**, чем номинал верхней карты стопки на этой карте действия.
 - Выполните своё особое действие.** Сбросьте 2 карты с руки, чтобы выполнить особое действие своего персонажа.
- 2. Добор карт.** Доберите карты из колоды ресурсов, чтобы у вас на руке снова было 4 карты. Это необязательно, если вы под угрозой нехватки времени.

КЛЮЧ

ВВЕДЕНИЕ

Швейцар окидывает её взглядом, а затем произносит код:
«Слон воет пять раз».

В нескольких километрах оттуда ваша команда внимательно прислушивается. Вы быстро расшифровываете фразу и диктуете своему агенту ответ через наушники. Она улыбается и отвечает:
«Лисы в грязной изодранной пряже».

Швейцар кивает и открывает дверь.

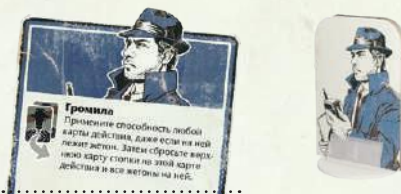
СНАЧАЛА ПРОЧИТИТЕ
СТР. II-V РУКОВОДСТВА

ОБЗОР ИГРЫ

В этой игре вы с друзьями станете дешифровщиками, которые работают на секретную организацию под названием «[REDACTED] инициатива». Вы будете работать сообща, пытаться вместе дешифровать кодовую фразу, которая нужна, чтобы [REDACTED]. Если вам удастся разгадать код, вы успешно выполняете задание и переходите к следующему. В этой игре участники побеждают или проигрывают все вместе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 **Выберите цвета игроков:** каждый игрок выбирает одну из четырёх карт персонажей и получает соответствующий жетон на подставке. Если вы играете меньшим составом, то каждый игрок выбирает одного персонажа, а невыбранные карты уберите в коробку.



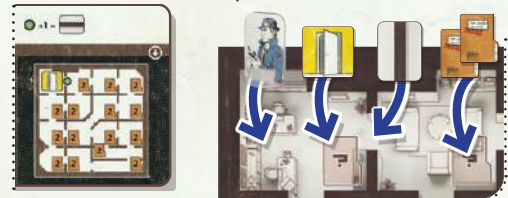
- 2 **Подготовьте задание и игровое поле:** в своей первой партии вы будете выполнять задание № 1 (номер задания указан в левом верхнем углу карты). Возьмите карту задания и положите её лицевой стороной вниз, как показано на иллюстрации ниже, не глядя на лицевую сторону (**лицевая сторона — та, на которой изображён шифр; вы не должны видеть её во время подготовки**). Рядом положите игровое поле той стороной, которая изображена на карте.



- 3 **Перемешайте жетоны улики:** положите все коричневые жетоны улики лицевой стороной вниз на стол и перемешайте их. Остальные жетоны улики пока отложите в коробку.



- 4 **Разместите улики, особые жетоны и жетоны персонажей:** разместите на поле жетоны улики лицевой стороной вниз (не смотря на них), как показано на карте задания. В каждой комнате у вас будет небольшая стопка с жетонами улики. Положите особые жетоны на поле, как показано на карте задания. Затем каждый игрок размещает свой жетон персонажа в комнате, в которой лежит особый жетон входа.



- 5 **Подготовьте консоль для заданий:** закройте все шторы на консоли для заданий и положите её на стол плашмя. **Не глядя на лицевую сторону карты,** вставьте её в консоль, как изображено на иллюстрации. Поставьте консоль для заданий рядом с полем.



- 6 **Подготовьте карты действий:** положите 4 коричневые карты действий рядом с полем. Рядом положите карту «Стопка сброса». Сверху положите на неё 4 карты ресурсов с символом времени (⌚).



- 7 **Получите карты ресурсов:** перемешайте оставшиеся 36 карт ресурсов, чтобы сформировать колоду ресурсов. Положите её лицевой стороной вниз в досягаемости всех игроков. Каждый игрок берёт на руку 4 карты с верха колоды.



8. КАРТЫ СЕКРЕТОВ И ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ ЗАДАНИЙ ОСТАВЬТЕ В КОРОБКЕ. НЕ СМОТРИТЕ НА НИХ.

