

Автор игры **МАРКО ВАЛТРИАНИ** По повелле **ПАОЛО ВАЛЛЕРГА**



ПРЕДЫСТОРИЯ ...

Идёт «011» год XIX столетия, место действия – таинственный город Турин. Фантазмагорический доктор Викстрём, специалист в области каббалистики, мистики, символов и мертвых языков, обнаружил неизвестный текст исландского поэта и историка Снорри Стурлусона. В книге содержится страшное пророчество: Фенрир, сын Локи, которому суждено убить Одина и вызвать Рагнарок, вот-вот проснется! Всего через 11 часов чудовищный Волк восстанет ото сна и мир, каким мы его знаем, прекратит своё существование... Однако, книга содержит подсказку о возможности остановить пророчество: если составить особое музыкальное произведение и найти того, кто сможет сыграть его на «Таинственном Органе Вечного Бытия» (загадочном инструменте, скрытом где-то в Турине), последняя битва Богов будет отложена ещё на один век, Но где же находится этот мифический инструмент? И кто, тот «Избранный», который сможет сыграть священную «Песнь Творения» и спасти мир людей?

Пронизанный мистикой, город Турин становится ареной опасной гонки со временем, где, в попытке разгадать тайну и изменить выпавший миру жребий, соединяются судьбы восьми удивительных людей: мистического капитана Сноуи, авантюриста и пирата; принцессы Лильи, предсказательницы на картах Таро; гениального изобретателя Польссона, которому однажды удалось создать человека-автоматона; детектива лорда Колеберга, направленного расследовать серию загадочных зверских убийств; малоизвестной, но очаровательной леди Льюис, много лет играющей незабываемые мелодии; удивительного композитора волшебных музыкальных произведений – профессора Йонссона; и лучшего охотника на оборотней – непредсказуемого мистера Видала, который, как считают многие, и сам является оборотнем. Именно эти восемь человек, определяют судьбу мира...

Но не все они объединены одним желанием: душой одного из них овладел дух Фенрира, которому необходимо физическое воплощение, чтобы отыскать Избранного и, остановив его, дать вратам Гимле открыться. Ибо видит он, что Рагнарок – не конец, а начало новой эры.

Битва, которая определит, на чьей стороне правда – началась: древняя вражда добра со злом готова разразиться вновь. Но как рассудить, кто является защитником одного, а кто сражается на стороне другого?

ПРАВИЛА

ScriBabs
PRODUCTION



PANDORA'S BOX
STUDIO



www.therion011.ru

THE RION

Автор игры **МАРКО ВАЛТРИАНИ** По повелле **ПАОЛО ВАЛЛЕРГА**



ПРЕДЫСТОРИЯ ...

Идёт «011» год XIX столетия, место действия – таинственный город Турин. Фантазмагорический доктор Викстрём, специалист в области каббалистики, мистики, символов и мертвых языков, обнаружил неизвестный текст исландского поэта и историка Снорри Стурлусона. В книге содержится страшное пророчество: Фенрир, сын Локи, которому суждено убить Одина и вызвать Рагнарок, вот-вот проснется! Всего через 11 часов чудовищный Волк восстанет ото сна и мир, каким мы его знаем, прекратит своё существование... Однако, книга содержит подсказку о возможности остановить пророчество: если составить особое музыкальное произведение и найти того, кто сможет сыграть его на «Таинственном Органе Вечного Бытия» (загадочном инструменте, скрытом где-то в Турине), последняя битва Богов будет отложена ещё на один век, Но где же находится этот мифический инструмент? И кто, тот «Избранный», который сможет сыграть священную «Песнь Творения» и спасти мир людей?

Пронизанный мистикой, город Турин становится ареной опасной гонки со временем, где, в попытке разгадать тайну и изменить выпавший миру жребий, соединяются судьбы восьми удивительных людей: мистического капитана Сноуи, авантюриста и пирата; принцессы Лильи, предсказательницы на картах Таро; гениального изобретателя Польссона, которому однажды удалось создать человека-автоматона; детектива лорда Колеберга, направленного расследовать серию загадочных зверских убийств; малоизвестной, но очаровательной леди Льюис, много лет играющей незабываемые мелодии; удивительного композитора волшебных музыкальных произведений – профессора Йонссона; и лучшего охотника на оборотней – непредсказуемого мистера Видала, который, как считают многие, и сам является оборотнем. Именно эти восемь человек, определяют судьбу мира...

Но не все они объединены одним желанием: душой одного из них овладел дух Фенрира, которому необходимо физическое воплощение, чтобы отыскать Избранного и, остановив его, дать вратам Гимле открыться. Ибо видит он, что Рагнарок – не конец, а начало новой эры.

Битва, которая определит, на чьей стороне правда – началась: древняя вражда добра со злом готова разразиться вновь. Но как рассудить, кто является защитником одного, а кто сражается на стороне другого?

ПРАВИЛА

ScriBabs
PRODUCTION



PANDORA'S BOX
STUDIO



www.therion011.ru

THE RION

Автор игры **МАРКО ВАЛТРИАНИ** По повелле **ПАОЛО ВАЛЛЕРГА**



11

F

R

L

Adulrma Rediviva
C Shine on me Rma Rme reddiva, you re
reborn at last, from the past Adulrma Rediviva
Adulrma Hear the calling: Walk to meet me!
Run to meet me! In ancient days, in an ancient word,
the Sibyls sang their melodies But the song is lost,
when Sibyls speak the words of gods

ПРАВИЛА

ПРЕДЫСТОРИЯ ...

Идёт «011» год XIX столетия, место действия – таинственный город Турин. Фантазмагорический доктор Викстрём, специалист в области каббалистики, мистики, символов и мертвых языков, обнаружил неизвестный текст исландского поэта и историка Снорри Стурлусона. В книге содержится страшное пророчество: Фенрир, сын Локи, которому суждено убить Одина и вызвать Рагнарок, вот-вот проснется! Всего через 11 часов чудовищный Волк восстанет ото сна и мир, каким мы его знаем, прекратит своё существование... Однако, книга содержит подсказку о возможности остановить пророчество: если составить особое музыкальное произведение и найти того, кто сможет сыграть его на «Таинственном Органе Вечного Бытия» (загадочном инструменте, скрытом где-то в Турине), последняя битва Богов будет отложена ещё на один век, Но где же находится этот мифический инструмент? И кто, тот «Избранный», который сможет сыграть священную «Песнь Творения» и спасти мир людей?

Пронизанный мистикой, город Турин становится ареной опасной гонки со временем, где, в попытке разгадать тайну и изменить выпавший миру жребий, соединяются судьбы восьми удивительных людей: мистического капитана Сноуи, авантюриста и пирата; принцессы Лильи, предсказательницы на картах Таро; гениального изобретателя Польссона, которому однажды удалось создать человека-автоматона; детектива лорда Колеберга, направленного расследовать серию загадочных зверских убийств; малоизвестной, но очаровательной леди Льюис, много лет играющей незабываемые мелодии; удивительного композитора волшебных музыкальных произведений – профессора Йонссона; и лучшего охотника на оборотней – непредсказуемого мистера Видала, который, как считают многие, и сам является оборотнем. Именно эти восемь человек, определяют судьбу мира...

Но не все они объединены одним желанием: душой одного из них овладел дух Фенрира, которому необходимо физическое воплощение, чтобы отыскать Избранного и, остановив его, дать вратам Гимле открыться. Ибо видит он, что Рагнарок – не конец, а начало новой эры.

Битва, которая определит, на чьей стороне правда – началась: древняя вражда добра со злом готова разразиться вновь. Но как рассудить, кто является защитником одного, а кто сражается на стороне другого?

www.therion011.ru



THE RION

PANDORA'S BOX
STUDIO

В КОРОБКЕ С ИГРОЙ ВЫ НАЙДЕТЕ:

- 1 Игровое поле с картой старинного города Турина, каким он был в 011 году
- 1 Таблицу Персонажей
- 8 фигурок Персонажей
- 1 Миниатюру Таинственного Органа Вечного Бытия
- 3 Шестеренки Действия
- 24 метки шести цветов
- 50 Карточек Исследования



- 55 Карт для игры, включая:
 - 8 Карт Персонажей
 - 24 Карты Способностей

- 5 Карт Героев
- 1 Карту Фенрира

- 11 Карт Событий

- 6 Карт с подсказками

- 21 Улику
- 1 Метку Блокирования Персонажа
- 1 Часовую Стрелку
- 4 металлических крепления (для Шестеренок Действия и Часовой Стрелки)
- Бумагу и карандаши для заметок

ШЕСТЕРЕНКА ТРАНСПОРТА

ШЕСТЕРЕНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

УКАЗАТЕЛЬ

(на данном рисунке Указатель Шестеренки Передвижения)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Идёт «011» год альтернативного XIX века. Таинственный Орган Вечного Бытия сокрыт где-то в городе Турине, только сего помощью можно предотвратить приход Рагнарока. Лишь один из 8 Персонажей игры – Избранный, способный сыграть на этом Органе. А кто-то из оставшихся Персонажей одержим духом Фенрира, постарается помешать Избранному добраться до этого Органа. Игра состоит из 11 раундов, называемых Часами. Все игроки начинают игру Героями, однако, в пятом Часу игры один из них встанет на сторону Фенрира.

Для победы Героем, необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав её на 15 страницах.
- Найти в Турине место сокрытия Таинственного Органа Вечного Бытия.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Избранного к Таинственному Органу Вечного Бытия, чтобы он сыграл на нем Песнь Творения!

Для победы Воплощением Фенрира необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав хотя бы 12 Музыкальных Страниц.
- Накопить Силу Фенрира, собрав 2 камня Фенрира.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Фенрира к Избранному прежде чем тот к Таинственному Органу Вечного Бытия!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры аккуратно отделите все части от рамок.

Используйте металлические крепления, чтобы закрепить 3 Шестеренки Действия и часовую стрелку на игровом поле, как показано на рисунке. Не важно, на какой из символов указывают Шестеренки, т.к. их расположение будет меняться по ходу игры.

Поместите игровое поле в центре игровой зоны. Поверните Шестеренки Действия так, чтобы указатель на поле, оказался напротив значка «Сдвинуть Улику» на Шестеренке Активных Действий. Установите часовую стрелку на цифру «1» на часах Рагнарока. Перетасуйте Карточки Исследования и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Перемешайте Карты Событий и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Положите все Улики рядом с игровым полем – это общий Запас Улик. Поместите фигурки Персонажей на игровом поле на клетках, отмеченных соответствующими рунами.

Поместите миниатюру Органа на соответствующем символе между четырех Клеток Локаций. Поместите Таблицу Персонажей рядом с игровым полем. Перетасуйте Карты Персонажей и раздайте по одной каждому игроку, держа их лицевой стороной вниз.

Золотое правило № 1: Персонаж, указанный на Карте Персонажа, НЕ ОЛИЦЕТВОРЯЕТ Вас в игре. По правилам, каждый участник игры может использовать фигурку любого из Персонажей.



ЗНАЧОК: «СДВИНУТЬ УЛИКУ»

Одну из оставшихся Карт Персонажей отложите в сторону (к примеру, вложите её под игровое поле) так, чтобы никто не видел изображенного на ней Персонажа.

Персонаж на этой карте считается Избранным.

Не глядя на оставшиеся Карты Персонажей сложите их рядом с полем в колоду лицевой стороной вниз.

Это Колода Неизвестных Персонажей.

Раздайте игрокам комплекты из 4 Карт Способностей (по одной каждого типа), а также по 4 метки одного цвета. Оставшиеся Карты Способностей и цветные метки можно сложить обратно в коробку.

Положите одну из Ваших меток перед собой.

3 оставшиеся метки расположите следующим образом:

- На начальной точке Шкалы Времени (рис. 2)
- На начальной точке Музыкальной Шкалы (рис. 3)
- В любом порядке в левой колонке Шкалы Очередности Хода (рис. 4).

5 Карт Героев, Карта Фенрира и Метка Блокирования Персонажа пока не используются.

ДО НАЧАЛА ИГРЫ, ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ, ЧТО:

«011» играется в 11 раундов, которые называются Часами. Каждый Час делится на 5 Фаз. Все игроки по очереди должны завершить одну Фазу, прежде чем начать следующую:

1. Узнать Событие
2. Торг за очередность хода
3. Размещение Улик на карте
4. Действия и передвижение Персонажей
5. Сыграть Карточку Локации

По завершении всех 5 Фаз, передвиньте стрелку Часов Рагнарока на один час вперед. Игра считается оконченной, а все участники – проигравшими, игровых если стрелка Часов указывает на цифру XII (т.е. если прошло 11 Часов), если нет – начинается Первая Фаза очередного Часа.

ВРЕМЯ

В «011» самым важным ресурсом является Время. В начале игры каждый участник имеет 45 очков времени, которые он может потратить, совершая действия в свой ход. Мудро распоряжайтесь своими очками, ибо имеется очень мало способов получить ещё хотя бы несколько драгоценных минут. Будьте осторожны! Если Вы потратите все очки времени, то выйдете из игры! В таком случае Вы должны продемонстрировать имеющуюся у Вас Карту Персонажа остальным игрокам и не принимать дальнейшего участия в игре. Тем не менее, сам Персонаж в игре остается.

ВАЖНО: Количество имеющихся у Вас очков времени никогда не может быть выше 45!

МУЗЫКА

Для победы, Вам нужно составить священную «Песнь Творения», собрав Музыкальные Страницы. Количество собранных Вами страниц указывается положением Вашей метки на Музыкальной Шкале.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАЛА



рис. 3

ПЕРСОНАЖИ

В игре есть 8 Персонажей, которые могут использоваться всеми игроками. В начале игры Вам дается 1 Карта Персонажа. Персонаж на этой карте не является Избранным. Избранного требуется вычислить методом исключения. Не показывайте Вашу карту другим игрокам. Каждый персонаж обладает уникальной Способностью. Эту Способность можно применить, используя Персонажа в свой ход.

Один из Персонажей – Избранный. Его (или её) карта была отложена в сторону перед началом игры – она не может находиться ни у одного из игроков. В начале V Часа Персонаж одного из игроков станет одержим Фенриром, тогда условия победы этого игрока изменятся, как указано в разделе «Цель Игры».

ГОРОД ТУРИН

Игровое поле представляет собой загадочный город Турин. Оно разбито на клетки, которые символизируют здания города, и помогают контролировать перемещение Персонажей, в поисках Улик.



На 8 из этих клеток начертаны руны – это стартовые позиции Персонажей.



Пятью кругами обозначены разбросанные по городу Мистические Здания – они имеют решающее значение для выявления местоположения Таинственного Органа Вечного Бытия.

В Турине имеется развитая система парового транспорта. Цветные клетки (желтые, зеленые и синие) дают возможность использовать Дымовой поезд, Монорельсовую дорогу или Дирижабль, что позволит Вам быстро перемещаться по городу. Эти виды транспорта называются «Механизированным Транспортом».

