

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «ГЕМОТ»



WWW.GEMENOT.RU

GEMENOTGAMES@GMAIL.COM

ПРОДЮСЕР – ГОЛУБКИН СЕРГЕЙ

ПЕРЕВОД И РЕДАКТУРА – ГОЛУБКИНА МАРГАРИТА

ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ – КАБАНОВ СЕРГЕЙ

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ – ООО «НЕСКУЧНЫЕ ИГРЫ»

A GAME BY TLETT, J. GHEEFT & MATTHEW DUNSTAN

ILLUSTRATED BY EIDCUN

GRAPHIC DESIGN BY FUNCECEI STUDIO

ELLS EDITING & PROOFREADING BY NATHAN MORSE & ANTOINE ELONG

PLAYTESTERS: JOHN HENSEL, JEN WELLS, EADEN GIBB, TONY FRANCIS, MC FLEAD,
ANDREW SHERRIN, EUSANNA, LYDIA & MEANDA GREGORY, CHRIS & MICHAEL TOWL,
TELYCE BENJAMIN, DCE FISHER, DAVID EDWIN, CHRIS MALLING, DAVID, KATE,
MARK & PATRICK WILLIAMS, PHIL GRAY, MAUREEN & ANDELA GHEEFT,
JON TOLLENS, DAVID JOHNSTON, JONNY COLEMAN, VIGIL HULLING,
GEORGE MEARIN, DCE HALLIS.

© FUNFORGE S.A.R.L. 2017 - ALL RIGHTS RESERVED.

ПРОФ. ЗЛО

ПРАВИЛА ИГРЫ

ВЕЭ

ГИД ПО МИССИИ

СПРАВОЧНИК ПО ЛОВУШКАМ И ВЫКЛЮЧАТЕЛЯМ

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ

ЧАСОВЫМ МЕХАНИЗМОМ

ЦИТАДЕЛЬ ВРЕМЕНИ

Объединись со своими друзьями-искателями приключений, чтобы вызволить самые известные во всем мире артефакты из зловещей цитадели Профессора Зло.

Он украл и запер бесценные артефакты, среди них: Мона Лиза, Розеттский камень, Экскалибур и многие другие.

Торопись – поверни рычаги и переключатели, необходимые для освобождения ценностей, найди путь сквозь запертые двери и успеи вызволить четыре артефакта прежде, чем Профессор сумеет накопить четыре в своем тайнике!



КОМПОНЕНТЫ



- A** 1 игровое поле с изображением цитадели и циферблатом
- B** 5 карт персонажей
 - 42 карты:
 - C** 30 карт действий (5 наборов по 6 карт)
 - D** 12 карт комнат
 - 6 фишек:
 - E** 5 фишек персонажей
 - Натан Гудспид (Мастер Перемещений)
 - Эдвард Вайер (Властелин Механизмов)
 - Ирэн Эдлер (Королева Времени)
 - Лерой Джонсон (Мастер Ловушек)
 - Дэстини Брэдшоу (Госпожа Судьбы)
 - F** 1 черная фишка Профессора Зло

- 7 маркеров:
 - G** 6 маркеров артефактов (2 красных, 2 зеленых, 2 синих)
 - H** 1 маркер часов
 - I** 18 закрытых дверей
 - J** 18 карт артефактов
 - K** 12 карт ловушек
 - L** 3 кубика (Профессора, Цвета и Часов)

ЦЕЛЬ ИГРЫ



ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- Разместите игровое поле в центре стола.
- Поместите фишку Профессора Зло в лабораторию **1**, а маркер часов на цифру XII циферблата в середине поля **2**.
- Разместите закрытые двери во всех 18 дверных проемах **3**.

ПОДГОТОВЬТЕ ЛОВУШКИ

- Помешайте стопку из 12 карт комнат и положите ее рубашкой вверх рядом с игровым полем **4**: это колода комнат.
- Помешайте стопку из 12 карт ловушек.
- Возьмите первые 6 карт из колоды комнат и поместите на них по 1 карте ловушек стороной ВЫКЛЮЧЕНО. Эти ловушки деактивированы **5**.
- Возьмите оставшиеся 6 карт из колоды комнат и поместите на них по 1 карте ловушек цветной стороной. Эти ловушки активированы **6**.