ВАШИ КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ
МОГУТ НЕМНОГО ОТЛИЧАТЬСЯ.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит тот игрок, который вызовется добровольцем. Рекомендуем вызваться тому, у кого на руке карты с небольшим номиналом. В свой ход сделайте следующее:

1. Выполните **1 или 2** действия.
2. Доберите карты из колоды ресурсов, чтобы у вас на руке снова стало 4 карты.

Следующим ходит игрок слева от вас. В свой ход он выполняет те же шаги. Продолжайте ходить по очереди, пока не победите или не проиграете.

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Чтобы победить, вам нужно передвигаться по игровому полю и собирать жетоны улик. Как только вы собрали достаточно жетонов улик, можете попытаться дать ответ на задание.

В свой ход вы можете выполнить одно или два действия. Чтобы выполнить действие, просто **СЫГРАЙТЕ** с руки карту ресурса на одну из четырёх карт действий (поверх других карт ресурсов, если они там лежат). Затем **ПРИМЕНИТЕ** способность этой карты действия. В свой ход вам нужно выполнить **хотя бы одно** действие, даже если его способность не произведёт никакого эффекта.

Важно: вы можете сыграть карту ресурса, только если её **номинал выше** номинала карты ресурса, которая лежит сверху стопки на выбранной вами карте действия. Масть (цвет) карты ресурса не имеет значения, но некоторые способности в будущих заданиях могут задействовать масти.



Вы играете зелёную тройку на карту действия «Перегруппировка», закрывая этим жёлтую единицу. Это можно сделать, так как номинал тройки выше единицы. Затем вы применяете способность этой карты действия.

Подсказка: одно из самых важных решений по ходу игры — выбрать, на какую именно карту действия сыграть карту ресурса. Если сыграть карту ресурса с большим номиналом, то потом будет сложно сыграть на это действие другие карты. В итоге вам придётся выполнить действие «Перегруппировка», чтобы сбросить с карты действия все карты ресурсов. Но помните, что действие карты «Перегруппировка» **не сбрасывает** карты с самой себя.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В качестве одного из двух своих действий вы можете выполнить особое действие на карте вашего персонажа. Чтобы выполнить его, сбросьте с руки 2 любые карты (положите их лицевой стороной вверх на стопку сброса) и примените способность, указанную на карте вашего персонажа.



Символ
особого
действия

Вы можете выполнить ваше особое действие дважды в ход, если захотите. На это вы потратите оба своих действия и сбросите с руки 4 карты.

ОБЩЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Вы можете смотреть только карты ресурсов **у себя на руке**. Вы можете обсуждать ваши карты на руке, но **вам нельзя** раскрывать другим игрокам их точный номинал. К примеру, вы можете сказать игрокам, что у вас три карты большого номинала, но вы **не можете** сказать, что у вас карта с номиналом 12.

ДВИЖЕНИЕ

Действие «Бег» позволяет вам передвинуться на расстояние не более 3 комнат. Каждое из этих трёх движений позволяет вам передвинуть своего персонажа в соседнюю комнату (в любую комнату, соединённую с текущей проходом, как изображено ниже).



Комната синего персонажа соседствует с двумя другими комнатами.

СТЕНЫ И ПРОХОДЫ

Каждая комната окружена стенами и проходами. Во время подготовки к игре вам может быть указано закрыть некоторые проходы жетонами стен или наоборот — положить жетоны проходов на стены.



Жетон
стены

Вы не можете передвигаться через стены, вне зависимости от того, нарисованы они на поле или на жетонах.

БЛИЖАЙШИЕ КОМПОНЕНТЫ

Некоторые способности влияют на **БЛИЖАЙШИЕ** компоненты. Ближайшими считаются компоненты **в вашей комнате** и во всех соседних.

РАСКРЫТИЕ УЛИК

Самый простой способ узнать, какие жетоны улик лежат в комнатах, — воспользоваться картой действия «Разведка». Так вы поймёте, куда вам двигаться. Это действие позволяет раскрывать не более 2 жетонов улик в **любой** комнате, **по одному за раз**. Оба жетона улик должны находиться в одной комнате, но вы сами не обязаны находиться в ней же.