ШЕСТЕРЕНКИ ДЕЙСТВИЙ

На игровом поле имеются 3 сцепленных Шестеренки Действия:

Шестеренка Транспорта, имеющая 8 зубьев, показывает Механизированный Транспорт, который можно использовать. Шестеренка Передвижения, имеющая 9 зубьев, показывает максимальное расстояние, на которое можно переместить выбранного Персонажа. Шестеренка Активных Действий, имеющая 7 зубьев, показывает действие, которое можно предпринять по завершении движения.



Имеются следующие Виды возможных действий:



Расследование – посмотрите 1 карту в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей.



Исследование – возьмите 1 Карточку Исследования.



Составление Мелодии – получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.



Сдвиг Улик – переместите 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (только не по диагонали).

Важно: на вид Механизированного Транспорта, расстояние передвижения и возможное действие показывает соответствующий указатель.

УЛИКИ

Чтобы справиться с заданием успешно, потребуется найти Улики, указывающие на приближение Рагнарока (их собирают на игровом поле). Собранные Улики можно использовать для усиления результата действий, о которых говорилось выше. Улики размещаются в городе каждый игровой Час. Собирать их можно перемещая Персонажа на те клетки, на которых они находятся.



КАРТОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Карточки Исследования содержат важные сведения и ценные артефакты, которые Вы можете обнаружить в ходе проведения Вашего расследования. Они бывают 2 видов:

Карточки Локации (с изображениями 5 Мистических Зданий) – используются для определения места нахождения Таинственного Органа Вечного Бытия.

Карточки Преимущества – дают временные Преимущества.

На некоторых Карточках Исследования имеются изображения Таинственного Органа Вечного Бытия или камней Фенрира – эти карточки используются, для достижения победы Избранным или Фенриром, соответственно!



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В начале игры у каждого на руках комплект из 4 Карт Способностей (по одной каждого вида). Они символизируют интуицию и таинственные знания Вашего Персонажа. Каждая Карта Способности – это потенциальная Способность Персонажа, которую можно использовать 1 раз за игру.



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

РУБАШКА КАРТЫ

8 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обратите внимание, что Карту Персонажа следует смешать с Картами Способностей в Вашей руке.

Использование Карт Способностей сокращает количество карт у Вас в руке, что в свою очередь облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас Карты Персонажа, когда они применяют Расследование!



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый Час раскрывается новая Карта Событий, символизирующая вызовы или возможности, влияющие на стратегию Вашей игры!

Теперь начинается приключение...

РАУНД (ЧАС) ИГРЫ

КАЖДЫЙ ЧАС ДЕЛИТСЯ НА 5 ФАЗ:

1. УЗНАТЬ СОБЫТИЕ
2. ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА
3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ
4. ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
5. РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

ФАЗА 1: УЗНАТЬ СОБЫТИЕ

Переверните верхнюю Карту Событий. Эта Карта влияет только на данный Час – в Фазе 4 каждый игрок должен следовать данным в ней указаниям.

Полный перечень эффектов всех Карт Событий указан в конце правил.

ФАЗА 2: ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

В этой Фазе игроки предлагают очки времени за место на Шкале Очередности Хода. Очередность хода в текущий Час определяется проведением серии аукционов. Игрок, чья метка стоит первой (деление I Шкалы), выбирает себе место на Шкале Очередности Хода (в зависимости от общего числа участников игры) и объявляет за это место свою начальную ставку (которая может равняться 0). Остальные игроки, по часовой стрелке, должны либо поднять ставку, либо пасовать.

Спасовав, Вы больше не можете торговаться за это место.

Когда все игроки, кроме одного, спасовали, победитель ставит свою метку на выбранное место Шкалы Очередности Хода и уменьшает количество своих очков времени в счет платы за ставку.

Получив место на Шкале Очередности Хода, Вы прекращаете участие в торгах в этой Фазе.

Во все последующие Часы ставки делаются в обратном порядке, начиная с игрока, ходившего последним в предыдущем Часе, до тех пор, пока все игроки не получат место на Шкале Очередности Хода.

Если Вы остались последним, кто ещё не поставил метку на Шкалу Очередности Хода, ставьте её бесплатно на последнее

свободное место.

Примечание: на Шкале имеется 2 колонки.

Выиграв аукцион, передвиньте метку в соседнюю колонку.

Так Вы будете знать, кто из игроков начинает торги следующим, и новую очередность ходов.

Примечание: В начале игры очередность ходов определяется произвольно. Это влияет только на очередность ставок игроков в первом Часе игры. В остальном, торги за очередность хода первого Часа не отличаются от других торгов.

Пример: В прошлом Часе первую позицию занимал Марко (зеленый), потом Марио (желтый), Кристиан (синий), и Леонардо (красный).

Т.к. Марко был первым, он начинает аукцион первый аукцион.

Он дает 0 очков времени за позицию «II».

Марио пасует, Кристиан пасует, а Леонардо ставит 1 очко времени. Марио увеличивает ставку до 2 и Леонардо пасует (Марио и Кристиан спасовали раньше, поэтому они не могут ставить снова).

Марко тратит 2 очка времени (отметив это на Шкале Времени) и ставит свою метку на вторую позицию Шкалы Очередности Хода.



Теперь очередь Марио (желтый) начинать аукцион. Он ставит 1 очко времени за позицию «I». Кристиан повышает до 2 очков времени, а Леонардо пасует.

Марко уже поставил метку, он не может делать ставки. Марио снова повышает ставку до 3, а Кристиан ставит 4.

Марио пасует, а Кристиан отдает 4 очка времени и ставит свою метку на первую позицию.

Марио (желтый), ходивший первым в прошлом Часе, опять начинает новый аукцион.



В этот раз он предлагает 0 за позицию «III», Леонардо (красный) ставит 1 очко, а Марио пасует. Таким образом, Леонардо платит 1 очко и ставит свою метку на позицию «III» Шкалы Очередности Хода. Единственным местом для Марио теперь становится позиция «IV», и он ставит свою метку на неё бесплатно.

Таким образом, в этом Часе установлена следующая очередность ходов: Кристиан (синий), Марко (зеленый), Леонардо (красный) и Марио (желтый).



ФАЗА 3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ

ВАЖНО: Игрок, который ходит первым, пропускает эту Фазу! Начиная с игрока, на позиции «II» и далее в порядке очередности ходов, каждый игрок размещает одну Улику, взятую из общего Запаса Улик, на любом пустом здании на карте. Запрещается размещать Улики на каких-либо специальных клетках - клетках Механизированного Транспорта (синих, желтых или зеленых) и клетках Мистических Зданий.



Пример: В игре с 4 участниками каждый игровой Час на поле выставляются по 3 новые Улики. Улики нельзя класть на клетки, отмеченные крестами.

Любая Улика может оказаться на клетке Мистического Здания только в результате применения Способности Персонажа или эффекта Карты.

ФАЗА 4: ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Не забудьте открыть Карту Событий, применив указанные в ней эффекты воздействия к указанным в ней Персонажам!

Игроки по очереди двигают выбранных Персонажей и совершают ими действия, как указано в пунктах 4.1 – 4.4. Эти пункты исполняются друг за другом в следующем порядке:

4.1) ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Можно выбрать любого Персонажа на игровом поле. Это может быть Персонаж, не указанный в выданной Вам Карте Персонажа.

Персонажа можно использовать в игровом Часе только 1 раз. В Таблице Персонажей отметьте своей меткой Персонажа, которого хотите использовать, так остальные участники будут знать, какие Персонажи уже использовались в этот Час.



Пример: Сейчас ходит Марко (его метки зеленые, в этом Часе он второй), он может выбрать любого Персонажа, клетка которого не отмечена меткой другого игрока. Первый игрок уже использовал невероятного детектива лорда Колеберга, поэтому Марко не может выбрать его.

Он выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладет свою метку на клетку Викстрёма на Таблице Персонажей.

В действующей Карте Событий указано, что второй игрок на Шкале Очередности Хода получает 2 Музыкальные Страницы. Т.к. Марко второй, он передвигает свою метку по Музыкальной Шкале на 2 деления в сторону увеличения.



4.2) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

После того, как Вы выбрали Персонажа, используйте его особую Способность. У каждого Персонажа своя Способность. Перечень всех Способностей Персонажей приведен в конце данных правил.



Пример: Марко выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладёт метку на клетку Викстрёма в Таблице Персонажей, после этого он сразу получает 3 очка времени на Шкале Времени.

4.3) ПОВОРОТ ШЕСТЕРЁНОК ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЫБРАННОГО ПЕРСОНАЖА

Используя Способность Персонажа, поверните одну из трех Шестеренок Действия на 1, 2 или 3 зубца, остановив зубец напротив указателя. Вычтите у себя количество очков времени, равное количеству зубцов, на которые была повернута Шестерёнка.

Вращением любой Шестерёнки Вы поворачиваете две другие. Конечное положение Шестеренок Действия относительно указателей определяет, какое действие может совершить выбранный Вами Персонаж, и на какое расстояние его можно будет переместить в Ваш ход.

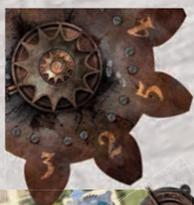
Шестеренка Транспорта показывает, **какой Механизированный Транспорт** может использовать выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Передвижения показывает максимальное количество **клеток**, которые может пройти выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Активных Действий показывает действие, которое требуется выполнить в этот ход.

Поверните Шестеренки Действия – теперь можно передвинуть выбранного Персонажа. Персонажа можно передвигать пешком и/или при помощи Механизированного Транспорта, указанного на Шестеренке Транспорта.

ШЕСТЕРЁНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Передвижение пешком: Вы можете двигать Персонажа в любом направлении (кроме диагонального), но за каждую пройденную клетку Вы должны потратить одно очко времени. Персонаж не может передвигаться пешком на расстояние, превышающее указанное на Шестеренке Передвижения. Персонаж может передвигаться пешком по любым клеткам игрового поля, если только они не заняты другой фигуркой. Перемещение пешком от начальной до конечной клетки всегда совершается перпендикулярно. **Диагональное перемещение запрещено.** Если связь каких-то клеток неочевидна, они соединяются линиями и стрелочками. Такие соединения не считаются клетками, и перемещение по ним не тратит очков времени. Выбранного Персонажа нельзя переместить через или оставить на клетке, где находится другой Персонаж или Тайнственный Орган Вечного Бытия, если только Вы не Объявили Победу в свой ход (см. раздел «Объявление Победы» на стр. 6).

Если путь выбранного Вами Персонажа проходит по или заканчивается на клетке с Уликой, Вы должны поднять Улику. Останавливаться на этой клетке не требуется.

Механизированный Транспорт: Для передвижения Персонажа без потери очков времени можно использовать Механизированный Транспорт, выбрав его Шестеренкой Транспорта.

В случае, если Шестеренка Движения показывает **3 шага**, можно воспользоваться **Паровым Такси**, т.е. переместиться на 3 клетки в любом направлении (как при обычном движении, но, не теряя при этом очков времени). Другие значки обозначают **Дымовой поезд**, **Монорельсовую дорогу** и **Дирижабль**, которые дают Персонажу возможность перемещаться с одной цветной клетки на другую выбранную клетку того же цвета:



ДЫМОВОЙ ПОЕЗД

Позволяет Персонажу перемещаться по желтым клеткам;



МОНОРЕЛЬСОВАЯ ДОРОГА

Позволяет Персонажу перемещаться по зеленым клеткам;



ДИРИЖАБЛЬ

Позволяет Персонажу перемещаться по синим клеткам.

Выбранный Персонаж может совмещать виды передвижения в любом порядке. Например, он может пройти несколько клеток, затем воспользоваться Механизированным Транспортom, а после снова пойти пешком.

Каждый игрок может использовать Механизированный Транспорт только один раз за свой ход, если только Карта Способностей или Карточка Преимущества не дают ему повторной возможности.

Кроме того, по цветной клетке можно просто пройти, не используя Механизированный Транспорт. На ней также можно закончить своё движение.



Пример: Теперь Марко крутит Шестеренки Действия, чтобы переместить Викстрёма по карте. Он поворачивает Шестеренку транспорта на 2 зубца, так, чтобы она показала Дымовой поезд. Это стоит два очка времени. Теперь Шестеренка Движения показывает на цифру «3». Он передвигает Викстрёма на 2 клетки, отдаёт ещё 2 очка времени, и останавливается на желтой клетке, что даёт ему возможность использовать Дымовой поезд для перемещения на другую желтую клетку на игровом поле. В итоге, он передвигает Викстрёма еще на 1 клетку (за 1 очко времени), перейдя в здание с Уликой, которую подбирает и кладет в свой Запас Улик. Больше он двигаться не может, т.к. он продвинулся на максимальное расстояние, показанное на Шестеренке Движения, и не воспользовался Механизированным Транспортom.



ШЕСТЕРЁНКА ТРАНСПОРТА



4.4) ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После прекращения движения, требуется выполнить действие, показанное на Шестеренке Активных Действий. Действия бывают следующих видов:

Расследовать - посмотрите одну любую карту из руки любого другого игрока, а затем верните её; **Или**

Посмотрите 1 любую карту из Колоды Неизвестных Персонажей (конечно, карту Избранного смотреть нельзя!), затем положите её обратно.

Примечание: В один и тот же Час можно повторно смотреть карты того же игрока (или карты из Колоды). Если хотите так поступить, ознакомьтесь с разделом «**Особые Случаи и Пояснения**» в конце этих правил. **Подсказка:** В коробке с игрой есть бумага и карандаши, для записи всех узнаваемых Вами Персонажей.



Исследовать - возьмите 1 Карточку Исследования.

Составить Мелодию - получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.

Сдвинуть Улику - передвиньте 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (не по диагонали). Если сдвинуть Улику на клетку, на которой находится выбранный Вами Персонаж, её можно подобрать.

Золотое правило № 2: Для усиления эффекта Расследования, Исследования и Составления Мелодии (указанных на Шестеренке Действий) разрешается использовать любое количество Улик. Нельзя использовать Улики, для усиления Способностей Персонажа, или эффекта действия Карты или Карточки.

- За каждую Улику, использованную при Расследовании, можно посмотреть 1 дополнительную карту.
- За каждую Улику, использованную при Исследовании можно взять 1 дополнительную карточку.
- При Составлении Мелодии за каждую Улику можно получить 1 дополнительную Музыкальную Страницу.

Пример: Марко закончил движение Персонажа в данном Часе. Шестеренка Активного Действия указывает на значок «Расследовать». Он может попытаться узнать какой, Персонаж находится в руке другого игрока, посмотрев одну из его карт, или изучить Колоду Неизвестных Персонажей. Марко решает использовать 4 Улики, поэтому он может посмотреть ещё 4 карты дополнительно. Он берет все 5 карт Кристиана и видит Капитана Сноуи! После этого он возвращает карты Кристиану. Отлично! Теперь Марко известно, что Избранный - это не Капитан Сноуи!

ШЕСТЕРЁНКА АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ И КАРТОЧЕК ПРЕИМУЩЕСТВА

Во время Вашего хода в Фазе 4 Вы можете сыграть 1 Карту Способностей и/или 1 Карточку Преимущества (но не более одной карты и одной карточки).

Карты Способностей и Карточки Преимущества имеют такой же эффект, как и Способности Персонажей. Карты Способностей обладают наибольшим эффектом, т.к. представляют собой средоточие Ваших знаний, интуиции и уникальных возможностей. Не забывайте, что использование Карты Способностей облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас карты Персонажа при помощи Расследования!