ЦИТАДЕЛЬ ЗАЩИЩЕНА СЛЕДУЮЩИМИ ЛОВУШКАМИ:



РАЗМЕЩЕНИЕ АРТЕФАКТОВ



Несколько первых партий мы рекомендуем вам убрать артефакты с отметкой 55, так как их довольно трудно вызволить. При дальнейших партиях вы можете усложнить игру, вернув их. А также вы можете убрать артефакты с отметкой 30.

Перед началом игры разместите 3 карты артефактов следующим образом:

- Помешайте карты артефактов и поместите их стопкой рубашкой вверх на край игрового поля **7**.
- Помешайте еще раз колоду комнат и поместите ее рубашкой вверх на край игрового поля.
- Вскройте верхнюю карту из колоды комнат, затем вскройте верхний артефакт и разместите его в этой комнате.
- Поместите **красный** маркер на карту артефакта **8**.
- Поместите второй **красный** маркер на циферблат игрового поля. Чтобы узнать куда положить маркер, посмотрите на количество минут, указанное на карте артефакта и отсчитайте по часовой стрелке от маркера часов (каждое деление – 5 минут) **9**.



Маркер часов на отметке XII. Так как красный артефакт имеет значение 45 минут, то красный маркер должен быть размещен на отметке X, отсчитав 45 минут с местоположения маркера часов.



После нескольких ходов маркер часов находится на отметке IV. И вам необходимо разместить новый зеленый маркер артефакта со значением 40 минут. Вы должны положить его на отметку XII, отсчитав 40 минут от текущей позиции маркера часов.

- Вскройте следующую карту из колоды комнат, чтобы разместить второй артефакт (зеленый) по тому же принципу.
- Сделайте тоже самое с третьим (синим) артефактом.
- **Не замешивайте** карты комнат в колоду.

Важно:

в начале игры маркер часов находится на стартовом делении XII, но он будет перемещаться в течение игры. При размещении артефакта всегда отсчитывайте по часовой стрелке от того положения маркера часов, где он находится в настоящий момент.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Каждый игрок выбирает себе персонажа.



Натан Гудспид готов действовать!

Разместите карту вашего персонажа перед собой рубашкой вверх (специальное умение должно быть невидимым, если оно не активировано на данный момент).

Помешайте ваши карты действий и поместите их рубашкой вверх рядом с персонажем.

Разместите фишку вашего персонажа в любом месте снаружи цитадели.

Уберите все неиспользованные карты и фишки персонажей, а также карты действий обратно в коробку.

КАК ИГРАТЬ

Случайным образом выберете первого игрока. Далее игра идет по часовой стрелке. В свой ход игроки совершают действия в следующем порядке:

1. **Возьмите 2 карты:** Вскройте 2 верхние карты действий из своей колоды.
2. **Выполните действия:** Выполните 3 действия и сыграйте 1 карту действий.
3. **Киньте кубики:** Киньте кубики, чтобы определить следующее действие Профессора Зло и то, как быстро бежит время!

В конце своего хода передайте кубики следующему игроку по часовой стрелке.

1. ВОЗЬМИТЕ 2 КАРТЫ

Сперва возьмите 2 верхние карты действий из своей колоды.

Прочтите их вслух другим игрокам и положите их лицом вверх.

Когда ваша колода закончится, перемешайте все 6 карт действий, сформируйте из них новую колоду и положите ее рубашкой вверх.



Эдвард Вайер берет 2 карты действий в начале своего хода.

2. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход вы можете выполнить до 3 обычных действий в цитадели, в дополнение к ним также можно использовать одну из карт действий, которые вы вскрыли в этот ход.

К обычным действиям относятся: **движение, открытие двери, устранение ловушки и вызволение артефакта.** Вы можете выполнить 3 из этих действий в любом порядке, в том числе можно выполнить действие несколько раз.

В любой момент своего хода – до, между или после выполнения обычных действий вы можете сыграть одну из двух карт действий, которые были вскрыты в начале вашего хода.

Прочитайте карту вслух другим игрокам и выполните ее указания.

После этого сбросьте обе карты действий (или положите их лицом вверх в вашу колоду действий).

- ДВИЖЕНИЕ -

Вы можете попасть в цитадель снаружи через окна в Галерею, Библиотеку и Танцевальный зал. Попадание снаружи в Галерею, Библиотеку или Танцевальный зал, или перемещение сквозь открытую дверь в соседнее помещение считается движением.

Однако,

- Нельзя попасть в цитадель через Прихожую. Вас вообще-то не приглашали.
- Нельзя перемещаться в комнату или сквозь нее, если в ней находится Профессор Зло.
- Нельзя перемещаться сквозь закрытые двери.
- Нельзя выходить наружу из цитадели, если вы не вынуждены это сделать.



