

ЭНИГМА

КОД ХАОСА



ТЕМАТИЧЕСКОЕ
РУКОВОДСТВО

Карты особняка

Территория вокруг особняка тщательно охраняется, и мрачные люди в форме открывают резные ворота только после придирчивого досмотра и проверки личности. Густая стена деревьев надёжно скрывает особняк от глаз посторонних. Узкая асфальтированная дорога ведёт от ворот к величественному трёхэтажному особняку в викторианском стиле. Но если остановиться на широкой площадке перед ним, чтобы насладиться видом, создаётся ощущение, что особняк будто бы расплывается и меняет очертания.

Особняк подвергся сильному воздействию Хаоса в ходе попыток Агентства взломать код «Энигмы». С тех пор он непостижимым образом перестраивается — его помещения постоянно меняют расположение. Работа Агентства сосредоточена там, где изменений меньше всего, но стоит отойти в сторону — и можно не один час блуждать по тускло освещённым коридорам и ажурным лестницам.

Служащие Агентства поговаривают, что все комнаты связаны между собой и что, находясь в одной из них, находишься во всех сразу, и необходим поистине выдающийся ум, чтобы суметь этим воспользоваться!

Вы применяете эффект карты особняка только в том случае, если, будучи действующим игроком, назвали карту особняка и не были пойманы на лжи.

Вы не применяете эффект карты особняка, если у вас жетон безмолвия, если вы выбрали действие «Достичь цели персонажа» и если смотрите закрытую/открываете карту особняка с помощью другой карты особняка или персонажа «Призрак».

Вы обязаны применить все эффекты карты особняка. Исключение — карта «Тень Шербиуса», второй эффект которой содержит «можете» в описании.

В описаниях карт всегда подразумевается действующий игрок, если не сказано иное.

Карты особняка. Ключевые понятия

Закрытая карта — карта особняка, лежащая лицом вниз. В начале партии все карты особняка закрыты.

Открытая карта — карта особняка, лежащая лицом вверх.

Открыть карту — вы переворачиваете закрытую карту особняка лицом вверх.

Помните, что у вас может быть только 1 жетон дешифровки и только 1 жетон Хаоса.

Далее описано, как применяются эффекты карт особняка в партии на 2–5 игроков. В одиночном режиме эффекты многих карт применяются иначе.



Библиотека — самая хаотичная часть особняка. Шкафы парят в воздухе, книги свободно порхают по помещению... В Агентстве к этому, похоже, давно привыкли! Однако подчас и сами книги меняются: обложка та же, страницы другие... Открывая очередную книгу, можно встретиться с проявлениями Хаоса или, наоборот, испытать озарение, которое позволит продвинуться в исследованиях.

Посмотрите другую закрытую карту особняка. В зависимости от того, что изображено в правом верхнем углу этой карты (под её символом), возьмите жетон **дешифровки** или **Хаоса**.

➤ *Особый случай.* Если вы успешно солгали, назвав другую карту особняка

«Библиотекой» и... подсмотрели настоящую «Библиотеку», вы не получаете ни жетон Хаоса, ни жетон дешифровки.

➤ Изображения жетонов **дешифровки** и **Хаоса** в правом верхнем углу карт особняка нужны только для карты «Библиотека» и для одиночного режима.

«Библиотеку» ищут «Странник» и «Архивариус».



Код, используемый в машинах «Энигма», создан на основе Хаоса. Изучение собранной Агентством документации позволит разгадать тайну, сокрытую в машинах «Энигма». Помимо того, неся в себе частичку Хаоса и применяя даже малые знания кода, можно отыскать сокрытое внутри особняка, который сам подвергся воздействию Хаоса.

У вас нет жетона Хаоса: ничего не происходит.

У вас есть жетон Хаоса: посмотрите другую закрытую карту особняка.

«Исходный код» ищет «Криптолог» и «Тёмный мессия».



Руки Агентства тянутся по всему миру. Информация от разведчиков, перехваченные радиogramмы и секретные донесения круглосуточно принимаются радиостанцией и затем поступают в штаб. Кроме того, отсюда транслируются распоряжения Агентства.

Откройте другую закрытую карту особняка.

«Радиостанцию» ищет «Тёмный мессия».



Приглашённые специалисты по криптологии работают совместно. Конечно, некоторые только притворяются, что помогают в разгадывании кода... В любом случае совместная работа — лучший способ выведать истинные цели другого. А иногда и повлиять напрямую: например, подсказав, какую книгу в библиотеке ему стоит прочесть...

Примените один из двух эффектов на выбор.

Посмотрите карту персонажа любого соперника. Не сообщайте другим игрокам, что это за карта.

ИЛИ

Выберите другого игрока. Этот игрок возвращает в запас жетон Хаоса, если он у него был, или берёт жетон Хаоса, если не было.

«Совместную работу» ищет «Странник», и её стремится называть «Медиум».



Комната с книгой находится в библиотеке, но постоянно перемещается, и вход в неё всякий раз оказывается то в одной части библиотеки, то в другой. Найти её не бывает просто! Но ещё сложнее разобраться в самой книге. Даже перелистывание её страниц ускоряет приближение Хаоса — но вместе с тем останавливает перемещение комнат в особняке благодаря заключённой в ней силе Порядка.