Использованные Карточки Преимущества кладутся рубашкой вверх под стопку карточек, а сыгранные Карты Способностей выбывают из игры.

ФАЗА 5: РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

Важно: В этой Фазе участвует только тот игрок, чья метка занимает последнее место Шкалы Очередности Хода!

Игроку, завершающему Час, разрешается положить 1 Карточку Локации на одну из Клеток Локаций вокруг миниатюры Таинственного Органа Вечного Бытия.

Расположение Карточек должно помочь найти место на Игровом Поле, где находится Орган. Клетки Локаций показывают направление, в котором находится Мистическое Здание относительно Органа. Карточки одна за одной окружают Орган Вечного Бытия, указав таким образом его местоположение в городе. Так, положив «La Mole» на западную Клетку, Вы даёте понять всем участникам, что Орган находится к востоку от «Mole Antonelliana».



Пример: Так как «Mole Antonelliana» находится на западе от Органа, Орган находится восточнее «Mole Antonelliana».



Кладите Карточки Локаций на Клетки географически правильно. Например, если «La Mole» лежит на западной Клетке, не кладите «Il Cimitego» на восточную, т.к. такое расположение будет географически неверным. «Il Cimitego» можно разместить на северной Клетке, а на южной нельзя, т.к. он располагается на северной окраине города. Можно класть по 2 одинаковые Карточки Локаций на разные Клетки – только не напротив друг друга. После того, как Карточка выложена на Клетку, её нельзя убрать или передвинуть.

Разместив Карточку Локации, Вы получаете 1 Улику и 2 очка времени – это награда за то, что Вы поделились сведениями с другими игроками.

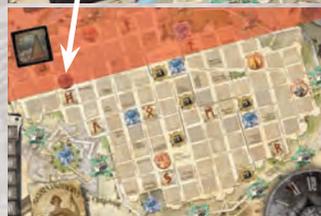


ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ТАИНСТВЕННОГО ОРГАНА ВЕЧНОГО БЫТИЯ

Положив четвертую Карточку Локации на последнюю Клетку, Вы узнаете местоположение Органа! Поместите миниатюру Органа на клетку здания (только не на клетку Мистического Здания или Механизированного Транспорта) в любом месте зоны игрового поля, ограниченной четырьмя найденными Локациями. За то, что Вы поместили Орган на игровое поле, Вы получаете 3 очка времени, которые прибавляются к награде за размещение четвертой Карточки Локации.



Пример: На Клетках Локации игрового поля уже находятся 3 Карточки Локации: «Il Templo» на южной, «Museo Egizio» на западной и «Obelisco» на северной. Марио кладёт Карточку «La Mole» на восточную Клетку Локации. Теперь ему надо поставить Орган



на игровое поле: западнее «Mole Antonelliana», севернее «Tempio Valdese», восточнее «Museo Egizio» и южнее «Obelisco». Он выбирает одно из обычных зданий в этой зоне и располагает там Орган. За размещение Органа он получает 3 дополнительных очка времени.



Если миниатюра Органа уже окружена 3 Карточками Локаций, вместо четвертой, можно использовать любую Карточку Преимущества с изображением Органа, после чего поместить миниатюру Органа в любое место зоны, обнаруженной при помощи Карточек Локаций. Использованная Карточка кладется рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования. В награду Вы получите

3 очка времени (но не получаете Улику и 2 очка времени, полагающиеся за размещение последней Карточки Локации). **Примечание:** Нельзя ставить Орган на игровое поле прежде, чем были размещены хотя бы 3 Карточки Локации.

КОНЕЦ ЧАСА

Час заканчивается после завершения Фазы 5. Передвиньте на одно деление вперед стрелку на часах Рагнарока и уберите все метки с Таблицы Персонажей.

ВАЖНО: В конце этой Фазы у Вас на руках может оставаться не более 3 Карточек Исследования!

Если Карточек больше, оставьте себе три, а остальные сбросьте, положив рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования.

Далее, если только часовая стрелка не достигла полуночи, начинайте следующий Час с Фазы 1: Узнать Событие.

ПРОБУЖДЕНИЕ ФЕНРИРА

Дух Волка рыщет по улицам Турина в поисках физического воплощения, требующегося ему, чтобы остановить Избранного.

В начале V Часа, возьмите Карты Героя, их должно быть на одну меньше чем Игроков (т.е. в игре на 4-х, должно быть 3 Карты Героя), и Карту Фенрира, после чего сложите их вместе и перетасуйте. Раздайте по одной карте рубашкой вверх каждому игроку. Не показывайте Вашу карту другим игрокам! Такую карту невозможно посмотреть, действием «Расследование».

Если Вам попала Карта Фенрира, Условия Победы для Вас меняются: Персонаж в Вашей руке становится Воплощением Фенрира и его задача теперь – остановить Избранного. Если Вам попала Карта Героя, Условия Победы для Вас остаются прежними.



КАРТА ГЕРОЯ



КАРТА ФЕНРИРА



РУБАШКА КАРТЫ

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

Победу можно объявлять во время своего хода в Фазу 4: Действия и передвижение Персонажей.

ЕСЛИ ВЫ ГЕРОЙ

Чтобы Объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и местоположение Органа.

У Вас также должно быть 15 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или у Вас должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Объявлена Победа).

Назвав имя Избранного, посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, до конца Вашего хода Вы должны переместить Избранного (используя обычные правила игры) к зданию, где находится Таинственный Орган Вечного Бытия (у Вас уже должно быть 15 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры!

ЕСЛИ ВЫ ОДЕРЖИМЫ ФЕНРИРОМ:

Чтобы объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и иметь на руках как минимум две Карточки с камнями Фенрира. У Вас также должно быть 12 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Вы Объявляете Победу).

Покажите 2 метки Фенрира и назовите Избранного. Посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, переместите Персонажа, карта которого у Вас на руках (используя обычные правила игры) на ту клетку, где находится Избранный (при этом у Вас уже должно быть 12 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры! В обоих случаях Вам требуется иметь достаточное количество очков времени, чтобы завершить все необходимые Фазы!

Золотое правило № 3: Игрок, объявивший победу, может двигать любого Персонажа, даже того, который уже был использован в этот Час другим игроком или того, который был заблокирован каким-либо Событием или Способностью. Также можно использовать Способности Персонажа и любые Преимущества, которые даёт ему текущая Карта Событий.

РАГНАРОК

Если часовая стрелка достигла Полуночи до Объявления Победы, начинается РАГНАРОК. Это означает, что Избранный не справился с заданием, а одержимый Персонаж не смог завершить превращение в Фенрира. Таким образом, Все игроки считаются проигравшими! Запомните: несмотря на то, что перед всеми Героями стоит одна и та же задача, 011 - это не коллективная игра! Проиграть игроки могут вместе, а вот выиграть может только один!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЕМ

В игре втроём, используется несколько специальных правил. Используются все обычные правила, за исключением тех, изменения в которых приведены ниже:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре втроём нет Фенрира. Не используйте Карту Фенрира и Карты Героев, а также изымите все карточки с «камнями Фенрира» из стопки Карточек до того, как они будут перетасованы. Разложите игральное поле и Карточки Исследования, затем перемешайте Карты Персонажей и раздайте по 2 каждому игроку. Отложите одну из двух оставшихся карт Персонажей в сторону - это Избранный, а другую откройте, чтобы все могли её видеть. Поместите метки игроков на делении 36 Шкалы Времени (вместо деления 45) и на ячейку 0 Музыкальной Шкалы, затем играйте как обычно, игнорируя правила, относящиеся к Фенриру.



КАМНИ
ФЕНРИРА

СПОСОБНОСТИ, ПРЕИМУЩЕСТВА И СОБЫТИЯ

В этом разделе описаны Карты Способностей, Карточки Преимущества и Карты Событий. Если потребуется, можно обращаться к этой информации по ходу игры.

Помните: кроме действия, указанного на Шестеренке Активных Действий, в свой ход каждый может использовать только 1 Карточку и/или 1 Карту. Эффекты карт и Карточек нельзя усиливать, используя Улики. Также, эффекты карт и Карточек нельзя прервать или разделить между несколькими целями.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



Посмотрите 3 Карты в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей, затем верните их на место.

В дополнение к обычному движению, выбранный Персонаж может бесплатно воспользоваться любым видом Механизированного Транспорта.

Возьмите 3 Карточки Исследования.

Получите 3 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты Событий имеют несколько эффектов, влияющих на конкретных Персонажей или игроков, занимающих определенное место на Шкале Очередности Хода. Положение X указывает на игрока, совершающего ход последним, независимо от количества игроков. В игре для 3-х игнорируются эффекты, направленные на игрока,



- Третий игрок использует Способности выбранного им Персонажа дважды.
- Игроки не могут использовать гениального изобретателя мистера Польссона.



- Четвертый игрок берет 2 Карточки Исследования (в игре для троих этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший таинственную принцессу Лилью, получает 1 Улику и берет 1 Карточку Исследования.



- Третий игрок может посмотреть 2 Карты.
- Игрок, выбравший непредсказуемого охотника Видала, получает 1 Улику и 1 очко времени.



- Игрок, выбравший гениального изобретателя мистера Польссона, получает 1 Улику и 2 очка времени.
- Игроки не могут пользоваться Механизированным Transportом.



- Четвертый игрок получает 3 очка времени (в игре втроём этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший удивительного композитора од профессора Йонссона, получает 1 Улику и 1 Музыкальную Страницу.
- Игроки не могут использовать фантазмагорического доктора Викстрёма.



- Второй игрок получает 2 очка времени
- Игроки не могут использовать очаровательную тёмную леди Льюис.



- Последний игрок может переместить Персонажа на 3 дополнительные клетки.
- Игроки не могут использовать таинственного капитана Сноуи.



- Последний игрок берет 1 Карточку Исследования.
- Игрок, выбравший очаровательную тёмную леди Льюис, выбирает ещё одного Персонажа и блокирует его. Отмечает его Меткой Блокировки Персонажа.



- Последний игрок возвращает себе в руку одну из карт Способностей, использованную им ранее в игре.
- Игрок, выбравший фантазмагорического доктора Викстрёма, получает 1 Музыкальную Страницу и берет 1 Карточку Исследования.
- Игроки не могут использовать невероятного детектива Колеберга.



- Последний игрок берет 3 Карточки Исследования.
- Игрок, выбравший таинственного капитана Сноуи, получает 1 Музыкальную Страницу и 2 очка времени.
- Игроки не могут использовать таинственную принцессу Лилью.



- Второй игрок получает 2 Музыкальные Страницы.
- Игрок, выбравший невероятного детектива лорда Колеберга, получает 1 Улику и может переместить лорда Колеберга дополнительно на 3 клетки.
- Игроки не могут использовать Карты Способностей и Карточки Преимуществ.



занимающего IV месте в очереди ходов. Символ замка, положенный на клетку Персонажа, означает, что Персонажа нельзя использовать (двигать или предпринимать им какие-либо действия) в данный Час. Положите Метку Блокировки Персонажа на клетку Персонажа в Таблице Персонажей. Исключение: если игрок Объявляет Победу, он может использовать заблокированного Персонажа. Эффекты всех карт Событий описаны ниже:

КАРТОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА



**Deggial / Lemuria / Nifelheim
Sitra Ahra / To Mega Therion
Feuer Overtüre
Prometheus Entfesselt**

Получить 1 или 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале (в соответствии с тем, что указано на Карточке).



**Adulruna Rediviva
An Arrow From The Sun
The Perennial Sophia**



Выбранный Вами Персонаж может бесплатно использовать указанный Механизированный Транспорт в дополнение к обычному способу передвижения.



Поместите 1 Улику на любое свободное Мистическое Здание.



Получите 1 очко времени.



Сбросьте 1 Улику, чтобы получить 3 очка времени. Если у Вас нет Улик, Вы не можете сыграть эту Карточку.



Проведите Расследование бесплатно.



Потратьте 2 очка времени, для перемещения выбранного Вами Персонажа на 3 клетки.



Потратьте 2 очка времени, для получения 4 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале.



Потратьте 2 очка времени, чтобы взять 3 Карточки Исследования.



Никакого эффекта. Два камня Фенрира для одержимого Фенриром.



Потратьте 2 очка времени, чтобы передвинуть любого Персонажа в любое пустое Мистическое Здание.



Поменяйте местами 2 любые фигурки Персонажей на игровом поле.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Выбрав Персонажа в свой ход, используйте его особую Способность: **Фантасмагорический**

Таинственная принцесса Лилья.
Возьмите 2 Карточки Исследования

Гениальный изобретатель Польссон.
Потратьте 2 очка времени, затем выберите любого другого Персонажа и воспользуйтесь его особой Способностью.

композитор од профессор Йонссон.
Получите 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.
Мистический

Очаровательная тёмная леди Льюис.
Посмотрите 2 Карты.



доктор Витрём
Получите 3 очка времени на Шкале Времени.
Удивительный

капитан Сноуи
Переместите капитана Сноуи бесплатно на 3 дополнительные клетки (без использования Механизированного Транспорта).
Невероятный

Непредсказуемый охотник Видал.
Используйте одно из указанных далее действий бесплатно (Исследовать, Расследовать, Составить Мелодию или Сдвинуть Улику).

детектив лорд Колеберг.
Положите 1 Улику на пустое Мистическое Здание.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ И ПОЯСНЕНИЯ

Использование Улик для усиления действий:

Улики используются для усиления действий, указанных на Шестеренке Активных Действий (кроме действий, являющихся Способностями Героя или указанных на Картах Способностей, Карточках Преимуществ или Картах Событий). При использовании Улик до применения действия нужно объявить количество Улик, которые Вы хотите потратить. Запрещается сначала брать Карточку и смотреть её, а потом принимать решение о том, тратить ли Улики на то, чтобы взять ещё Карточки.

Если общий Запас Улик опустел:

Вряд ли может случиться так, что свободные значки Улик закончатся, но даже в этом случае общий Запас Улик считается бесконечным.

Размещение Таинственного Органа Вечного Бытия:

Может случиться так, что после размещения 1 или 2 Карточек Локации, станет очевидно и без других Карточек, где может располагаться Орган. Тем не менее, по правилам, Орган

не может быть размещён на игровом поле, пока четвертая карточка не окажется на Клетке Локации или вместо неё не будет сброшена Карточка с символом Органа.

Повторное изучение Карт того игрока или карт Колоды Неизвестных Персонажей в том же Часе игры.

Получить возможность действия «Расследовать» можно по-разному: оно может быть указано на Шестеренке Активных Действий, являться Способностью очаровательной тёмной леди Льюис, или одним из эффектов воздействия Карт Событий, Карт Способностей и Карточек Преимуществ. Таким образом, у Вас будет возможность посмотреть Карты другого игрока (или Карты из Колоды Неизвестных Персонажей) больше одного раза за ход. Поэтому, игрок чьи Карты Вы будете смотреть, должен отложить уже просмотренные Вами Карты в сторону. Так Вам не придётся повторно смотреть уже виденные Вами Карты. То же относится и к Колоде Неизвестных Персонажей. Карты кладутся обратно и тасуются вместе только тогда, когда Ваш ход в данной Фазе закончен. Действия и Передвижение Персонажей.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА: Если Вы играете в 011 впервые, Вам может понадобиться помощь в поисках Избранного. Начните игру, перевернув Колоду Неизвестных Героев лицом вверх.