Чтобы раскрыть жетон улики, возьмите верхний жетон из стопки жетонов улик в выбранной вами комнате, переверните его лицевой стороной вверх и положите рядом со стопкой. Если таким образом вы раскрыли глиф, которого нет на карте задания, то можете убрать этот жетон с игрового поля (во избежание путаницы).



Вы раскрываете жетон улики. Если для этого вы выполняете действие карты «Разведка», то можете раскрыть и второй жетон улики в той же комнате.

Я ОСТАВИЛ ВАМ СЮРПРИЗЫ, НО НЕ ЧИТАЙТЕ КАРТЫ СЕКРЕТОВ РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ.



СБОР УЛИК

Чтобы выполнить задание, вам нужно собирать жетоны с игрового поля. Карта действия «Сбор» позволяет вам собрать не более 2 жетонов улики из **вашей** комнаты, **по одному за раз**.

Чтобы собрать жетон, выберите в своей комнате любой раскрытый жетон улики с глифом (чёрным символом). Уберите этот жетон с игрового поля, затем откройте на консоли все шторки, которые совпадают с таким же глифом, как на жетоне, который вы собрали.



Вместо того чтобы собирать раскрытый жетон улики, вы можете собрать закрытый жетон улики, который лежит **наверху стопки в вашей комнате**. Раскройте жетон (переверните его лицевой стороной вверх и положите в свою комнату). Если на нём есть глиф, то вы можете немедленно собрать его по описанным выше правилам.

На некоторых глифах есть символы  или . У этих символов нет эффектов, но на них могут ссылаться другие компоненты игры.

Подсказка: если глиф встречается на карте задания больше одного раза, то он означает одну и ту же букву или цифру.

ЛОВУШКИ

Некоторые жетоны улики при раскрытии окажутся ловушками, а не глифами. У каждой ловушки свой негативный эффект.



Камера наблюдения: остаётся в комнате. Если вы находитесь в комнате с таким жетоном, то в конце своего хода (перед добором карт) вы должны сбросить 1 карту с верха колоды ресурсов за каждую камеру наблюдения в вашей комнате.



Газ: при раскрытии этого жетона каждый игрок, находящийся в этой комнате, сбрасывает 1 случайную карту с руки (если возможно). Игроки не добирают карты, пока не наступит конец их хода — тогда добор происходит по обычным правилам. Сбросьте этот жетон.



Контрразведка: при раскрытии этого жетона с помощью карты действия «Разведка» положите этот жетон на карту действия с таким же символом, который изображён на жетоне. Если «Контрразведку» раскрыли **любым другим действием**, то сбросьте этот жетон, вместо того чтобы помещать его на карту действия.

Карты ресурсов **нельзя играть на карту действия**, на которой лежит жетон контрразведки. Жетон контрразведки можно сбросить с карты действия при помощи действия «Перегруппировка».

Ловушки с коричневым фоном остаются в той комнате, где их раскрыли. Раскрыв ловушки с жёлтым фоном, немедленно примените их эффект и уберите с поля.

Ловушки — не глифы, поэтому их нельзя собрать.

Если вы раскрыли ловушку во время выполнения действия, то примените способность этой ловушки (если возможно), а затем продолжите выполнять своё действие.

ПОБЕДА В ЗАДАНИИ

Цель каждого задания — дать ответ на вопрос в верхней части карты задания.



В любой момент вы можете сообща решить дать ответ на вопрос задания. Чтобы сделать это, просто договоритесь между собой, произнесите ваш ответ вслух, достаньте карту задания из консоли и посмотрите на неё. Если вы угадали, то **вы побеждаете в этом задании!**

Если вы не угадали (хотя бы одну букву или цифру), то **вы проигрываете в этом задании**.

ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ РЕЗУЛЬТАТА, ПОСЛЕ ИГРЫ СВЕРЬТЕСЬ С ЖУРНАЛОМ КАМПАНИИ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ. НЕ ПЕРЕИГРЫВАЙТЕ ЗАДАНИЯ ЗАНОВО.

На лицевой стороне некоторых карт заданий есть серое поле «Ответ». Это значит, что для победы вам нужно угадать, что написано ниже поля «Ответ». В таких заданиях за шторками под глифами могут находиться группы цифр или букв.

Вы не можете отвечать на задание, если хотя бы один игрок не согласен с тем, что этот ответ будет правильным.