Примените эффекты по порядку.

- 1 Хранитель времени передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд. Если это последняя ячейка планшета — партия сразу же заканчивается.
- 2 Откройте другую закрытую карту особняка.

«Книгу Порядка и Хаоса» ищет «Странник», и её стремится называть «Лазутчик».



В сердце Агентства скапливаются агентурные данные со всего мира. Выискать в потоке информации то, что поможет при расшифровке исходного кода «Энигмы», — непростая задача. Ещё в штабе всегда знают текущую планировку особняка... Но если Хаос проник в ваш разум, бдительная охрана не позволит вам здесь и шагу ступить!

У вас нет жетона Хаоса: посмотрите другую закрытую карту особняка.
У вас есть жетон Хаоса: ничего не происходит.

«Штаб Агентства» ищет «Криптолог».



Её создал Алан Тьюринг, чтобы противостоять вторжению Хаоса с помощью силы Порядка. Машина Тьюринга либо изгоняет Хаос из человека, либо приоткрывает завесу над кодом «Энигмы» и над всем, к чему прикоснулся Хаос.

У вас нет жетона Хаоса: возьмите жетон **дешифровки**.
У вас есть жетон Хаоса: верните жетон Хаоса в запас. Вы не берёте жетон **дешифровки**.

«Машину Тьюринга» стремится называть «Криптолог», а также любой персонаж без жетона Хаоса.



После изобретения машины «Энигма» Артур Шербиус превратился в тень, застрявшую между мирами. Агентство чудом сумело доставить его в особняк, но удержать бесплотное существо невозможно, поэтому тень можно встретить то там, то здесь в стенах особняка. Шербиус меняет соотношение Хаоса и Порядка в каждом, кто его повстречает. А если вовремя не убраться подальше, он меняет места сознания и тела, руководствуясь непостижимой логикой Хаоса.

Примените эффекты по порядку.

- 1 Возьмите жетон **Хаоса**, если у вас его не было, или верните в запас, если был.
- 2 Вы можете поменяться картами персонажей с любым из соперников. При обмене вы не должны показывать карты персонажей другим игрокам и сообщать им, какая у кого карта. Для победы в партии теперь

каждый из вас должен достичь цели своего нового персонажа.

Второй эффект карты «Тень Шербиуса» применяется иначе при игре вдвоём: вы можете взять нового персонажа с верха стопки персонажей, а своего кладёте рядом со стопкой в открытую (*подробнее см. в разделе «Игра вдвоём» на с. 10 основных правил*).

«Тень Шербиуса» ищет «Медиум», и её стремится назвать «Призрак».



Изучение шифровальной машины «Энигма» позволяет быстрее разгадать код и выиграть время, но всякий раз приводит к тому, что Хаос просачивается в наш мир и особняк, подверженный его воздействию, неизбежно перестраивается. Действию «Энигмы» подвергается сразу весь особняк — так что любой, в ком есть частичка Хаоса, может влиять на происходящее.

Оба эффекта карты «Машина „Энигма“» можно отменить, если один из игроков (начиная с действующего игрока и далее по часовой стрелке) сбросит жетон Хаоса. Игрок с жетоном безмолвия не может этого сделать.

➤ «Машина „Энигма“» — единственная карта в игре с 2–5 участниками, эффекты которой можно отменить.

Если эффекты «Машины „Энигма“» не отменены, примените их по порядку.

- 1 Хранитель времени передвигает фишку на 1 ячейку назад. Не передвигайте фишку, если она уже находится на первой ячейке.
- 2 Возьмите карту, которую вы назвали «Машиной „Энигма“», и ещё 2 любые (открытые или закрытые) карты особняка. Перемешайте все 3 карты и выложите на пустые места лицом вниз. Вы не можете смотреть, какая из 3 карт где оказалась.

Эффекты карты «Машина „Энигма“» стремятся отменить «Лазутчик» и «Архивариус».

Карты персонажей

Агентство собрало лучших специалистов со всего мира, обладающих уникальными познаниями в криптологии.

Перед ними поставлена одна и та же задача — взломать код машин «Энигма», использование которых истончает ткань реальности и грозит миру прорывом Хаоса.

Но на деле далеко не все члены команды — подлинные специалисты по криптологии, которые честно стремятся разгадать код. Многие всеми силами изображают работу в команде, хотя на самом деле взлом исходного кода их не интересует.

Хаос одинаково опасен для всех прибывших. Достижение собственной цели позволит каждому из них по-своему избежать гибели, однако что при этом случится с миром — другой вопрос...

Разумеется, в Агентстве подозревают, что не все приехавшие специалисты — те, за кого себя выдают. Однако искать других нет времени! Поэтому сотрудники Агентства внимательно наблюдают за действиями каждого специа-

листа и в случае малейших подозрений временно отстраняют его от исследований. Даже настоящим криптологам нужно быть предельно осторожными!