СОБЫТИЯ: В свой ход обращайте внимание на Карту Событий, находящуюся в настоящее время в игре: она может дать Вам неожиданные возможности, однако, может и запретить использовать нужного Вам Персонажа.

ТОРГИ: Аукционы за очередность ходов занимают важное место в 011. Помните, что игрок, который ходит первым имеет самый большой выбор Персонажей и больше возможностей собрать Улики, но не принимает участие в 3-м этапе «Размещение Улик на Карте», а последний игрок может выкладывать Карточки Локаций в 5 Фазе. Также обратите внимание на Преимущества, которые может дать Карта Событий, как игрокам в зависимости от очереди их хода, так и определенным Персонажам, которых может выбрать первый игрок до того, как смогут выбирать остальные.

ВРЕМЯ: Помните, что у Вас не так много способов заработать очки времени. К счастью, Ваши противники не могут уменьшать количество Ваших очков времени. Очки времени полностью в Ваших руках. Используйте их осторожно! Также не забывайте о стрелке часов: размещение Карточек Локаций – последнее действие, которое можно сделать в конце каждого Часа. Поэтому если Вы Герой и Вы не можете найти орган до окончания X Часа, Вам не удастся выиграть!



Перевод на русский язык: Вячеслав Никулин ООО «Студия «Пандора Бокс»
Автор игры: Марко Валтриани, дизайн: Паоло Валлерга, Скрайбас
©2011 Скрабас Паоло Валлерга.
Адрес: Италия, ул. Мальта, д.5, Турин 10141

“011” An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallerga - All Rights Reserved. www.therion011.com
Some images are made by Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com taken on the set of “011 - Adulruna Rediviva”. June 2011.
Some Therion images are original shots by Fernando Aceves © with kindly permission of Therion.



Эксклюзивный дистрибьютор
в России и странах СНГ: ООО «Студия «Пандора Бокс»
www.therion011.ru
www.pandorastudio.ru
г. Москва, ул. Краснобогатырская 90/3 т.: +7 495 7965049

В КОРОБКЕ С ИГРОЙ ВЫ НАЙДЕТЕ:

- 1 Игровое поле с картой старинного города Турина, каким он был в 011 году
- 1 Таблицу Персонажей
- 8 фигурок Персонажей
- 1 Миниатюру Таинственного Органа Вечного Бытия
- 3 Шестеренки Действия
- 24 метки шести цветов
- 50 Карточек Исследования



- 55 Карт для игры, включая:
 - 8 Карт Персонажей
 - 24 Карты Способностей

- 5 Карт Героев
- 1 Карту Фенрира

- 11 Карт Событий

- 6 Карт с подсказками



- 21 Улику
- 1 Метку Блокирования Персонажа
- 1 Часовую Стрелку
- 4 металлических крепления (для Шестеренок Действия и Часовой Стрелки)
- Бумагу и карандаши для заметок

ШЕСТЕРЕНКА ТРАНСПОРТА

ШЕСТЕРЕНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

УКАЗАТЕЛЬ

(на данном рисунке Указатель Шестеренки Передвижения)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Идёт «011» год альтернативного XIX века. Таинственный Орган Вечного Бытия сокрыт где-то в городе Турине, только сего помощью можно предотвратить приход Рагнарока. Лишь один из 8 Персонажей игры – Избранный, способный сыграть на этом Органе. А кто-то из оставшихся Персонажей одержим духом Фенрира, постарается помешать Избранному добраться до этого Органа. Игра состоит из 11 раундов, называемых Часами. Все игроки начинают игру Героями, однако, в пятом Часу игры один из них встанет на сторону Фенрира.

Для победы Героем, необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав её на 15 страницах.
- Найти в Турине место сокрытия Таинственного Органа Вечного Бытия.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Избранного к Таинственному Органу Вечного Бытия, чтобы он сыграл на нем Песнь Творения!

Для победы Воплощением Фенрира необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав хотя бы 12 Музыкальных Страниц.

- Накопить Силу Фенрира, собрав 2 камня Фенрира.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Фенрира к Избранному прежде чем тот к Таинственному Органу Вечного Бытия!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры аккуратно отделите все части от рамок.

Используйте металлические крепления, чтобы закрепить 3 Шестеренки Действия и часовую стрелку на игровом поле, как показано на рисунке. Не важно, на какой из символов указывают Шестеренки, т.к. их расположение будет меняться по ходу игры.

Поместите игровое поле в центре игровой зоны. Поверните Шестеренки Действия так, чтобы указатель на поле, оказался напротив значка «Сдвинуть Улику» на Шестеренке Активных Действий. Установите часовую стрелку на цифру «1» на часах Рагнарока. Перетасуйте Карточки Исследования и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Перемешайте Карты Событий и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Положите все Улики рядом с игровым полем – это общий Запас Улик. Поместите фигурки Персонажей на игровом поле на клетках, отмеченных соответствующими рунами.

Поместите миниатюру Органа на соответствующем символе между четырех Клеток Локаций. Поместите Таблицу Персонажей рядом с игровым полем. Перетасуйте Карты Персонажей и раздайте по одной каждому игроку, держа их лицевой стороной вниз.

Золотое правило № 1: Персонаж, указанный на Карте Персонажа, НЕ ОЛИЦЕТВОРЯЕТ Вас в игре. По правилам, каждый участник игры может использовать фигурку любого из Персонажей.



ЗНАЧОК: «СДВИНУТЬ УЛИКУ»

Одну из оставшихся Карт Персонажей отложите в сторону (к примеру, вложите её под игровое поле) так, чтобы никто не видел изображенного на ней Персонажа.

Персонаж на этой карте считается Избранным.

Не глядя на оставшиеся Карты Персонажей сложите их рядом с полем в колоду лицевой стороной вниз.

Это Колода Неизвестных Персонажей.

Раздайте игрокам комплекты из 4 Карт Способностей (по одной каждого типа), а также по 4 метки одного цвета. Оставшиеся Карты Способностей и цветные метки можно сложить обратно в коробку.

Положите одну из Ваших меток перед собой.

3 оставшиеся метки расположите следующим образом:

- На начальной точке Шкалы Времени (рис. 2)
- На начальной точке Музыкальной Шкалы (рис. 3)
- В любом порядке в левой колонке Шкалы Очередности Хода (рис. 4).

5 Карт Героев, Карта Фенрира и Метка Блокирования Персонажа пока не используются.

ДО НАЧАЛА ИГРЫ, ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ, ЧТО:

«011» играется в 11 раундов, которые называются Часами. Каждый Час делится на 5 Фаз. Все игроки по очереди должны завершить одну Фазу, прежде чем начать следующую:

1. Узнать Событие
2. Торг за очередность хода
3. Размещение Улик на карте
4. Действия и передвижение Персонажей
5. Сыграть Карточку Локации

По завершении всех 5 Фаз, передвиньте стрелку Часов Рагнарока на один час вперед. Игра считается оконченной, а все участники – проигравшими, игровых если стрелка Часов указывает на цифру XII (т.е. если прошло 11 Часов), если нет – начинается Первая Фаза очередного Часа.

ВРЕМЯ

В «011» самым важным ресурсом является Время. В начале игры каждый участник имеет 45 очков времени, которые он может потратить, совершая действия в свой ход. Мудро распоряжайтесь своими очками, ибо имеется очень мало способов получить ещё хотя бы несколько драгоценных минут. Будьте осторожны! Если Вы потратите все очки времени, то выйдете из игры! В таком случае Вы должны продемонстрировать имеющуюся у Вас Карту Персонажа остальным игрокам и не принимать дальнейшего участия в игре. Тем не менее, сам Персонаж в игре остается.

ВАЖНО: Количество имеющихся у Вас очков времени никогда не может быть выше 45!

МУЗЫКА

Для победы, Вам нужно составить священную «Песнь Творения», собрав Музыкальные Страницы. Количество собранных Вами страниц указывается положением Вашей метки на Музыкальной Шкале.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАЛА



рис. 3

ПЕРСОНАЖИ

В игре есть 8 Персонажей, которые могут использоваться всеми игроками. В начале игры Вам дается 1 Карта Персонажа. Персонаж на этой карте не является Избранным. Избранного требуется вычислить методом исключения. Не показывайте Вашу карту другим игрокам. Каждый персонаж обладает уникальной Способностью. Эту Способность можно применить, используя Персонажа в свой ход.

Один из Персонажей – Избранный. Его (или её) карта была отложена в сторону перед началом игры – она не может находиться ни у одного из игроков. В начале V Часа Персонаж одного из игроков станет одержим Фенриром, тогда условия победы этого игрока изменятся, как указано в разделе «Цель Игры».

ГОРОД ТУРИН

Игровое поле представляет собой загадочный город Турин. Оно разбито на клетки, которые символизируют здания города, и помогают контролировать перемещение Персонажей, в поисках Улик.



На 8 из этих клеток начертаны руны – это стартовые позиции Персонажей.



Пятью кругами обозначены разбросанные по городу Мистические Здания – они имеют решающее значение для выявления местоположения Таинственного Органа Вечного Бытия.

В Турине имеется развитая система парового транспорта. Цветные клетки (желтые, зеленые и синие) дают возможность использовать Дымовой поезд, Монорельсовую дорогу или Дирижабль, что позволит Вам быстро перемещаться по городу. Эти виды транспорта называются «Механизированным Транспортом».

ШЕСТЕРЕНКИ ДЕЙСТВИЙ

На игровом поле имеются 3 сцепленных Шестеренки Действия:

Шестеренка Транспорта, имеющая 8 зубьев, показывает Механизированный Транспорт, который можно использовать. Шестеренка Передвижения, имеющая 9 зубьев, показывает максимальное расстояние, на которое можно переместить выбранного Персонажа. Шестеренка Активных Действий, имеющая 7 зубьев, показывает действие, которое можно предпринять по завершении движения.



Имеются следующие Виды возможных действий:



Расследование – посмотрите 1 карту в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей.



Исследование – возьмите 1 Карточку Исследования.



Составление Мелодии – получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.



Сдвиг Улик – переместите 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (только не по диагонали).

Важно: на вид Механизированного Транспорта, расстояние передвижения и возможное действие показывает соответствующий указатель.

УЛИКИ

Чтобы справиться с заданием успешно, потребуется найти Улики, указывающие на приближение Рагнарока (их собирают на игровом поле). Собранные Улики можно использовать для усиления результата действий, о которых говорилось выше. Улики размещаются в городе каждый игровой Час. Собирать их можно перемещая Персонажа на те клетки, на которых они находятся.



КАРТОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Карточки Исследования содержат важные сведения и ценные артефакты, которые Вы можете обнаружить в ходе проведения Вашего расследования. Они бывают 2 видов:

Карточки Локации (с изображениями 5 Мистических Зданий) – используются для определения места нахождения Таинственного Органа Вечного Бытия.

Карточки Преимущества – дают временные Преимущества.

На некоторых Карточках Исследования имеются изображения Таинственного Органа Вечного Бытия или камней Фенрира – эти карточки используются для достижения победы Избранным или Фенриром, соответственно!



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В начале игры у каждого на руках комплект из 4 Карт Способностей (по одной каждого вида). Они символизируют интуицию и таинственные знания Вашего Персонажа. Каждая Карта Способности – это потенциальная Способность Персонажа, которую можно использовать 1 раз за игру.



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

РУБАШКА КАРТЫ

8 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обратите внимание, что Карту Персонажа следует смешать с Картами Способностей в Вашей руке.

Использование Карт Способностей сокращает количество карт у Вас в руке, что в свою очередь облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас Карты Персонажа, когда они применяют Расследование!



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый Час раскрывается новая Карта Событий, символизирующая вызовы или возможности, влияющие на стратегию Вашей игры!

Теперь начинается приключение...

РАУНД (ЧАС) ИГРЫ

КАЖДЫЙ ЧАС ДЕЛИТСЯ НА 5 ФАЗ:

1. УЗНАТЬ СОБЫТИЕ
2. ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА
3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ
4. ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
5. РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

ФАЗА 1: УЗНАТЬ СОБЫТИЕ

Переверните верхнюю Карту Событий. Эта Карта влияет только на данный Час – в Фазе 4 каждый игрок должен следовать данным в ней указаниям.

Полный перечень эффектов всех Карт Событий указан в конце правил.

ФАЗА 2: ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

В этой Фазе игроки предлагают очки времени за место на Шкале Очередности Хода. Очередность хода в текущий Час определяется проведением серии аукционов. Игрок, чья метка стоит первой (деление I Шкалы), выбирает себе место на Шкале Очередности Хода (в зависимости от общего числа участников игры) и объявляет за это место свою начальную ставку (которая может равняться 0). Остальные игроки, по часовой стрелке, должны либо поднять ставку, либо пасовать.

Спасовав, Вы больше не можете торговаться за это место.

Когда все игроки, кроме одного, спасовали, победитель ставит свою метку на выбранное место Шкалы Очередности Хода и уменьшает количество своих очков времени в счет платы за ставку.

Получив место на Шкале Очередности Хода, Вы прекращаете участие в торгах в этой Фазе.

Во все последующие Часы ставки делаются в обратном порядке, начиная с игрока, ходившего последним в предыдущем Часе, до тех пор, пока все игроки не получат место на Шкале Очередности Хода.

Если Вы остались последним, кто ещё не поставил метку на Шкалу Очередности Хода, ставьте её бесплатно на последнее

свободное место.

Примечание: на Шкале имеется 2 колонки.

Выиграв аукцион, передвиньте метку в соседнюю колонку.

Так Вы будете знать, кто из игроков начинает торги следующим, и новую очередность ходов.

Примечание: В начале игры очередность ходов определяется произвольно. Это влияет только на очередность ставок игроков в первом Часе игры. В остальном, торги за очередность хода первого Часа не отличаются от других торгов.

Пример: В прошлом Часе первую позицию занимал Марко (зеленый), потом Марио (желтый), Кристиан (синий), и Леонардо (красный).

Т.к. Марко был первым, он начинает аукцион первый аукцион.

Он дает 0 очков времени за позицию «II».

Марио пасует, Кристиан пасует, а Леонардо ставит 1 очко времени. Марио увеличивает ставку до 2 и Леонардо пасует (Марио и Кристиан спасовали раньше, поэтому они не могут ставить снова).

Марко тратит 2 очка времени (отметив это на Шкале Времени) и ставит свою метку на вторую позицию Шкалы Очередности Хода.



Теперь очередь Марио (желтый) начинать аукцион. Он ставит 1 очко времени за позицию «I». Кристиан повышает до 2 очков времени, а Леонардо пасует.

Марко уже поставил метку, он не может делать ставки. Марио снова повышает ставку до 3, а Кристиан ставит 4.

Марио пасует, а Кристиан отдает 4 очка времени и ставит свою метку на первую позицию.