Вы можете войти в цитадель через любое из этих окон.

- ОТКРЫТИЕ ДВЕРИ -



Если выбрано действие «открыть дверь», то возьмите маркер закрытой двери с одного из трех дверных проемов той комнаты, в которой вы сейчас находитесь и отложите его в сторону. В каждой комнате 3 двери.

Ирэн Эдлер тратит действие, чтобы открыть дверь, прокладывая путь своим партнерам.

- УСТРАНЕНИЕ ЛОВУШЕК

Все артефакты защищены серией ловушек, которые вы должны деактивировать, выключая их.

Если ловушка в комнате, где вы находитесь, активирована, то вы можете использовать действие, чтобы ее выключить. Переверните карту ловушки на обратную сторону.

Прим.: в некоторых случаях вы сможете выключать ловушку в любом месте цитадели. В том числе и в комнате, в которой находится Профессор Зло. Другими словами, Профессор Зло не препятствует выключению ловушек в своей комнате.



Лерой Джонсон тратит свое действие, чтобы выключить ловушку «Лазер».

- ВЫЗВОЛЕНИЕ АРТЕФАКТА -

На каждом артефакте изображено 1, 2 или 3 ловушки. Чтобы вызвать артефакт необходимо, чтобы каждый вид ловушки, изображенный на нем, был выключен. Если вы находитесь в одной комнате с артефактом и все ловушки каждого вида, изображенного на нем, выключены, то вы можете выполнить действие и вызвать артефакт.

Когда артефакт вызволен:

- Разместите карту артефакта лицом вверх на место «Вызволенные артефакты».
- **Активируйте все ловушки, изображенные на этом артефакте.**
- Уберите маркеры этого артефакта.

После этого необходимо разместить новый артефакт: вскройте верхние карты из колоды артефактов и колоды комнат. Разместите артефакт в указанную комнату, а затем положите маркеры артефакта на циферблат часов и на саму карту артефакта также, как при подготовке к игре.

Пример: Хрустальный Череп защищен 3 пилами (серые), 1 датападом (зеленый) и 2 лазерами (красные). Все из этих ловушек должны быть выключены для того, чтобы вызвать артефакт.



Как только этот артефакт будет вызволен, все 6 ловушек будут немедленно активированы.

3. БРОСЬТЕ КУБИКИ

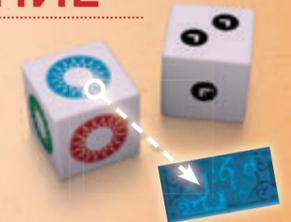
В конце хода каждого игрока наступает ход Профессора Зло. Бросьте все три кубика.

- Комбинация результатов, выпавших на белом кубике Профессора Зло и на цветном кубике показывает следующие шаги Профессора.
- Результат, выпавший на черном кубике часов показывает: передвигать маркер часов на одно или два деления в конце хода.

- БЕЛЫЙ И ЦВЕТНОЙ КУБИКИ: ДВИЖЕНИЕ -

Если на кубике Профессора выпало значение 1, 2 или 3, то Профессор движется по указанному количеству шагов по соседним помещениям в цитадели. Цветной кубик означает, через какие двери он проходит (см. ниже).

Переместите Профессора Зло из его настоящего местоположения через те двери, цвет которых совпадает со значением цветного кубика по числу выпавших шагов. Чтобы найти эти двери просто посмотрите на коврики, лежащие перед ними.



На белом кубике Профессора выпало значение 2, а на цветном – синий. Это означает, что Профессор Зло проходит сквозь 2 синие двери (обозначены синими ковриками перед дверьми).



На кубике Профессора выпало значение 3, а цвет – красный. Таким образом, Профессор Зло проходит сквозь 3 красные двери (обозначены красными ковриками, лежащими перед ними). Первая дверь была открыта, поэтому он ее снова закрывает. Во второй комнате ловушка была выключена, поэтому он снова ее включает. И в конце концов, в третьей комнате находилась Дэстини Брэдшоу, которая должна покинуть цитадель: игрок размещает своего персонажа снова снаружи.

- **Дверь: «Я почти уверена, что была закрыта.»**

Когда Профессор Зло проходит сквозь открытую дверь, он закрывает ее. Поместите маркер закрытой двери из запасов Профессора на дверной проем. Профессор Зло всегда может перемещаться сквозь закрытые двери. Все-таки он дома, как никак.