Вы можете попытаться достичь цели своего персонажа *вместо того*, чтобы назвать карту особняка, или *после этого*. Вы также вправе использовать жетон **дешифровки** *до того*, как попытаетесь достичь цели персонажа, если жетон был у вас с начала хода.

В случае успешного достижения цели вы немедленно побеждаете в партии.

В случае неудачи вы немедленно выбываете до начала следующей партии. Верните в запас жетоны **дешифровки**, **Хаоса** и **безмолвия**, если они у вас были. Карту своего персонажа оставьте лежать на столе в открытую.

Вы не можете выбрать действие «Достичь цели персонажа», если у вас жетон безмолвия. Вы не можете лгать при достижении цели своего персонажа.

Для достижения цели персонажей «Криптолог», «Тёмный мессия», «Странник», «Медиум» и «Архивариус» действуют особые правила.

- ❶ **До первой ошибки.** Как только вы открываете не ту карту особняка или, будучи «Медиумом», неверно угадываете персонажа, вы проигрываете.
- ❷ **Последовательность:** откройте карту своего персонажа > предъявите нужные жетоны > откройте нужные карты особняка > укажите на персонажа. Таким образом, сначала вы кладёте карту своего персонажа на стол лицом вверх. Затем предъявляете жетон **дешифровки** или **Хаоса** (если требуется; или демонстрируете, что у вас нет жетона Хаоса, если вы «Медиум»). После этого вы в любом порядке открываете необходимые карты особняка, если они закрыты. Наконец, если у вас «Медиум»,

вы выбираете участника с жетоном **Хаоса** и называете его персонажа.

Разумеется, если карта особняка, которую требуется найти для достижения цели, уже открыта, то на неё достаточно указать. Но если карта была закрыта и вы открыли не ту карту особняка — вы немедленно проигрываете, не продолжая открывать остальные карты.

Цели персонажей «Лазутчик» и «Призрак» уникальны и подробно изложены в описании персонажей.

Если вы по ошибке открыли свою карту персонажа (например, не имея нужного жетона) и не успели ничего предпринять, вы не проигрываете в партии и забираете карту назад. Но остальные теперь знают, кем вы играете!



Криптолог — единственный, кто честно ищет разгадку кода «Энигмы». Путём проб и ошибок, используя результаты **дешифровки** и опираясь на данные **штаба Агентства**, он стремится докопаться до исходного кода «Энигмы» и остановить Хаос!

Цель персонажа «Криптолог»

Предъявите жетон **дешифровки**. Затем в любом порядке откройте карты особняка «**Штаб Агентства**» и «**Исходный код**».

Тёмный мессия умеет обращаться с самой сущностью Хаоса. С её помощью он стремится изменить исходный код. Его цель — транслировать изменённый кодовый сигнал по всему миру через радиостанцию Агентства. Везде, куда поступит сигнал, люди навеки ему подчинятся... и ретранслируют сигнал. Впоследствии одним из его первых приказов станет уничтожение машин «Энигма».

Цель персонажа «Тёмный мессия»

Предъявите жетон **Хаоса**. Затем в любом порядке откройте карты особняка «**Радиостанция**» и «**Исходный код**».



Медиум хочет перенести дух Артура Шербиуса в специалиста по криптологии, одержимого Хаосом. Хаос послужит мостиком, через который дух пройдёт между мирами, и поможет контролировать его в новом теле... Шербиус придумал машины «Энигма». Он знает, как они устроены и как взломать исходный код. Конечно, тот, в кого вселится Шербиус, навсегда останется скитаться между мирами, но Медиум считает это ничтожной жертвой. Ведь на кону – спасение человечества!

Цель персонажа «Медиум»

У вас не должно быть жетона Хаоса (иначе дух Шербиуса вселится в вас). Откройте карту «Тень Шербиуса». Укажите на другого участника с жетоном Хаоса и правильно назовите его персонажа.

➤ Если вы неправильно назвали персонажа выбранного игрока – он не показывает

карту своего персонажа. Вы сможете узнать, кем он был, в конце партии.

➤ Вы не можете назвать персонажа бывшего игрока, т. к. у него нет жетона Хаоса – в случае неудачи при достижении цели жетон возвращается в запас.



Архивариус работает в Агентстве дольше, чем себя помнит. Глубокие познания и неординарный ум позволили ему включиться в поиск разгадки кода «Энигмы». Он уверен, что хаотизированный особняк может стать ключом к управлению Хаосом и его обузданию, – нужно лишь верно расставить комнаты особняка, превратив его в систему управления хаотическими силами... Для осуществления своих замыслов он планирует использовать библиотеку, ведь она не только отлично ему знакома, но и подверглась наиболее сильному воздействию Хаоса.

Цель персонажа «Архивариус»

Откройте карту особняка «Библиотека». После этого открывайте закрытые карты особняка по одной, каждый раз сначала называя открываемую карту. Для достижения цели вам требуется правильно назвать и открыть 4 закрытые карты особняка. Вы немедленно проигрываете после первой ошибки.

➤ «Библиотека» не учитывается как одна из 4 карт особняка, которые вам нужно открыть.