Марио (желтый), ходивший первым в прошлом Часе, опять начинает новый аукцион.



В этот раз он предлагает 0 за позицию «III», Леонардо (красный) ставит 1 очко, а Марио пасует. Таким образом, Леонардо платит 1 очко и ставит свою метку на позицию «III» Шкалы Очередности Хода. Единственным местом для Марио теперь становится позиция «IV», и он ставит свою метку на неё бесплатно.

Таким образом, в этом Часе установлена следующая очередность ходов: Кристиан (синий), Марко (зеленый), Леонардо (красный) и Марио (желтый).



ФАЗА 3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ

ВАЖНО: Игрок, который ходит первым, пропускает эту Фазу! Начиная с игрока, на позиции «II» и далее в порядке очередности ходов, каждый игрок размещает одну Улику, взятую из общего Запаса Улик, на любом пустом здании на карте. Запрещается размещать Улики на каких-либо специальных клетках - клетках Механизированного Транспорта (синих, желтых или зеленых) и клетках Мистических Зданий.



Пример: В игре с 4 участниками каждый игровой Час на поле выставляются по 3 новые Улики. Улики нельзя класть на клетки, отмеченные крестами.

Любая Улика может оказаться на клетке Мистического Здания только в результате применения Способности Персонажа или эффекта Карты.



ФАЗА 4: ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Не забудьте открыть Карту Событий, применив указанные в ней эффекты воздействия к указанным в ней Персонажам!

Игроки по очереди двигают выбранных Персонажей и совершают ими действия, как указано в пунктах 4.1 – 4.4. Эти пункты исполняются друг за другом в следующем порядке:

4.1) ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Можно выбрать любого Персонажа на игровом поле. Это может быть Персонаж, не указанный в выданной Вам Карте Персонажа.

Персонажа можно использовать в игровом Часе только 1 раз. В Таблице Персонажей отметьте своей меткой Персонажа, которого хотите использовать, так остальные участники будут знать, какие Персонажи уже использовались в этот Час.



Пример: Сейчас ходит Марко (его метки зеленые, в этом Часе он второй), он может выбрать любого Персонажа, клетка которого не отмечена меткой другого игрока. Первый игрок уже использовал невероятного детектива лорда Колеберга, поэтому Марко не может выбрать его.

Он выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладет свою метку на клетку Викстрёма на Таблице Персонажей.

В действующей Карте Событий указано, что второй игрок на Шкале Очередности Хода получает 2 Музыкальные Страницы. Т.к. Марко второй, он передвигает свою метку по Музыкальной Шкале на 2 деления в сторону увеличения.



4.2) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

После того, как Вы выбрали Персонажа, используйте его особую Способность. У каждого Персонажа своя Способность. Перечень всех Способностей Персонажей приведен в конце данных правил.



Пример: Марко выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладёт метку на клетку Викстрёма в Таблице Персонажей, после этого он сразу получает 3 очка времени на Шкале Времени.

4.3) ПОВОРОТ ШЕСТЕРЁНОК ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЫБРАННОГО ПЕРСОНАЖА

Используя Способность Персонажа, поверните одну из трех Шестеренок Действия на 1, 2 или 3 зубца, остановив зубец напротив указателя. Вычтите у себя количество очков времени, равное количеству зубцов, на которые была повернута Шестерёнка.

Вращением любой Шестерёнки Вы поворачиваете две другие. Конечное положение Шестеренок Действия относительно указателей определяет, какое действие может совершить выбранный Вами Персонаж, и на какое расстояние его можно будет переместить в Ваш ход.

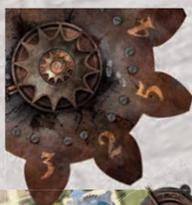
Шестеренка Транспорта показывает, **какой Механизированный Транспорт** может использовать выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Передвижения показывает максимальное количество **клеток**, которые может пройти выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Активных Действий показывает действие, которое требуется выполнить в этот ход.

Поверните Шестеренки Действия – теперь можно передвинуть выбранного Персонажа. Персонажа можно передвигать пешком и/или при помощи Механизированного Транспорта, указанного на Шестеренке Транспорта.

ШЕСТЕРЁНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Передвижение пешком: Вы можете двигать Персонажа в любом направлении (кроме диагонального), но за каждую пройденную клетку Вы должны потратить одно очко времени. Персонаж не может передвигаться пешком на расстояние, превышающее указанное на Шестеренке Передвижения.

Персонаж может передвигаться пешком по любым клеткам игрового поля, если только они не заняты другой фигуркой. Перемещение пешком от начальной до конечной клетки всегда совершается перпендикулярно. **Диагональное перемещение запрещено.** Если связь каких-то клеток неочевидна, они соединяются линиями и стрелочками. Такие соединения не считаются клетками, и перемещение по ним не тратит очков времени. Выбранного Персонажа нельзя переместить через или оставить на клетке, где находится другой Персонаж или Тайнственный Орган Вечного Бытия, если только Вы не Объявили Победу в свой ход (см. раздел «Объявление Победы» на стр. 6).

Если путь выбранного Вами Персонажа проходит по или заканчивается на клетке с Уликой, Вы должны поднять Улику. Останавливаться на этой клетке не требуется.

Механизированный Транспорт: Для передвижения Персонажа без потери очков времени можно использовать Механизированный Транспорт, выбрав его Шестеренкой Транспорта.

В случае, если Шестеренка Движения показывает **3 шага**, можно воспользоваться **Паровым Такси**, т.е. переместиться на 3 клетки в любом направлении (как при обычном движении, но, не теряя при этом очков времени). Другие значки обозначают **Дымовой поезд**, **Монорельсовую дорогу** и **Дирижабль**, которые дают Персонажу возможность перемещаться с одной цветной клетки на другую выбранную клетку того же цвета:



ДЫМОВОЙ ПОЕЗД

Позволяет Персонажу перемещаться по желтым клеткам;



МОНОРЕЛЬСОВАЯ ДОРОГА

Позволяет Персонажу перемещаться по зеленым клеткам;



ДИРИЖАБЛЬ

Позволяет Персонажу перемещаться по синим клеткам.

Выбранный Персонаж может совмещать виды передвижения в любом порядке. Например, он может пройти несколько клеток, затем воспользоваться Механизированным Транспортном, а после снова пойти пешком.

Каждый игрок может использовать Механизированный Транспорт только один раз за свой ход, если только Карта Способностей или Карточка Преимущества не дают ему повторной возможности.

Кроме того, по цветной клетке можно просто пройти, не используя Механизированный Транспорт. На ней также можно закончить своё движение.



Пример: Теперь Марко крутит Шестеренки Действия, чтобы переместить Викстрёма по карте. Он поворачивает Шестеренку транспорта на 2 зубца, так, чтобы она показала Дымовой поезд. Это стоит два очка времени. Теперь Шестеренка Движения показывает на цифру «3». Он передвигает Викстрёма на 2 клетки, отдаёт ещё 2 очка времени, и останавливается на желтой клетке, что даёт ему возможность использовать Дымовой поезд для перемещения на другую желтую клетку на игровом поле. В итоге, он передвигает Викстрёма еще на 1 клетку (за 1 очко времени), перейдя в здание с Уликой, которую подбирает и кладет в свой Запас Улик. Больше он двигаться не может, т.к. он продвинулся на максимальное расстояние, показанное на Шестеренке Движения, и не воспользовался Механизированным Транспортном.



ШЕСТЕРЁНКА ТРАНСПОРТА



4.4) ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После прекращения движения, требуется выполнить действие, показанное на Шестеренке Активных Действий. Действия бывают следующих видов:

Расследовать - посмотрите одну любую карту из руки любого другого игрока, а затем верните её; **Или**

Посмотрите 1 любую карту из Колоды Неизвестных Персонажей (конечно, карту Избранного смотреть нельзя!), затем положите её обратно.

Примечание: В один и тот же Час можно повторно смотреть карты того же игрока (или карты из Колоды). Если хотите так поступить, ознакомьтесь с разделом «**Особые Случаи и Пояснения**» в конце этих правил. **Подсказка:** В коробке с игрой есть бумага и карандаши, для записи всех узанных Вами Персонажей.



Исследовать - возьмите 1 Карточку Исследования.

Составить Мелодию - получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.

Сдвинуть Улику - передвиньте 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (не по диагонали). Если сдвинуть Улику на клетку, на которой находится выбранный Вами Персонаж, её можно подобрать.

Золотое правило № 2: Для усиления эффекта Расследования, Исследования и Составления Мелодии (указанных на Шестеренке Действий) разрешается использовать любое количество Улик. Нельзя использовать Улики, для усиления Способностей Персонажа, или эффекта действия Карты или Карточки.

- За каждую Улику, использованную при Расследовании, можно посмотреть 1 дополнительную карту.
- За каждую Улику, использованную при Исследовании можно взять 1 дополнительную карточку.
- При Составлении Мелодии за каждую Улику можно получить 1 дополнительную Музыкальную Страницу.

Пример: Марко закончил движение Персонажа в данном Часе. Шестеренка Активного Действия указывает на значок «Расследовать». Он может попытаться узнать какой, Персонаж находится в руке другого игрока, посмотрев одну из его карт, или изучить Колоду Неизвестных Персонажей. Марко решает использовать 4 Улики, поэтому он может посмотреть ещё 4 карты дополнительно. Он берет все 5 карт Кристиана и видит Капитана Сноуи! После этого он возвращает карты Кристиану. Отлично! Теперь Марко известно, что Избранный - это не Капитан Сноуи!

ШЕСТЕРЁНКА АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ И КАРТОЧЕК ПРЕИМУЩЕСТВА

Во время Вашего хода в Фазе 4 Вы можете сыграть 1 Карту Способностей и/или 1 Карточку Преимущества (но не более одной карты и одной карточки).

Карты Способностей и Карточки Преимущества имеют такой же эффект, как и Способности Персонажей. Карты Способностей обладают наибольшим эффектом, т.к. представляют собой средоточие Ваших знаний, интуиции и уникальных возможностей. Не забывайте, что использование Карты Способностей облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас карты Персонажа при помощи Расследования!

Использованные Карточки Преимущества кладутся рубашкой вверх под стопку карточек, а сыгранные Карты Способностей выбывают из игры.

ФАЗА 5: РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

Важно: В этой Фазе участвует только тот игрок, чья метка занимает последнее место Шкалы Очередности Хода!

Игроку, завершающему Час, разрешается положить 1 Карточку Локации на одну из Клеток Локаций вокруг миниатюры Таинственного Органа Вечного Бытия.

Расположение Карточек должно помочь найти место на Игровом Поле, где находится Орган. Клетки Локаций показывают направление, в котором находится Мистическое Здание относительно Органа. Карточки одна за одной окружают Орган Вечного Бытия, указав таким образом его местоположение в городе. Так, положив «La Mole» на западную Клетку, Вы даёте понять всем участникам, что Орган находится к востоку от «Mole Antonelliana».



Пример: Так как «Mole Antonelliana» находится на западе от Органа, Орган находится восточнее «Mole Antonelliana».



Кладите Карточки Локаций на Клетки географически правильно. Например, если «La Mole» лежит на западной Клетке, не кладите «Il Cimitego» на восточную, т.к. такое расположение будет географически неверным. «Il Cimitego» можно разместить на северной Клетке, а на южной нельзя, т.к. он располагается на северной окраине города. Можно класть по 2 одинаковые Карточки Локаций на разные Клетки – только не напротив друг друга. После того, как Карточка выложена на Клетку, её нельзя убрать или передвинуть.

Разместив Карточку Локации, Вы получаете 1 Улику и 2 очка времени – это награда за то, что Вы поделились сведениями с другими игроками.

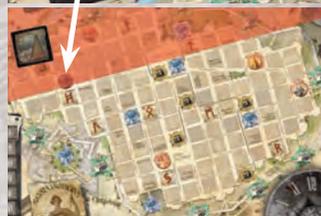


ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ТАИНСТВЕННОГО ОРГАНА ВЕЧНОГО БЫТИЯ

Положив четвертую Карточку Локации на последнюю Клетку, Вы узнаете местоположение Органа! Поместите миниатюру Органа на клетку здания (только не на клетку Мистического Здания или Механизированного Транспорта) в любом месте зоны игрового поля, ограниченной четырьмя найденными Локациями. За то, что Вы поместили Орган на игровое поле, Вы получаете 3 очка времени, которые прибавляются к награде за размещение четвертой Карточки Локации.



Пример: На Клетках Локации игрового поля уже находятся 3 Карточки Локации: «Il Templo» на южной, «Museo Egizio» на западной и «Obelisco» на северной. Марио кладёт Карточку «La Mole» на восточную Клетку Локации. Теперь ему надо поставить Орган



на игровое поле: западнее «Mole Antonelliana», севернее «Tempio Valdese», восточнее «Museo Egizio» и южнее «Obelisco». Он выбирает одно из обычных зданий в этой зоне и располагает там Орган. За размещение Органа он получает 3 дополнительных очка времени.



Если миниатюра Органа уже окружена 3 Карточками Локаций, вместо четвертой, можно использовать любую Карточку Преимущества с изображением Органа, после чего поместить миниатюру Органа в любое место зоны, обнаруженной при помощи Карточек Локаций. Использованная Карточка кладется рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования. В награду Вы получите

3 очка времени (но не получаете Улику и 2 очка времени, полагающиеся за размещение последней Карточки Локации). **Примечание:** Нельзя ставить Орган на игровое поле прежде, чем были размещены хотя бы 3 Карточки Локации.

КОНЕЦ ЧАСА

Час заканчивается после завершения Фазы 5. Передвиньте на одно деление вперед стрелку на часах Рагнарока и уберите все метки с Таблицы Персонажей.

ВАЖНО: В конце этой Фазы у Вас на руках может оставаться не более 3 Карточек Исследования!

Если Карточек больше, оставьте себе три, а остальные сбросьте, положив рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования.

Далее, если только часовая стрелка не достигла полуночи, начинайте следующий Час с Фазы 1: Узнать Событие.

ПРОБУЖДЕНИЕ ФЕНРИРА

Дух Волка рыщет по улицам Турина в поисках физического воплощения, требующегося ему, чтобы остановить Избранного.

В начале V Часа, возьмите Карты Героя, их должно быть на одну меньше чем Игроков (т.е. в игре на 4-х, должно быть 3 Карты Героя), и Карту Фенрира, после чего сложите их вместе и перетасуйте. Раздайте по одной карте рубашкой вверх каждому игроку. Не показывайте Вашу карту другим игрокам! Такую карту невозможно посмотреть, действием «Расследование».

Если Вам попала Карта Фенрира, Условия Победы для Вас меняются: Персонаж в Вашей руке становится Воплощением Фенрира и его задача теперь – остановить Избранного. Если Вам попала Карта Героя, Условия Победы для Вас остаются прежними.



КАРТА ГЕРОЯ



КАРТА ФЕНРИРА



РУБАШКА КАРТЫ

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

Победу можно объявлять во время своего хода в Фазу 4: Действия и передвижение Персонажей.

ЕСЛИ ВЫ ГЕРОЙ

Чтобы Объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и местоположение Органа.

У Вас также должно быть 15 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или у Вас должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Объявлена Победа).