- **Преграда: «Никогда не доверяй машинам!»**

Если Профессор Зло перемещается в комнату с выключенной ловушкой, то он переворачивает ее на активную сторону.

- **Персонажи: «Есть кто здесь?»**

Если Профессор Зло перемещается в занятую комнату, то все персонажи, находящиеся в ней, бегут прочь из цитадели, чтобы их не обнаружили.

- БЕЛЫЙ И ЦВЕТНОЙ КУБИКИ: СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД -



Если на кубике Профессора выпал символ секретного прохода, то немедленно переместите Профессора в комнату, где находится артефакт того цвета, который выпал на цветном кубике. Затем Профессор закрывает все двери этой комнаты, переворачивает ловушку этой комнаты на активную сторону и выгоняет всех персонажей, которые находятся в этой комнате из цитадели (см. выше).

- БЕЛЫЙ И ЦВЕТНОЙ КУБИКИ: ВРЕМЯ -

Если на кубике Профессора выпало значение 5 или 10 минут, то Профессор не перемещается, но он дает вам меньше времени на вызволение одного из артефактов. Цвет кубика указывает, к какому артефакту это относится.



Подвиньте маркер артефакта этого цвета на одно деление по часовой стрелке на циферблате.



Подвиньте маркер артефакта этого цвета на два деления по часовой стрелке на циферблате.

Если маркер артефакта помещается на одно деление с маркером часов или даже дальше, то он считается утерянным (см. Потеря артефакта).

- КУБИК ЧАСОВ. -



И наконец, посмотрите на кубик часов. Если на кубике выпало изображение одного циферблата, то передвиньте маркер часов на одно деление по часовой стрелке на циферблате, что означает, что у вас остается меньше времени! Если на кубике выпало изображение 2 циферблатов, то передвиньте маркер часов на 2 деления.

Если маркер часов останавливается на одном и том же делении с маркером артефакта или дальше, то этот артефакт считается утерянным (см. Потеря артефакта).

МАРКЕРЫ ЧАСОВ И АРТЕФАКТОВ

- ПОТЕРЯ АРТЕФАКТА -

Как только маркер часов перемещается на одно деление с маркером артефакта или дальше, или как только маркер артефакта перемещается на одно деление с маркером часов или дальше, то Профессор Зло немедленно прячет этот артефакт в свой тайник!

Когда это происходит сразу же поместите карту артефакта, которая соответствует этому маркеру в специальное место игрового поля под названием «Потерянные артефакты» и уберите маркеры данного артефакта с циферблата и поля.

Затем разместите новый артефакт, вскрыв верхние карты артефакта и комнаты из соответствующих колод. Положите карту артефакта во вскрытую комнату и установите маркеры артефактов, снятые с предыдущего артефакта, на нее и на циферблат, как и при подготовке к игре.

- ЕСТЬ ИДЕЯ -

Когда маркер часов останавливается на отметке «идея» или после нее (это деления 15 и 45 минут), то один из игроков может перевернуть карту своего персонажа, чтобы вскрыть сторону с его специальным умением. Игроки все вместе могут решить, персонаж какого игрока будет перевернут.



Пока карта персонажа остается перевернутой, этот игрок получает 2 новые способности:

- Способность, которую игрок может использовать каждый ход.
- Усиленная способность, которую игрок может использовать 1 раз в свой ход, перевернув карту персонажа обратно.

Когда игрок применяет усиленную способность, он должен перевернуть карту своего персонажа, что приводит к потере верхней способности. Однако, эта же карта может быть перевернута снова, когда маркер часов минует отметку «идея» и, если остальные игроки решат активировать этого персонажа.



Прим. о соседних комнатах: До начала выполнения действий, Натан Гудспид может переместиться в соседнюю с Профессором Зло комнату. Комнаты считаются соседними, когда они соединены друг с другом дверным проемом (без разницы – открыта дверь или закрыта).

КОНЕЦ ХОДА

В конце хода передайте все кубики следующему игроку по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ



Игроки побеждают (а Профессор Зло проигрывает!), **если игрокам удалось вызволить 4 артефакта до победы Профессора.**

Профессор Зло побеждает (а все игроки проигрывают!), **если Профессору удалось спрятать 4 артефакта в своем тайнике до того, как игроки вызволили 4 артефакта.**

Профессор Зло повержен!