➤ *Особый случай.* Если на момент достижения цели закрытых карт особняка остаётся менее 4, то для успеха достаточно открыть все оставшиеся закрытые карты особняка, правильно назвав их.



Долгие годы он странствует между мирами. Его цель – попасть в измерение, где осталась его возлюбленная. Для этого ему требуется Книга Порядка и Хаоса, которая находится в библиотеке Агентства. Странник намерен разобраться в книге, работая совместно со специалистами по криптологии. В случае успеха наш мир превратится в безумное поле битвы между Порядком и Хаосом, но он старается не думать об этом... Всего лишь ещё один мир на его длинном пути!

Цель персонажа «Странник»

В любом порядке откройте карты особняка «Книга Порядка и Хаоса», «Библиотека» и «Совместная работа».



Она — призрак. Её дух синхронизировался с телом во время неудачного эксперимента по взлому «Энигмы», проводившегося в Агентстве много лет назад. Её цель — с помощью тени Шербиуса вселиться в одного из приглашённых специалистов, обретая его плоть, жизнь и... цель.

Цель персонажа «Призрак»

«Призрак» не может победить в игре. Единственный шанс победить для вас как для игрока — поменять персонажа «Призрак» на другого.

Вселение в нового персонажа

Назовите карту «Тень Шербиуса» (вы можете солгать), и если вас не поймали на лжи, примените её первый эффект — взять или вернуть в запас жетон Хаоса.

Затем вы приступаете к достижению цели, открыв карту персонажа «Призрак».

Возьмите 3 любые карты особняка. Одной из них может быть «Тень Шербиуса». Вы можете выбрать как открытые, так и закрытые карты.

После этого верните все 3 карты назад лицом вниз — разместите их на прежние места так, как считаете нужным. Теперь вы — единственный, кто знает, где лежит каждая из них.

Наконец, примените второй эффект карты «Тень Шербиуса» следующим образом: уберите карту «Призрак» из игры (она не потребуется до следующей партии) и возьмите вместо неё новую карту персонажа с верха стопки. Не показывайте своего нового персонажа другим игрокам.

➤ Поменяв персонажа «Призрак» на другого, вы можете сразу выполнить действие «Достичь цели персонажа».



Лазутчик внедрён в Агентство Германией. Однако его амбиции шире замыслов командования, которое интересно лишь планы противника. Ему известен секрет кода «Энигмы». Его цель — саботировать работу криптологов и позволить Хаосу прорваться в наш мир. Он надеется, что тайные знания о том, как устроен Хаос, позволят ему в нужный момент обуздать Хаос и в дальнейшем контролировать его с пользой для себя.

Цель персонажа «Лазутчик»

Если время истекло, вы автоматически побеждаете, а прорыва Хаоса при этом не происходит. При этом у вас не должно быть жетона безмолвия — иначе охрана особняка не позволяет вам свободно действовать, в результате чего вы не успеваете подчинить Хаос своей воле — мир поглощён, и вы проигрываете вместе со всеми.

Тактические рекомендации

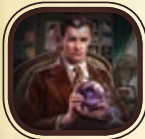


1 Вы можете получить жетон дешифровки при помощи карт «Машина Тьюринга» и «Библиотека», а жетон Хаоса — при помощи карт «Тень Шербиуса» и «Библиотека». Кроме того, жетон Хаоса может быть получен по эффекту карты «Совместная работа» — но уже по решению другого игрока.

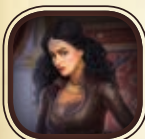
Вы можете лишиться жетона Хаоса по эффекту карт «Машина Тьюринга», «Тень Шербиуса» и «Совместная работа». Жетона дешифровки лишиться нельзя — вы возвращаете его в запас после использования.



2 «Криптолог» и «Тёмный мессия» — ключевые персонажи игры «Энигма. Код Хаоса». Одна из самых скрывае- мых карт в игре — «Исходный код», которая необходима им для достижения цели. Игрокам следует учитывать, что «Криптолога» нередко выдаёт стремление получить жетон **дешиф- ровки**, а «Тёмного мессию» — желание завла- деть жетоном **Хаоса**.



3 «Странник» нередко выигрывает бла- годаря тому, что игроки стараются скрыть карты, которые нужны другим персонажам, — а про «Странника» забывают. Впрочем, «Библиотека» — вторая по секретности карта после «Исходного кода», так как необхо- дима как «Страннику», так и «Архивариусу».



4 «Медиум» придаёт особое значение карте «Совместная работа», которая позволяет не только узнать персона- жа другого игрока, но и при случае вручить ему жетон **Хаоса**. Впрочем, угадать персонажа нередко можно по действиям игрока.



5 «Лазутчик» стремится заполучить жетон **Хаоса** — для отмены эффектов карты «Машина „Энигма“» — и **дешиф- ровки** — чтобы дважды применить эффект карты «Книга Порядка и Хаоса» в решающий момент (если она закрыта). В последнем случае он обычно сначала использует жетон дешиф- ровки и называет «Книгу Порядка и Хаоса», а потом сразу называет её второй раз обяза- тельным действием.