Назвав имя Избранного, посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, до конца Вашего хода Вы должны переместить Избранного (используя обычные правила игры) к зданию, где находится Таинственный Орган Вечного Бытия (у Вас уже должно быть 15 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры!

ЕСЛИ ВЫ ОДЕРЖИМЫ ФЕНРИРОМ:

Чтобы объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и иметь на руках как минимум две Карточки с камнями Фенрира. У Вас также должно быть 12 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Вы Объявляете Победу).

Покажите 2 метки Фенрира и назовите Избранного. Посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, переместите Персонажа, карта которого у Вас на руках (используя обычные правила игры) на ту клетку, где находится Избранный (при этом у Вас уже должно быть 12 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры! В обоих случаях Вам требуется иметь достаточное количество очков времени, чтобы завершить все необходимые Фазы!

Золотое правило № 3: Игрок, объявивший победу, может двигать любого Персонажа, даже того, который уже был использован в этот Час другим игроком или того, который был заблокирован каким-либо Событием или Способностью. Также можно использовать Способности Персонажа и любые Преимущества, которые даёт ему текущая Карта Событий.

РАГНАРОК

Если часовая стрелка достигла Полуночи до Объявления Победы, начинается РАГНАРОК. Это означает, что Избранный не справился с заданием, а одержимый Персонаж не смог завершить превращение в Фенрира. Таким образом, Все игроки считаются проигравшими! Запомните: несмотря на то, что перед всеми Героями стоит одна и та же задача, 011 - это не коллективная игра! Проиграть игроки могут вместе, а вот выиграть может только один!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЕМ

В игре втроём, используется несколько специальных правил. Используются все обычные правила, за исключением тех, изменения в которых приведены ниже:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре втроём нет Фенрира. Не используйте Карту Фенрира и Карты Героев, а также изымите все карточки с «камнями Фенрира» из стопки Карточек до того, как они будут перетасованы. Разложите игральное поле и Карточки Исследования, затем перемешайте Карты Персонажей и раздайте по 2 каждому игроку. Отложите одну из двух оставшихся карт Персонажей в сторону - это Избранный, а другую откройте, чтобы все могли её видеть. Поместите метки игроков на делении 36 Шкалы Времени (вместо деления 45) и на ячейку 0 Музыкальной Шкалы, затем играйте как обычно, игнорируя правила, относящиеся к Фенриру.



КАМНИ
ФЕНРИРА

СПОСОБНОСТИ, ПРЕИМУЩЕСТВА И СОБЫТИЯ

В этом разделе описаны Карты Способностей, Карточки Преимущества и Карты Событий. Если потребуется, можно обращаться к этой информации по ходу игры.

Помните: кроме действия, указанного на Шестеренке Активных Действий, в свой ход каждый может использовать только 1 Карточку и/или 1 Карту. Эффекты карт и Карточек нельзя усиливать, используя Улики. Также, эффекты карт и Карточек нельзя прервать или разделить между несколькими целями.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



Посмотрите 3 Карты в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей, затем верните их на место.

В дополнение к обычному движению, выбранный Персонаж может бесплатно воспользоваться любым видом Механизированного Транспорта.

Возьмите 3 Карточки Исследования.

Получите 3 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты Событий имеют несколько эффектов, влияющих на конкретных Персонажей или игроков, занимающих определенное место на Шкале Очередности Хода. Положение X указывает на игрока, совершающего ход последним, независимо от количества игроков. В игре для 3-х игнорируются эффекты, направленные на игрока,



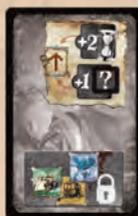
- Третий игрок использует Способности выбранного им Персонажа дважды.
- Игроки не могут использовать гениального изобретателя мистера Польссона.



- Четвертый игрок берет 2 Карточки Исследования (в игре для троих этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший таинственную принцессу Лилью, получает 1 Улику и берет 1 Карточку Исследования.



- Третий игрок может посмотреть 2 Карты.
- Игрок, выбравший непредсказуемого охотника Видала, получает 1 Улику и 1 очко времени.



- Игрок, выбравший гениального изобретателя мистера Польссона, получает 1 Улику и 2 очка времени.
- Игроки не могут пользоваться Механизированным Transportом.



- Четвертый игрок получает 3 очка времени (в игре втроём этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший удивительного композитора од профессора Йонссона, получает 1 Улику и 1 Музыкальную Страницу.
- Игроки не могут использовать фантазмагорического доктора Викстрёма.



- Второй игрок получает 2 очка времени
- Игроки не могут использовать очаровательную тёмную леди Льюис.



- Последний игрок может переместить Персонажа на 3 дополнительные клетки.
- Игроки не могут использовать таинственного капитана Сноуи.



- Последний игрок берет 1 Карточку Исследования.
- Игрок, выбравший очаровательную тёмную леди Льюис, выбирает ещё одного Персонажа и блокирует его. Отмечает его Меткой Блокировки Персонажа.



- Последний игрок возвращает себе в руку одну из карт Способностей, использованную им ранее в игре.
- Игрок, выбравший фантазмагорического доктора Викстрёма, получает 1 Музыкальную Страницу и берет 1 Карточку Исследования.
- Игроки не могут использовать невероятного детектива Колеберга.



- Последний игрок берет 3 Карточки Исследования.
- Игрок, выбравший таинственного капитана Сноуи, получает 1 Музыкальную Страницу и 2 очка времени.
- Игроки не могут использовать таинственную принцессу Лилью.



- Второй игрок получает 2 Музыкальные Страницы.
- Игрок, выбравший невероятного детектива лорда Колеберга, получает 1 Улику и может переместить лорда Колеберга дополнительно на 3 клетки.
- Игроки не могут использовать Карты Способностей и Карточки Преимуществ.



занимающего IV месте в очереди ходов. Символ замка, положенный на клетку Персонажа, означает, что Персонажа нельзя использовать (двигать или предпринимать им какие-либо действия) в данный Час. Положите Метку Блокировки Персонажа на клетку Персонажа в Таблице Персонажей. Исключение: если игрок Объявляет Победу, он может использовать заблокированного Персонажа. Эффекты всех карт Событий описаны ниже:

КАРТОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА



**Deggial / Lemuria / Nifelheim
Sitra Ahra / To Mega Therion
Feuer Overtüre
Prometheus Entfesselt**

Получить 1 или 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале (в соответствии с тем, что указано на Карточке).



**Adulruna Rediviva
An Arrow From The Sun
The Perennial Sophia**



Выбранный Вами Персонаж может бесплатно использовать указанный Механизированный Транспорт в дополнение к обычному способу передвижения.



Поместите 1 Улику на любое свободное Мистическое Здание.



Получите 1 очко времени.



Сбросьте 1 Улику, чтобы получить 3 очка времени. Если у Вас нет Улик, Вы не можете сыграть эту Карточку.



Проведите Расследование бесплатно.



Потратьте 2 очка времени, для перемещения выбранного Вами Персонажа на 3 клетки.



Потратьте 2 очка времени, для получения 4 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале.



Потратьте 2 очка времени, чтобы взять 3 Карточки Исследования.



Никакого эффекта. Два камня Фенрира для одержимого Фенриром.



Потратьте 2 очка времени, чтобы передвинуть любого Персонажа в любое пустое Мистическое Здание.



Поменяйте местами 2 любые фигурки Персонажей на игровом поле.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Выбрав Персонажа в свой ход, используйте его особую Способность: **Фантасмагорический**

Таинственная принцесса Лилья.
Возьмите 2 Карточки Исследования

Гениальный изобретатель Польссон.
Потратьте 2 очка времени, затем выберите любого другого Персонажа и воспользуйтесь его особой Способностью.

композитор од профессор Йонссон.
Получите 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.
Мистический

Очаровательная тёмная леди Льюис.
Посмотрите 2 Карты.



доктор Витрём
Получите 3 очка времени на Шкале Времени.
Удивительный

капитан Сноуи
Переместите капитана Сноуи бесплатно на 3 дополнительные клетки (без использования Механизированного Транспорта).
Невероятный

Непредсказуемый охотник Видал.
Используйте одно из указанных далее действий бесплатно (Исследовать, Расследовать, Составить Мелодию или Сдвинуть Улику).

детектив лорд Колеберг.
Положите 1 Улику на пустое Мистическое Здание.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ И ПОЯСНЕНИЯ

Использование Улик для усиления действий:

Улики используются для усиления действий, указанных на Шестеренке Активных Действий (кроме действий, являющихся Способностями Героя или указанных на Картах Способностей, Карточках Преимуществ или Картах Событий). При использовании Улик до применения действия нужно объявить количество Улик, которые Вы хотите потратить. Запрещается сначала брать Карточку и смотреть её, а потом принимать решение о том, тратить ли Улики на то, чтобы взять ещё Карточки.

Если общий Запас Улик опустел:

Вряд ли может случиться так, что свободные значки Улик закончатся, но даже в этом случае общий Запас Улик считается бесконечным.

Размещение Таинственного Органа Вечного Бытия:

Может случиться так, что после размещения 1 или 2 Карточек Локации, станет очевидно и без других Карточек, где может располагаться Орган. Тем не менее, по правилам, Орган

не может быть размещён на игровом поле, пока четвертая карточка не окажется на Клетке Локации или вместо неё не будет сброшена Карточка с символом Органа.

Повторное изучение Карт того игрока или карт Колоды Неизвестных Персонажей в том же Часе игры.

Получить возможность действия «Расследовать» можно по-разному: оно может быть указано на Шестеренке Активных Действий, являться Способностью очаровательной тёмной леди Льюис, или одним из эффектов воздействия Карт Событий, Карт Способностей и Карточек Преимущества. Таким образом, у Вас будет возможность посмотреть Карты другого игрока (или Карты из Колоды Неизвестных Персонажей) больше одного раза за ход. Поэтому, игрок чьи Карты Вы будете смотреть, должен отложить уже просмотренные Вами Карты в сторону. Так Вам не придётся повторно смотреть уже виденные Вами Карты. То же относится и к Колоде Неизвестных Персонажей. Карты кладутся обратно и тасуются вместе только тогда, когда Ваш ход в данной Фазе закончен. Действия и Передвижение Персонажей.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА: Если Вы играете в 011 впервые, Вам может понадобиться помощь в поисках Избранного. Начните игру, перевернув Колоду Неизвестных Героев лицом вверх.

СОБЫТИЯ: В свой ход обращайте внимание на Карту Событий, находящуюся в настоящее время в игре: она может дать Вам неожиданные возможности, однако, может и запретить использовать нужного Вам Персонажа.

ТОРГИ: Аукционы за очередность ходов занимают важное место в 011. Помните, что игрок, который ходит первым имеет самый большой выбор Персонажей и больше возможностей собрать Улики, но не принимает участие в 3-м этапе «Размещение Улик на Карте», а последний игрок может выкладывать Карточки Локаций в 5 Фазе. Также обратите внимание на Преимущества, которые может дать Карта Событий, как игрокам в зависимости от очереди их хода, так и определенным Персонажам, которых может выбрать первый игрок до того, как смогут выбирать остальные.

ВРЕМЯ: Помните, что у Вас не так много способов заработать очки времени. К счастью, Ваши противники не могут уменьшать количество Ваших очков времени. Очки времени полностью в Ваших руках. Используйте их осторожно! Также не забывайте о стрелке часов: размещение Карточек Локаций – последнее действие, которое можно сделать в конце каждого Часа. Поэтому если Вы Герой и Вы не можете найти орган до окончания X Часа, Вам не удастся выиграть!



Перевод на русский язык: Вячеслав Никулин ООО «Студия «Пандора Бокс»
Автор игры: Марко Валтриани, дизайн: Паоло Валлерга, Скрайбас
©2011 Скрабас Паоло Валлерга.
Адрес: Италия, ул. Мальта, д.5, Турин 10141

“011” An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallergera - All Rights Reserved. www.therion011.com
Some images are made by Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com taken on the set of “011 - Adulruna Rediviva”. June 2011.
Some Therion images are original shots by Fernando Aceves © with kindly permission of Therion.



Эксклюзивный дистрибьютор
в России и странах СНГ: ООО «Студия «Пандора Бокс»
www.therion011.ru
www.pandorastudio.ru
г. Москва, ул. Краснобогатырская 90/3 т.: +7 495 7965049

Автор игры **МАРКО ВАЛТРИАНИ** По повелле **ПАОЛО ВАЛЛЕРГА**



ПРЕДЫСТОРИЯ ...

Идёт «011» год XIX столетия, место действия – таинственный город Турин. Фантазмагорический доктор Викстрём, специалист в области каббалистики, мистики, символов и мертвых языков, обнаружил неизвестный текст исландского поэта и историка Снорри Стурлусона. В книге содержится страшное пророчество: Фенрир, сын Локи, которому суждено убить Одина и вызвать Рагнарок, вот-вот проснется! Всего через 11 часов чудовищный Волк восстанет ото сна и мир, каким мы его знаем, прекратит своё существование... Однако, книга содержит подсказку о возможности остановить пророчество: если составить особое музыкальное произведение и найти того, кто сможет сыграть его на «Таинственном Органе Вечного Бытия» (загадочном инструменте, скрытом где-то в Турине), последняя битва Богов будет отложена ещё на один век, Но где же находится этот мифический инструмент? И кто, тот «Избранный», который сможет сыграть священную «Песнь Творения» и спасти мир людей?

Пронизанный мистикой, город Турин становится ареной опасной гонки со временем, где, в попытке разгадать тайну и изменить выпавший миру жребий, соединяются судьбы восьми удивительных людей: мистического капитана Сноуи, авантюриста и пирата; принцессы Лильи, предсказательницы на картах Таро; гениального изобретателя Польссона, которому однажды удалось создать человека-автоматона; детектива лорда Колеберга, направленного расследовать серию загадочных зверских убийств; малоизвестной, но очаровательной леди Льюис, много лет играющей незабываемые мелодии; удивительного композитора волшебных музыкальных произведений – профессора Йонссона; и лучшего охотника на оборотней – непредсказуемого мистера Видала, который, как считают многие, и сам является оборотнем. Именно эти восемь человек, определяют судьбу мира...

Но не все они объединены одним желанием: душой одного из них овладел дух Фенрира, которому необходимо физическое воплощение, чтобы отыскать Избранного и, остановив его, дать вратам Гимле открыться. Ибо видит он, что Рагнарок – не конец, а начало новой эры.

Битва, которая определит, на чьей стороне правда – началась: древняя вражда добра со злом готова разразиться вновь. Но как рассудить, кто является защитником одного, а кто сражается на стороне другого?