Подсказка: во время игры вам пригодятся ручка и листок бумаги. Мы советуем ставить консоль для заданий напротив текущего игрока, чтобы он полностью видел задание.

ЕСЛИ КОНЧИЛИСЬ КАРТЫ

Вы проиграете в задании, если слишком долго его выполняете.

В начале игры 4 карты ресурсов с символом времени лежат в стопке сброса, а не в колоде ресурсов. Когда карты в колоде ресурсов закончились, переверните карту стопки сброса стороной «Угроза нехватки времени» вверх. Затем перемешайте все карты в стопке сброса, включая 4 карты времени, и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз — это будет ваша новая колода ресурсов.

Если вы не смогли добрать карты из-за того, что они закончились, то доберите после того, как создадите новую колоду (если хотите).

ПОЧЕМУ НЕКОТОРЫЕ ГЛИФЫ КРАСНЫЕ?

Всякий раз, когда вы берёте из колоды карту с символом времени (⌚), **вы должны немедленно её сбросить** и можете тянуть следующую карту. Если в тот момент, когда вы под угрозой нехватки времени, в стопке сброса суммарно находится **3 символа времени** (⌚), **то вы проигрываете в этом задании**. В таком случае вы уже не можете пытаться назвать правильный ответ.

Обратите внимание, что на одной из карт времени — два символа времени.



Карта с двойным символом времени в стопке сброса. Если игроки вытянут ещё одну карту времени, они проиграют.

Сдвигайте вниз карты времени в стопке сброса, чтобы было видно их символы времени (как изображено на иллюстрации).

Добор карт в конце вашего хода обычно **обязателен**, но когда вы находитесь под угрозой нехватки времени, то он **становится необязательным** (даже если у вас на руке 0 карт). Вы тянете карты по одной за раз и можете остановиться в любой момент.

Подсказка: под угрозой нехватки времени лучше постараться не добирать карты, особенно если в стопке сброса уже есть карта времени. Один неудачный добор может привести к проигрышу.

Под угрозой нехватки времени может случиться, что вы пропустите свой ход. Обычно вы обязаны выполнить хотя бы одно действие в свой ход (примените способность карты действия или выполнить особое действие своего персонажа, даже если у него не будет эффекта). **Но если вы не можете выполнить ни одного действия, то вы вынужденно пропускаете** свой ход. Это может произойти, если у вас на руке нет карт или у вас только одна карта ресурса, но её нельзя сыграть ни на одну карту действия. После вынужденного пропуска хода доберите карты, если хотите. Затем наступает ход следующего игрока.

НЕКОТОРЫХ ПРАВИЛ НЕ ХВАТАЕТ, НО БУДЬТЕ ТЕРПЕЛИВЫ. СКОРО ВСЁ СТАНЕТ ЯСНО.

ПРИМЕР ХОДА

Ход синего персонажа. Он решает выполнить действие карты «Разведка», чтобы понять, стоит ли ему двигаться в этом ходу.

1. На карте действия «Разведка» лежит карта ресурса с номиналом 4. Это значит, что он не может сыграть карты с номиналом 1 или 3. Он решает сыграть карту с номиналом 6.
2. Он выполняет действие карты «Разведка»: выбирает комнату и раскрывает в ней 2 жетона улики по одному за раз. Раскрытые жетоны он помещает в комнату лицевой стороной вверх. Глифа Ж нет на карте задания, поэтому игрок убирает его с поля.
3. Своим вторым действием он решает попытаться собрать закрытый жетон улики в своей комнате. Он разыгрывает карту ресурса с номиналом 1 на карту действия «Сбор». Он раскрывает верхний жетон улики в своей комнате (и только его). Поскольку глиф (⌘) есть на карте задания, игрок собирает этот жетон. Он убирает жетон с поля и открывает две шторки на консоли ниже этого глифа.
4. Он раскрывает верхний жетон улики в своей комнате (и только его). Поскольку глиф (⌘) есть на карте задания, игрок собирает этот жетон. Он убирает жетон с поля и открывает две шторки на консоли ниже этого глифа.

Синий персонаж выполнил оба действия, поэтому игрок доберает 2 карты ресурсов и завершает ход. Наступает ход его соседа слева.