6 «Призрак» стремится как можно бы- стрее назвать карту «Тень Шербиуса» (по-настоящему или солгав). Тут не помешает осторожность: ведь так соблазни- тельно назвать «Тень Шербиуса» в первый же свой ход! Но если попасться на лжи — игроки догадаются, с кем имеют дело, и постараются не допустить «Призрака» к «Тени Шербиуса».



7 «Архивариус» называет карту «Биб- лиотека», чтобы посмотреть закрытые карты. Для него важно умело подме- тить, когда игрок говорит правду, чтобы бы- стрее вычислить расположение карт особняка. Особую опасность для «Архивариуса» пред- ставляет карта «Машина „Энигма“», подчас сводящая его усилия на нет.



8 **Солгать и не попасться — не так-то просто!** Постарайтесь быстрее запом- нить все карты особняка, чтобы опе- ративно принимать решения (или всегда гово- рите: «Подождите, я прочту в памятке, какая это будет карта...» — чтобы сбить соперников с толку). Стремитесь лгать с предельной поль- зой для себя и вместе с тем не давая другим понять, где лежат нужные им карты.



9 «Машина „Энигма“» позволяет пере- мешать карты особняка, которые предположительно требуются другим игрокам для достижения их целей. Поэтому игрок нередко отменяет эффекты этой карты, даже не будучи «Лазутчиком» или «Архивари- усом». Но «Лазутчик» отменяет её всегда, если время на исходе!



10 Если вы понимаете, что шанса на побе- ду нет, партию можно завершить **прорывом Хаоса**, применив эффект «Книги Порядка и Хаоса». Особенно если вы уверены, что в игре нет «Лазутчика». В конце концов, какая разница, что приключится с ми- ром, если вы уже проиграли... верно?



ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР ПАРТИИ В «ЭНИГМУ. КОД ХАОСА»

Партия с участием 4 игроков: Ивана, Марии, Сергея и Елизаветы. В игре участвуют все персонажи: «Криптолог», «Тёмный мессия», «Странник», «Лазутчик», «Медиум», «Призрак» и «Архивариус». Четыре из них у игроков, и ещё три сложены в стопку.

В этом примере от начала до конца демонстрируется отдельная партия в «Энигму. Код Хаоса».

ПЕРВЫЙ ХОД. МАШИНА ТЬЮРИНГА

Общим решением **Хранителем времени назначен Иван**, и ему предстоит выполнить первый ход в игре. Но сначала он передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд.



Первый ход Ивана

У Ивана персонаж «Криптолог». Для победы ему требуется найти «Штаб Агентства» и «Исходный код», а также получить жетон дешифровки.



В начале игры нет разницы, какую карту особняка смотреть. Иван выбирает правую верхнюю карту (подсвечена на иллюстрации) и... не очень удачно.





Это «**Радиостанция**». Назвав её, Иван откроет одну из карт особняка, чем поможет всем игрокам... Это его не устраивает. Кроме того, «**Радиостанция**» нужна персонажу «**Тёмный мессия**».



Поэтому Иван решает солгать. Он возвращает карту на прежнее место и сообщает, что это — «**Машина Тьюринга**». Ему верят, и он берёт жетон **дешифровки**. Отлично!



Первый ход Марии

Мария сидит следующей за Иваном по часовой стрелке — так что ход переходит к ней. У неё персонаж «**Призрак**», и с ним она не может победить! Цель Марии — **поменять персонажа**, назвав «**Тень Шербиуса**».



Мария решает посмотреть левую карту в среднем ряду. Ею оказывается «**Совместная работа**». Велико искушение солгать, что это «**Тень Шербиуса**», но... для того, у кого «**Призрак**», это слишком рискованно!

Так что Мария возвращает карту и честно называет «**Совместную работу**»!



Видимо, долгие раздумья, солгать или нет, вызвали подозрения — Марии не верят сразу двое участников — Сергей и Елизавета.

Сергею предстоит раньше выполнять ход, так что он проверяет карту. Для этого Сергей скрытно её смотрит... и со вздохом берёт жетон **безмолвия**. Мария сказала правду, а его обвинение несправедливо!

Теперь всем известно, что это карта «**Совместная работа**», так что он помещает её на прежнее место в открытую.





После необоснованного обвинения во лжи Мария продолжает ход, применяя эффект «Совместной работы». Она выбирает 1 из 2 эффектов: дать другому игроку жетон Хаоса (или лишить игрока с Хаосом жетона, но пока таких нет) либо посмотреть карту персонажа другого игрока. Ей интересно, кем играет Иван, раз взял себе дешифровку. Не «Криптологом» ли?

Она смотрит карту персонажа Ивана... и правда, «Криптолог»! Значит, насчёт «Машины Тьюринга» он, скорее всего, солгал, чтобы получить жетон дешифровки. А если так, то там что угодно, кроме «Машины Тьюринга»!

Первый ход Сергея

Персонаж Сергея — «Тёмный мессия», и для победы ему нужны жетон Хаоса, «Радиостанция» и, как и «Криптологу», «Исходный код». Но Сергей сейчас **безмолвен**, так что всё, что он может, — посмотреть закрытую карту особняка.