ПРАВИЛА



THE RION

PANDORA'S BOX
STUDIO

www.therion011.ru

В КОРОБКЕ С ИГРОЙ ВЫ НАЙДЕТЕ:

- 1 Игровое поле с картой старинного города Турина, каким он был в 011 году
- 1 Таблицу Персонажей
- 8 фигурок Персонажей
- 1 Миниатюру Таинственного Органа Вечного Бытия
- 3 Шестеренки Действия
- 24 метки шести цветов
- 50 Карточек Исследования



- 55 Карт для игры, включая:
 - 8 Карт Персонажей
 - 24 Карты Способностей

- 5 Карт Героев
- 1 Карту Фенрира

- 11 Карт Событий

- 6 Карт с подсказками



- 21 Улику
- 1 Метку Блокирования Персонажа
- 1 Часовую Стрелку
- 4 металлических крепления (для Шестеренок Действия и Часовой Стрелки)
- Бумагу и карандаши для заметок

ШЕСТЕРЕНКА ТРАНСПОРТА

ШЕСТЕРЕНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

УКАЗАТЕЛЬ

(на данном рисунке Указатель Шестеренки Передвижения)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Идёт «011» год альтернативного XIX века. Таинственный Орган Вечного Бытия сокрыт где-то в городе Турине, только сего помощью можно предотвратить приход Рагнарока. Лишь один из 8 Персонажей игры – Избранный, способный сыграть на этом Органе. А кто-то из оставшихся Персонажей одержим духом Фенрира, постарается помешать Избранному добраться до этого Органа. Игра состоит из 11 раундов, называемых Часами. Все игроки начинают игру Героями, однако, в пятом Часу игры один из них встанет на сторону Фенрира.

Для победы Героем, необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав её на 15 страницах.
- Найти в Турине место сокрытия Таинственного Органа Вечного Бытия.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Избранного к Таинственному Органу Вечного Бытия, чтобы он сыграл на нем Песнь Творения!

Для победы Воплощением Фенрира необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав хотя бы 12 Музыкальных Страниц.
- Накопить Силу Фенрира, собрав 2 камня Фенрира.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Фенрира к Избранному прежде чем тот к Таинственному Органу Вечного Бытия!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры аккуратно отделите все части от рамок.

Используйте металлические крепления, чтобы закрепить 3 Шестеренки Действия и часовую стрелку на игровом поле, как показано на рисунке. Не важно, на какой из символов указывают Шестеренки, т.к. их расположение будет меняться по ходу игры.

Поместите игровое поле в центре игровой зоны. Поверните Шестеренки Действия так, чтобы указатель на поле, оказался напротив значка «Сдвинуть Улику» на Шестеренке Активных Действий. Установите часовую стрелку на цифру «1» на часах Рагнарока. Перетасуйте Карточки Исследования и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Перемешайте Карты Событий и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Положите все Улики рядом с игровым полем – это общий Запас Улик. Поместите фигурки Персонажей на игровом поле на клетках, отмеченных соответствующими рунами.

Поместите миниатюру Органа на соответствующем символе между четырех Клеток Локаций. Поместите Таблицу Персонажей рядом с игровым полем. Перетасуйте Карты Персонажей и раздайте по одной каждому игроку, держа их лицевой стороной вниз.

Золотое правило № 1: Персонаж, указанный на Карте Персонажа, НЕ ОЛИЦЕТВОРЯЕТ Вас в игре. По правилам, каждый участник игры может использовать фигурку любого из Персонажей.



ЗНАЧОК: «СДВИНУТЬ УЛИКУ»

Одну из оставшихся Карт Персонажей отложите в сторону (к примеру, вложите её под игровое поле) так, чтобы никто не видел изображенного на ней Персонажа.

Персонаж на этой карте считается Избранным.

Не глядя на оставшиеся Карты Персонажей сложите их рядом с полем в колоду лицевой стороной вниз.

Это Колода Неизвестных Персонажей.

Раздайте игрокам комплекты из 4 Карт Способностей (по одной каждого типа), а также по 4 метки одного цвета. Оставшиеся Карты Способностей и цветные метки можно сложить обратно в коробку.

Положите одну из Ваших меток перед собой.

3 оставшиеся метки расположите следующим образом:

- На начальной точке Шкалы Времени (рис. 2)
- На начальной точке Музыкальной Шкалы (рис. 3)
- В любом порядке в левой колонке Шкалы Очередности Хода (рис. 4).

5 Карт Героев, Карта Фенрира и Метка Блокирования Персонажа пока не используются.

ДО НАЧАЛА ИГРЫ, ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ, ЧТО:

«011» играется в 11 раундов, которые называются Часами. Каждый Час делится на 5 Фаз. Все игроки по очереди должны завершить одну Фазу, прежде чем начать следующую:

1. Узнать Событие
2. Торг за очередность хода
3. Размещение Улик на карте
4. Действия и передвижение Персонажей
5. Сыграть Карточку Локации

По завершении всех 5 Фаз, передвиньте стрелку Часов Рагнарока на один час вперед. Игра считается оконченной, а все участники – проигравшими, игровых если стрелка Часов указывает на цифру XII (т.е. если прошло 11 Часов), если нет – начинается Первая Фаза очередного Часа.

ВРЕМЯ

В «011» самым важным ресурсом является Время. В начале игры каждый участник имеет 45 очков времени, которые он может потратить, совершая действия в свой ход. Мудро распоряжайтесь своими очками, ибо имеется очень мало способов получить ещё хотя бы несколько драгоценных минут. Будьте осторожны! Если Вы потратите все очки времени, то выйдете из игры! В таком случае Вы должны продемонстрировать имеющуюся у Вас Карту Персонажа остальным игрокам и не принимать дальнейшего участия в игре. Тем не менее, сам Персонаж в игре остается.

ВАЖНО: Количество имеющихся у Вас очков времени никогда не может быть выше 45!

МУЗЫКА

Для победы, Вам нужно составить священную «Песнь Творения», собрав Музыкальные Страницы. Количество собранных Вами страниц указывается положением Вашей метки на Музыкальной Шкале.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАЛА



рис. 3

ПЕРСОНАЖИ

В игре есть 8 Персонажей, которые могут использоваться всеми игроками. В начале игры Вам дается 1 Карта Персонажа. Персонаж на этой карте не является Избранным. Избранного требуется вычислить методом исключения. Не показывайте Вашу карту другим игрокам. Каждый персонаж обладает уникальной Способностью. Эту Способность можно применить, используя Персонажа в свой ход.

Один из Персонажей – Избранный. Его (или её) карта была отложена в сторону перед началом игры – она не может находиться ни у одного из игроков. В начале V Часа Персонаж одного из игроков станет одержим Фенриром, тогда условия победы этого игрока изменятся, как указано в разделе «Цель Игры».

ГОРОД ТУРИН

Игровое поле представляет собой загадочный город Турин. Оно разбито на клетки, которые символизируют здания города, и помогают контролировать перемещение Персонажей, в поисках Улик.



На 8 из этих клеток начертаны руны – это стартовые позиции Персонажей.



Пятью кругами обозначены разбросанные по городу Мистические Здания – они имеют решающее значение для выявления местоположения Таинственного Органа Вечного Бытия.

В Турине имеется развитая система парового транспорта. Цветные клетки (желтые, зеленые и синие) дают возможность использовать Дымовой поезд, Монорельсовую дорогу или Дирижабль, что позволит Вам быстро перемещаться по городу. Эти виды транспорта называются «Механизированным Транспортом».

ШЕСТЕРЕНКИ ДЕЙСТВИЙ

На игровом поле имеются 3 сцепленных Шестеренки Действия:

Шестеренка Транспорта, имеющая 8 зубьев, показывает Механизированный Транспорт, который можно использовать. Шестеренка Передвижения, имеющая 9 зубьев, показывает максимальное расстояние, на которое можно переместить выбранного Персонажа. Шестеренка Активных Действий, имеющая 7 зубьев, показывает действие, которое можно предпринять по завершении движения.



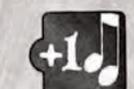
Имеются следующие Виды возможных действий:



Расследование – посмотрите 1 карту в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей.



Исследование – возьмите 1 Карточку Исследования.



Составление Мелодии – получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.



Сдвиг Улик – переместите 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (только не по диагонали).

Важно: на вид Механизированного Транспорта, расстояние передвижения и возможное действие показывает соответствующий указатель.

УЛИКИ

Чтобы справиться с заданием успешно, потребуется найти Улики, указывающие на приближение Рагнарока (их собирают на игровом поле). Собранные Улики можно использовать для усиления результата действий, о которых говорилось выше. Улики размещаются в городе каждый игровой Час. Собирать их можно перемещая Персонажа на те клетки, на которых они находятся.



КАРТОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Карточки Исследования содержат важные сведения и ценные артефакты, которые Вы можете обнаружить в ходе проведения Вашего расследования. Они бывают 2 видов:

Карточки Локации (с изображениями 5 Мистических Зданий) – используются для определения места нахождения Таинственного Органа Вечного Бытия.

Карточки Преимущества – дают временные Преимущества.

На некоторых Карточках Исследования имеются изображения Таинственного Органа Вечного Бытия или камней Фенрира – эти карточки используются, для достижения победы Избранным или Фенриром, соответственно!



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В начале игры у каждого на руках комплект из 4 Карт Способностей (по одной каждого вида). Они символизируют интуицию и таинственные знания Вашего Персонажа. Каждая Карта Способности – это потенциальная Способность Персонажа, которую можно использовать 1 раз за игру.



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

РУБАШКА КАРТЫ

8 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обратите внимание, что Карту Персонажа следует смешать с Картами Способностей в Вашей руке.

Использование Карт Способностей сокращает количество карт у Вас в руке, что в свою очередь облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас Карты Персонажа, когда они применяют Расследование!



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый Час раскрывается новая Карта Событий, символизирующая вызовы или возможности, влияющие на стратегию Вашей игры!

Теперь начинается приключение...

РАУНД (ЧАС) ИГРЫ

КАЖДЫЙ ЧАС ДЕЛИТСЯ НА 5 ФАЗ:

1. УЗНАТЬ СОБЫТИЕ
2. ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА
3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ
4. ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
5. РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

ФАЗА 1: УЗНАТЬ СОБЫТИЕ

Переверните верхнюю Карту Событий. Эта Карта влияет только на данный Час – в Фазе 4 каждый игрок должен следовать данным в ней указаниям.

Полный перечень эффектов всех Карт Событий указан в конце правил.

ФАЗА 2: ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

В этой Фазе игроки предлагают очки времени за место на Шкале Очередности Хода. Очередность хода в текущий Час определяется проведением серии аукционов. Игрок, чья метка стоит первой (деление I Шкалы), выбирает себе место на Шкале Очередности Хода (в зависимости от общего числа участников игры) и объявляет за это место свою начальную ставку (которая может равняться 0). Остальные игроки, по часовой стрелке, должны либо поднять ставку, либо пасовать.

Спасовав, Вы больше не можете торговаться за это место.

Когда все игроки, кроме одного, спасовали, победитель ставит свою метку на выбранное место Шкалы Очередности Хода и уменьшает количество своих очков времени в счет платы за ставку.

Получив место на Шкале Очередности Хода, Вы прекращаете участие в торгах в этой Фазе.

Во все последующие Часы ставки делаются в обратном порядке, начиная с игрока, ходившего последним в предыдущем Часе, до тех пор, пока все игроки не получат место на Шкале Очередности Хода.

Если Вы остались последним, кто ещё не поставил метку на Шкалу Очередности Хода, ставьте её бесплатно на последнее

свободное место.

Примечание: на Шкале имеется 2 колонки.

Выиграв аукцион, передвиньте метку в соседнюю колонку.

Так Вы будете знать, кто из игроков начинает торги следующим, и новую очередность ходов.

Примечание: В начале игры очередность ходов определяется произвольно. Это влияет только на очередность ставок игроков в первом Часе игры. В остальном, торги за очередность хода первого Часа не отличаются от других торгов.

Пример: В прошлом Часе первую позицию занимал Марко (зеленый), потом Марио (желтый), Кристиан (синий), и Леонардо (красный).

Т.к. Марко был первым, он начинает аукцион первый аукцион.

Он дает 0 очков времени за позицию «II».

Марио пасует, Кристиан пасует, а Леонардо ставит 1 очко времени. Марио увеличивает ставку до 2 и Леонардо пасует (Марио и Кристиан спасовали раньше, поэтому они не могут ставить снова).

Марко тратит 2 очка времени (отметив это на Шкале Времени) и ставит свою метку на вторую позицию Шкалы Очередности Хода.



Теперь очередь Марио (желтый) начинать аукцион. Он ставит 1 очко времени за позицию «I». Кристиан повышает до 2 очков времени, а Леонардо пасует.

Марко уже поставил метку, он не может делать ставки. Марио снова повышает ставку до 3, а Кристиан ставит 4.

Марио пасует, а Кристиан отдает 4 очка времени и ставит свою метку на первую позицию.

Марио (желтый), ходивший первым в прошлом Часе, опять начинает новый аукцион.



В этот раз он предлагает 0 за позицию «III», Леонардо (красный) ставит 1 очко, а Марио пасует. Таким образом, Леонардо платит 1 очко и ставит свою метку на позицию «III» Шкалы Очередности Хода. Единственным местом для Марио теперь становится позиция «IV», и он ставит свою метку на неё бесплатно.

Таким образом, в этом Часе установлена следующая очередность ходов: Кристиан (синий), Марко (зеленый), Леонардо (красный) и Марио (желтый).



ФАЗА 3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ

ВАЖНО: Игрок, который ходит первым, пропускает эту Фазу! Начиная с игрока, на позиции «II» и далее в порядке очередности ходов, каждый игрок размещает одну Улику, взятую из общего Запаса Улик, на любом пустом здании на карте. Запрещается размещать Улики на каких-либо специальных клетках - клетках Механизированного Транспорта (синих, желтых или зеленых) и клетках Мистических Зданий.



Пример: В игре с 4 участниками каждый игровой Час на поле выставляются по 3 новые Улики. Улики нельзя класть на клетки, отмеченные крестами.

Любая Улика может оказаться на клетке Мистического Здания только в результате применения Способности Персонажа или эффекта Карты.



ФАЗА 4: ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Не забудьте открыть Карту Событий, применив указанные в ней эффекты воздействия к указанным в ней Персонажам!

Игроки по очереди двигают выбранных Персонажей и совершают ими действия, как указано в пунктах 4.1 – 4.4. Эти пункты исполняются друг за другом в следующем порядке:

4.1) ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Можно выбрать любого Персонажа на игровом поле. Это может быть Персонаж, не указанный в выданной Вам Карте Персонажа.

Персонажа можно использовать в игровом Часе только 1 раз. В Таблице Персонажей отметьте своей меткой Персонажа, которого хотите использовать, так остальные участники будут знать, какие Персонажи уже использовались в этот Час.



Пример: Сейчас ходит Марко (его метки зеленые, в этом Часе он второй), он может выбрать любого Персонажа, клетка которого не отмечена меткой другого игрока. Первый игрок уже использовал невероятного детектива лорда Колеберга, поэтому Марко не может выбрать его.

Он выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладет свою метку на клетку Викстрёма на Таблице Персонажей.

В действующей Карте Событий указано, что второй игрок на Шкале Очередности Хода получает 2 Музыкальные Страницы. Т.к. Марко второй, он передвигает свою метку по Музыкальной Шкале на 2 деления в сторону увеличения.



4.2) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

После того, как Вы выбрали Персонажа, используйте его особую Способность. У каждого Персонажа своя Способность. Перечень всех Способностей Персонажей приведен в конце данных правил.