Сергей заметил выражение лица Марии, когда она смотрела персонажа Ивана. Что-то тут не так... «Машина Тьюринга», говорите?



А ну-ка! «Радиостанция»! Успех! Первая карта для «Тёмного мессии» найдена. Он передаёт ход и возвращает жетон **безмолвия** в запас.



Первый ход Елизаветы

У Елизаветы — «Медиум». Для победы ей необходимо открыть «Тень Шербиуса» и затем правильно **назвать персонажа** другого игрока, у которого есть жетон Хаоса. При этом у самой Елизаветы не должно быть жетона Хаоса.

«Совместная работа» открыта — и это большая удача. Она позволяет не только смотреть персонажей, но и выдавать жетоны Хаоса. Жаль, что не в один ход... Иван в первый ход взял себе **дешифровку**, так что, возможно, у него «Криптолог». Интересно, так ли это?

Елизавета называет «Совместную работу», которая лежит в открытую, и применяет второй её эффект — смотрит персонажа Ивана (как и Мария ранее). Так и есть! У Ивана «Криптолог».



У Ивана есть повод почувствовать себя неуютно — ведь его персонажа знают и Мария, и Елизавета! А то, что Елизавета намеренно посмотрела персонажа Ивана через «Совместную работу», наводит на подозрение, что у неё — «Медиум». И от этого Ивану неуютно вдвойне.



Перед началом второго хода

На иллюстрации справа показано, какие карты особняка знают игроки и какие у них жетоны на руках.

Мария и Елизавета знают, что у Ивана — «Криптолог». Игроки догадываются, что у Елизаветы — «Медиум».



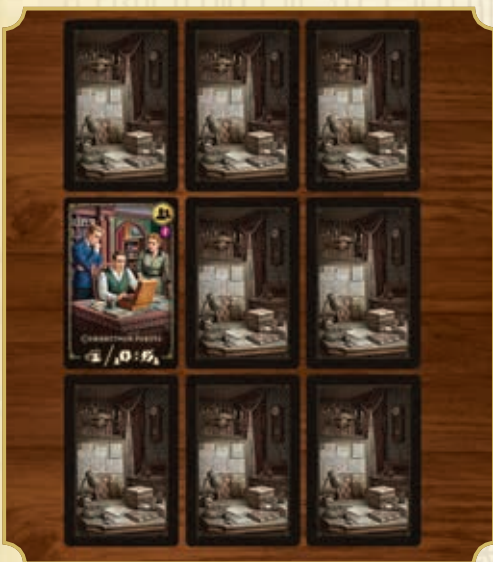
Иван

Мария

Сергей

Елизавета

ВТОРОЙ ХОД. «КНИГА ПОРЯДКА И ХАОСА»



Между тем так выглядит особняк в действительности. Открыта только «Совместная работа».

Перед началом своего второго хода Иван передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд. До прорыва Хаоса остаётся 3 ячейки на планшете времени.



Второй ход Ивана



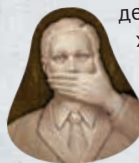
Иван смотрит левую верхнюю карту особняка. «Книга Порядка и Хаоса»!

Вместо неё Иван называет «Тень Шербиуса».

Он хочет с её помощью поменяться персонажами с Елизаветой, тем самым обезопасив себя на случай, если она — «Медиум».

К тому же, став «Медиумом», он будет знать её «нового» персонажа — «Криптолога». Но Мария, которой как раз нужна «Тень Шербиуса» для «Призрака», проверяет его. Обман раскрыт!

Иван берёт жетон безмолвия, и его ход немедленно завершается. «Книга Порядка и Хаоса» остаётся закрытой. Мария хорошо сработала — удачно поймав Ивана на лжи, она узнала ещё одну карту!

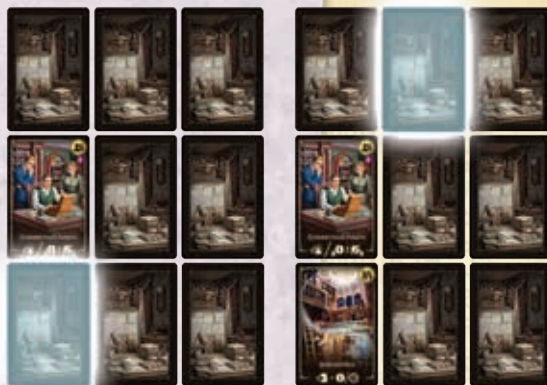


Второй ход Марии



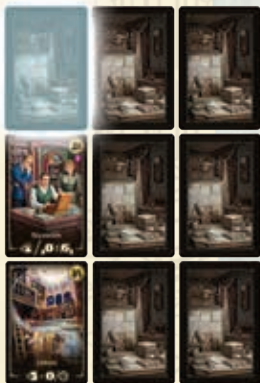
Мария смотрит левую нижнюю карту особняка — это «Библиотека». Эту карту любят все... правда, «Страннику» и «Архивариусу» она ещё и нужна для победы. Обмануть?.. Не стоит! Мария честно называет «Библиотеку».

Иван безмолвен и не может усомниться. Сергей верит, а вот Елизавета подозревает неладное, проверяет... и получает жетон безмолвия. «Библиотека» кладётся в открытую.



Ход возвращается к Марии. Она применяет эффект «Библиотеки» и по нему смотрит среднюю карту особняка в верхнем ряду... и это «Тень Шербиуса»! В её правом углу изображена дешифровка, и Мария также получает жетон дешифровки. Она не может назвать «Тень Шербиуса» в этот же ход, чтобы обменять «Призрака», но сделает это в свой следующий ход!

Второй ход Сергея



«Исходный код», рассмотренный «Библиотекой», даёт жетон Хаоса, а не дешифровки. Значит, он не там. Сергей называет «Библиотеку» — и смотрит

левую верхнюю карту особняка, которую знают Иван и Мария.

Это «Книга Порядка и Хаоса». Она приносит ему необходимый Хаос. Для победы осталось найти «Исходный код»!



Второй ход Елизаветы

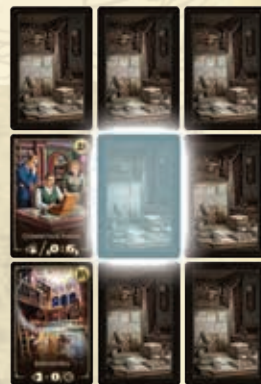
У неё жетон безмолвия. Она смотрит центральную карту в среднем ряду — ею оказывается «Машина „Энигма“».



Увы, это не «Тень Шербиуса», которая ей сейчас нужна... «безмолвно» отыскать её, не получив жетон Хаоса, было бы

почти победой!

Елизавета передаёт ход и возвращает жетон безмолвия в запас.



Перед началом третьего хода

Ситуация развивается. Игроки знают больше карт, и у них стало больше жетонов. Карты, символы которых стали известны благодаря «Библиотеке», отмечены на иллюстрации.

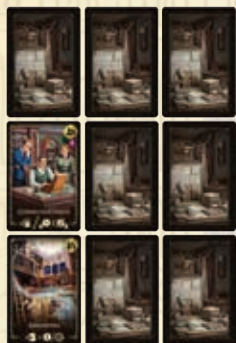


Иван

Мария

Сергей

Елизавета



При этом в действительности открыто только 2 карты особняка – «Совместная работа» и «Библиотека».

В начале третьего хода Иван передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд. До прорыва Хаоса остаётся 2 ячейки на планшете времени!



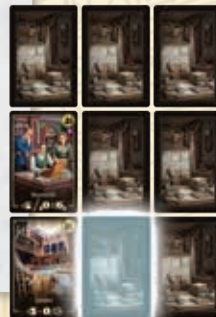
ТРЕТИЙ ХОД. ТЕНЬ ШЕРБИУСА

Третий ход Ивана



У Ивана жетон **безмолвия**. Он смотрит центральную карту в нижнем ряду. «Штаб Агентства»!

Остаётся только найти «Исходный код»... С этими мыслями Иван передаёт ход и возвращает жетон **безмолвия** в запас.



Третий ход Марии

Настал её звёздный час! Мария использует жетон **дешифровки** (чтобы назвать закрытую карту особняка, а позже выполнить обязательное



действие «Назвать карту особняка») и называет центральную карту в верхнем ряду – «**Тень Шербиуса**».



Все помнят, что Мария смотрела эту карту в свой предыдущий ход. Кроме того, она использовала дешифровку, а значит, уверена, что ей ничего не грозит. Как тут не поверить...

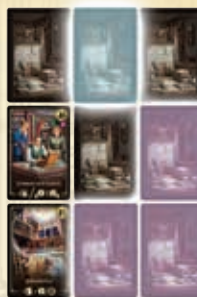
Мария применяет первый эффект «**Тени Шербиуса**»: берёт жетон **Хаоса**, которого у неё не было. Затем она открывает карту «**Призрак**».



Следуя тексту карты «**Призрак**», Мария выбирает и смотрит 3 карты особняка (подсвечены на иллюстрации). Ими оказываются «**Машина Тьюринга**» (как и ожидалось, Иван солгал на её счёт!), «**Штаб Агентства**» и «**Исходный код**».

Мария раскладывает их назад так, как считает нужным. Она знает, где какая карта лежит. Другие – нет.

Таким образом, Мария знает 7 карт из 9! Победа близка. Осталось поменять персонажа. Она убирает «**Призрака**» из игры и берёт нового персонажа из трёх отложенных – это персонаж «**Лазутчик**»! Теперь Мария победит, когда закончится время, если у неё не будет жетона **безмолвия**.



Жетон **дешифровки** использован. У Марии остаётся обязательное действие – назвать карту особняка... Взвесив все варианты, Мария называет «**Библиотеку**» и подсматривает центральную карту среднего ряда. Это «**Машина „Энигма“**». Значит, девятая карта, которую скрывал Иван, «**Радиостанция**».



По эффекту «**Библиотеки**», посмотрев карту «**Машина „Энигма“**», Мария получает жетон **дешифровки**. Теперь она знает все карты и у неё есть оба жетона – **Хаоса** и **дешифровки**. В следующий ход она однозначно выиграет – или за «**Лазутчика**», или за «**Криптолога**» Ивана, поменявшись с ним персонажами через «**Тень Шербиуса**»!

Но Мария не всё учитывает.



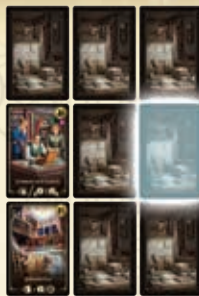
Третий ход Сергея

Очевидно, что у Марии «Лазутчик»! С другим персонажем она бы уже выиграла. «Лазутчик» опасен, но сейчас для Марии это наилучший вариант. Понятно и то, что Мария не назвала «Книгу Порядка и Хаоса», которая передвигает время вперёд, т. к. тогда победила бы Елизавета, обменявшись с ней персонажами через «Тень Шербиуса» перед ходом Ивана, когда фишка времени передвинется и наступит прорыв Хаоса! Впрочем, если у Елизаветы — «Медиум», тогда у неё и так все шансы на победу.

Значит, тянуть нельзя! Если Сергею повезёт найти «Исходный код» — он победит.

Благодаря «Библиотеке», которую сыграла Мария, Сергей знает, что центральная карта среднего ряда приносит жетон дешифровки. «Исходный код» даёт жетон Хаоса. Следовательно, «Исходный код» не там, а среди 3 карт, которые только что смотрела Мария через «Призрака»!

Сергей смотрит правую карту в среднем ряду. И, поскольку Мария знает эту карту, честно её называет: «Штаб Агентства». Эффекта нет, так как у него жетон Хаоса.



Осталось 2 карты. Придётся рискнуть, иначе победы ему не видать! Сергей открывает карту персонажа — «Тёмный мессия». Демонстрирует Хаос. И... открывает правую карту среднего ряда... ею оказывается «Машина Тьюринга», а не «Исходный код»!!!

Увы и ах, Сергей выбывает из игры, оставляя карту «Тёмный мессия» лежать в открытую на столе. «Радиостанцию» он уже не открывает, а жетон Хаоса возвращает в запас.



Третий ход Елизаветы

Елизавете нужно, не имея жетона Хаоса, открыть «Тень Шербиуса» и правильно назвать персонажа другого игрока с жетоном Хаоса. Елизавета знает «Криптолога», и у неё нет жетона Хаоса. Так что ей остаётся назвать «Совместную работу», чтобы вручить жетон Хаоса Ивану, и затем выиграть партию, открыв «Тень Шербиуса» и указав на его персонажа. Либо же она может посмотреть персонажа Марии через «Совместную работу» и, поскольку у Марии есть жетон Хаоса, точно так же достичь победы.

Но Елизавета допускает роковую ошибку. Она решает перестраховаться и убедиться, что центральная карта в верхнем ряду — действительно «Тень Шербиуса». Она называет «Библиотеку» и смотрит эту карту... конечно, там «Тень Шербиуса»! Елизавета берёт жетон дешифровки, изображённый в правом верхнем углу «Тени Шербиуса», но по правилам не имеет права использовать его в тот же ход.

У Ивана по-прежнему нет жетона Хаоса, который нужен для «Медиума» Елизаветы. Она всё ещё может победить, предположив, что у Марии — «Лазутчик». Но Елизавета не решает рискнуть... и передает ход.





Перед началом четвёртого хода

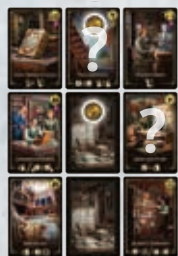
Открыто 3 карты особняка. При этом каждый игрок знает все или почти все карты.

Иван передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд. Это последний ход, после которого случится **прорыв Хаоса**... впрочем, каждому очевидно, что этого не случится!



ЧЕТВЁРТЫЙ ХОД. ИСХОДНЫЙ КОД

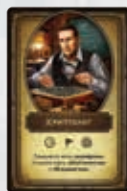
Четвёртый ход Ивана



На иллюстрации показано, какие карты Иван знает, какие под вопросом (хотя сомнений они у него не вызывают), а также отмечено, какие карты были просмотрены «Библиотекой» — и принесены жетоны дешифровки. Очевидно, что по центру — «Машина „Энига“», а под ней — «Исходный код». Жетон дешифровки у Ивана есть с первого хода, так что он может достичь цели «Криптолога»!

Можно перестраховаться и сначала назвать «Штаб Агентства», удостоверившись, что он там, и только после этого достичь цели «Криптолога»... но зачем, когда «Штаб Агентства» называл Сергей, а Мария, которая знает эту карту, не поймала его на лжи!

Иван выбирает действие «Достичь цели персонажа». Он кладёт перед собой в открытую карту «Криптолог». Предъявляет жетон дешифровки. Затем открывает карты «Штаб Агентства» и «Исходный код».



ПОБЕДА!

Иван получает жетон триумфа.

Все игроки были близки к победе. Победил «Криптолог». Мир спасён... на этот раз. Пора начинать следующую партию!