Пример: Марко выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладёт метку на клетку Викстрёма в Таблице Персонажей, после этого он сразу получает 3 очка времени на Шкале Времени.

4.3) ПОВОРОТ ШЕСТЕРЁНОК ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЫБРАННОГО ПЕРСОНАЖА

Используя Способность Персонажа, поверните одну из трех Шестеренок Действия на 1, 2 или 3 зубца, остановив зубец напротив указателя. Вычтите у себя количество очков времени, равное количеству зубцов, на которые была повернута Шестерёнка.

Вращением любой Шестерёнки Вы поворачиваете две другие. Конечное положение Шестеренок Действия относительно указателей определяет, какое действие может совершить выбранный Вами Персонаж, и на какое расстояние его можно будет переместить в Ваш ход.

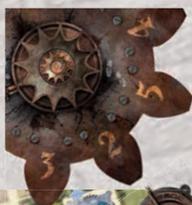
Шестеренка Транспорта показывает, **какой Механизированный Транспорт** может использовать выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Передвижения показывает максимальное количество **клеток**, которые может пройти выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Активных Действий показывает действие, которое требуется выполнить в этот ход.

Поверните Шестеренки Действия – теперь можно передвинуть выбранного Персонажа. Персонажа можно передвигать пешком и/или при помощи Механизированного Транспорта, указанного на Шестеренке Транспорта.

ШЕСТЕРЁНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Передвижение пешком: Вы можете двигать Персонажа в любом направлении (кроме диагонального), но за каждую пройденную клетку Вы должны потратить одно очко времени. Персонаж не может передвигаться пешком на расстояние, превышающее указанное на Шестеренке Передвижения. Персонаж может передвигаться пешком по любым клеткам игрового поля, если только они не заняты другой фигуркой. Перемещение пешком от начальной до конечной клетки всегда совершается перпендикулярно. **Диагональное перемещение запрещено.** Если связь каких-то клеток неочевидна, они соединяются линиями и стрелочками. Такие соединения не считаются клетками, и перемещение по ним не тратит очков времени. Выбранного Персонажа нельзя переместить через или оставить на клетке, где находится другой Персонаж или Тайнственный Орган Вечного Бытия, если только Вы не Объявили Победу в свой ход (см. раздел «Объявление Победы» на стр. 6).

Если путь выбранного Вами Персонажа проходит по или заканчивается на клетке с Уликой, Вы должны поднять Улику. Останавливаться на этой клетке не требуется.

Механизированный Транспорт: Для передвижения Персонажа без потери очков времени можно использовать Механизированный Транспорт, выбрав его Шестеренкой Транспорта.

В случае, если Шестеренка Движения показывает **3 шага**, можно воспользоваться **Паровым Такси**, т.е. переместиться на 3 клетки в любом направлении (как при обычном движении, но, не теряя при этом очков времени). Другие значки обозначают **Дымовой поезд**, **Монорельсовую дорогу** и **Дирижабль**, которые дают Персонажу возможность перемещаться с одной цветной клетки на другую выбранную клетку того же цвета:



ДЫМОВОЙ ПОЕЗД

Позволяет Персонажу перемещаться по желтым клеткам;



МОНОРЕЛЬСОВАЯ ДОРОГА

Позволяет Персонажу перемещаться по зеленым клеткам;



ДИРИЖАБЛЬ

Позволяет Персонажу перемещаться по синим клеткам.

Выбранный Персонаж может совмещать виды передвижения в любом порядке. Например, он может пройти несколько клеток, затем воспользоваться Механизированным Транспортном, а после снова пойти пешком.

Каждый игрок может использовать Механизированный Транспорт только один раз за свой ход, если только Карта Способностей или Карточка Преимущества не дают ему повторной возможности.

Кроме того, по цветной клетке можно просто пройти, не используя Механизированный Транспорт. На ней также можно закончить своё движение.



Пример: Теперь Марко крутит Шестеренки Действия, чтобы переместить Викстрёма по карте. Он поворачивает Шестеренку транспорта на 2 зубца, так, чтобы она показала Дымовой поезд. Это стоит два очка времени. Теперь Шестеренка Движения показывает на цифру «3». Он передвигает Викстрёма на 2 клетки, отдаёт ещё 2 очка времени, и останавливается на желтой клетке, что даёт ему возможность использовать Дымовой поезд для перемещения на другую желтую клетку на игровом поле. В итоге, он передвигает Викстрёма еще на 1 клетку (за 1 очко времени), перейдя в здание с Уликой, которую подбирает и кладет в свой Запас Улик. Больше он двигаться не может, т.к. он продвинулся на максимальное расстояние, показанное на Шестеренке Движения, и не воспользовался Механизированным Транспортном.



ШЕСТЕРЁНКА ТРАНСПОРТА



4.4) ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После прекращения движения, требуется выполнить действие, показанное на Шестеренке Активных Действий. Действия бывают следующих видов:

Расследовать - посмотрите одну любую карту из руки любого другого игрока, а затем верните её; **Или**

Посмотрите 1 любую карту из Колоды Неизвестных Персонажей (конечно, карту Избранного смотреть нельзя!), затем положите её обратно.

Примечание: В один и тот же Час можно повторно смотреть карты того же игрока (или карты из Колоды). Если хотите так поступить, ознакомьтесь с разделом «**Особые Случаи и Пояснения**» в конце этих правил. **Подсказка:** В коробке с игрой есть бумага и карандаши, для записи всех узанных Вами Персонажей.



Исследовать - возьмите 1 Карточку Исследования.

Составить Мелодию - получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.

Сдвинуть Улику - передвиньте 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (не по диагонали). Если сдвинуть Улику на клетку, на которой находится выбранный Вами Персонаж, её можно подобрать.

Золотое правило № 2: Для усиления эффекта Расследования, Исследования и Составления Мелодии (указанных на Шестеренке Действий) разрешается использовать любое количество Улик. Нельзя использовать Улики, для усиления Способностей Персонажа, или эффекта действия Карты или Карточки.

- За каждую Улику, использованную при Расследовании, можно посмотреть 1 дополнительную карту.
- За каждую Улику, использованную при Исследовании можно взять 1 дополнительную карточку.
- При Составлении Мелодии за каждую Улику можно получить 1 дополнительную Музыкальную Страницу.

Пример: Марко закончил движение Персонажа в данном Часе. Шестеренка Активного Действия указывает на значок «Расследовать». Он может попытаться узнать какой, Персонаж находится в руке другого игрока, посмотрев одну из его карт, или изучить Колоду Неизвестных Персонажей. Марко решает использовать 4 Улики, поэтому он может посмотреть ещё 4 карты дополнительно. Он берет все 5 карт Кристиана и видит Капитана Сноуи! После этого он возвращает карты Кристиану. Отлично! Теперь Марко известно, что Избранный - это не Капитан Сноуи!

ШЕСТЕРЁНКА АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ И КАРТОЧЕК ПРЕИМУЩЕСТВА

Во время Вашего хода в Фазе 4 Вы можете сыграть 1 Карту Способностей и/или 1 Карточку Преимущества (но не более одной карты и одной карточки).

Карты Способностей и Карточки Преимущества имеют такой же эффект, как и Способности Персонажей. Карты Способностей обладают наибольшим эффектом, т.к. представляют собой средоточие Ваших знаний, интуиции и уникальных возможностей. Не забывайте, что использование Карты Способностей облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас карты Персонажа при помощи Расследования!

Использованные Карточки Преимущества кладутся рубашкой вверх под стопку карточек, а сыгранные Карты Способностей выбывают из игры.

ФАЗА 5: РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

Важно: В этой Фазе участвует только тот игрок, чья метка занимает последнее место Шкалы Очередности Хода!

Игроку, завершающему Час, разрешается положить 1 Карточку Локации на одну из Клеток Локаций вокруг миниатюры Таинственного Органа Вечного Бытия.

Расположение Карточек должно помочь найти место на Игровом Поле, где находится Орган. Клетки Локаций показывают направление, в котором находится Мистическое Здание относительно Органа. Карточки одна за одной окружают Орган Вечного Бытия, указав таким образом его местоположение в городе. Так, положив «La Mole» на западную Клетку, Вы даёте понять всем участникам, что Орган находится к востоку от «Mole Antonelliana».

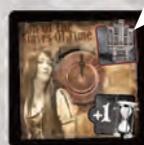


Пример: Так как «Mole Antonelliana» находится на западе от Органа, Орган находится восточнее «Mole Antonelliana».



Кладите Карточки Локаций на Клетки географически правильно. Например, если «La Mole» лежит на западной Клетке, не кладите «Il Cimiteiro» на восточную, т.к. такое расположение будет географически неверным. «Il Cimiteiro» можно разместить на северной Клетке, а на южной нельзя, т.к. он располагается на северной окраине города. Можно класть по 2 одинаковые Карточки Локаций на разные Клетки – только не напротив друг друга. После того, как Карточка выложена на Клетку, её нельзя убрать или передвинуть.

Разместив Карточку Локации, Вы получаете 1 Улику и 2 очка времени – это награда за то, что Вы поделились сведениями с другими игроками.

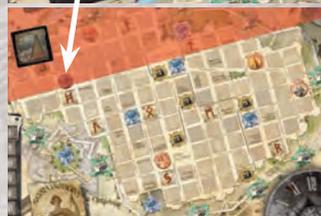


ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ТАИНСТВЕННОГО ОРГАНА ВЕЧНОГО БЫТИЯ

Положив четвертую Карточку Локации на последнюю Клетку, Вы узнаете местоположение Органа! Поместите миниатюру Органа на клетку здания (только не на клетку Мистического Здания или Механизированного Транспорта) в любом месте зоны игрового поля, ограниченной четырьмя найденными Локациями. За то, что Вы поместили Орган на игровое поле, Вы получаете 3 очка времени, которые прибавляются к награде за размещение четвертой Карточки Локации.



Пример: На Клетках Локации игрового поля уже находятся 3 Карточки Локации: «Il Templo» на южной, «Museo Egizio» на западной и «Obelisco» на северной. Марио кладёт Карточку «La Mole» на восточную Клетку Локации. Теперь ему надо поставить Орган



на игровое поле: западнее «Mole Antonelliana», севернее «Tempio Valdese», восточнее «Museo Egizio» и южнее «Obelisco». Он выбирает одно из обычных зданий в этой зоне и располагает там Орган. За размещение Органа он получает 3 дополнительных очка времени.



Если миниатюра Органа уже окружена 3 Карточками Локаций, вместо четвертой, можно использовать любую Карточку Преимущества с изображением Органа, после чего поместить миниатюру Органа в любое место зоны, обнаруженной при помощи Карточек Локаций. Использованная Карточка кладется рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования. В награду Вы получите

3 очка времени (но не получаете Улику и 2 очка времени, полагающиеся за размещение последней Карточки Локации). **Примечание:** Нельзя ставить Орган на игровое поле прежде, чем были размещены хотя бы 3 Карточки Локации.

КОНЕЦ ЧАСА

Час заканчивается после завершения Фазы 5. Передвиньте на одно деление вперед стрелку на часах Рагнарока и уберите все метки с Таблицы Персонажей.

ВАЖНО: В конце этой Фазы у Вас на руках может оставаться не более 3 Карточек Исследования!

Если Карточек больше, оставьте себе три, а остальные сбросьте, положив рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования.

Далее, если только часовая стрелка не достигла полуночи, начинайте следующий Час с Фазы 1: Узнать Событие.

ПРОБУЖДЕНИЕ ФЕНРИРА

Дух Волка рыщет по улицам Турина в поисках физического воплощения, требующегося ему, чтобы остановить Избранного.

В начале V Часа, возьмите Карты Героя, их должно быть на одну меньше чем Игроков (т.е. в игре на 4-х, должно быть 3 Карты Героя), и Карту Фенрира, после чего сложите их вместе и перетасуйте. Раздайте по одной карте рубашкой вверх каждому игроку. Не показывайте Вашу карту другим игрокам! Такую карту невозможно посмотреть, действием «Расследование».

Если Вам попала Карта Фенрира, Условия Победы для Вас меняются: Персонаж в Вашей руке становится Воплощением Фенрира и его задача теперь – остановить Избранного. Если Вам попала Карта Героя, Условия Победы для Вас остаются прежними.



КАРТА ГЕРОЯ



КАРТА ФЕНРИРА



РУБАШКА КАРТЫ

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

Победу можно объявлять во время своего хода в Фазу 4: Действия и передвижение Персонажей.

ЕСЛИ ВЫ ГЕРОЙ

Чтобы Объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и местоположение Органа.

У Вас также должно быть 15 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или у Вас должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Объявлена Победа).

Назвав имя Избранного, посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, до конца Вашего хода Вы должны переместить Избранного (используя обычные правила игры) к зданию, где находится Таинственный Орган Вечного Бытия (у Вас уже должно быть 15 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры!

ЕСЛИ ВЫ ОДЕРЖИМЫ ФЕНРИРОМ:

Чтобы объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и иметь на руках как минимум две Карточки с камнями Фенрира. У Вас также должно быть 12 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Вы Объявляете Победу).

Покажите 2 метки Фенрира и назовите Избранного. Посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, переместите Персонажа, карта которого у Вас на руках (используя обычные правила игры) на ту клетку, где находится Избранный (при этом у Вас уже должно быть 12 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры! В обоих случаях Вам требуется иметь достаточное количество очков времени, чтобы завершить все необходимые Фазы!

Золотое правило № 3: Игрок, объявивший победу, может двигать любого Персонажа, даже того, который уже был использован в этот Час другим игроком или того, который был заблокирован каким-либо Событием или Способностью. Также можно использовать Способности Персонажа и любые Преимущества, которые даёт ему текущая Карта Событий.

РАГНАРОК

Если часовая стрелка достигла Полуночи до Объявления Победы, начинается РАГНАРОК. Это означает, что Избранный не справился с заданием, а одержимый Персонаж не смог завершить превращение в Фенрира. Таким образом, Все игроки считаются проигравшими! Запомните: несмотря на то, что перед всеми Героями стоит одна и та же задача, 011 - это не коллективная игра! Проиграть игроки могут вместе, а вот выиграть может только один!

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЕМ

В игре втроём, используется несколько специальных правил. Используются все обычные правила, за исключением тех, изменения в которых приведены ниже:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре втроём нет Фенрира. Не используйте Карту Фенрира и Карты Героев, а также изымите все карточки с «камнями Фенрира» из стопки Карточек до того, как они будут перетасованы. Разложите игральное поле и Карточки Исследования, затем перемешайте Карты Персонажей и раздайте по 2 каждому игроку. Отложите одну из двух оставшихся карт Персонажей в сторону - это Избранный, а другую откройте, чтобы все могли её видеть. Поместите метки игроков на делении 36 Шкалы Времени (вместо деления 45) и на ячейку 0 Музыкальной Шкалы, затем играйте как обычно, игнорируя правила, относящиеся к Фенриру.



КАМНИ
ФЕНРИРА

СПОСОБНОСТИ, ПРЕИМУЩЕСТВА И СОБЫТИЯ

В этом разделе описаны Карты Способностей, Карточки Преимущества и Карты Событий. Если потребуется, можно обращаться к этой информации по ходу игры.

Помните: кроме действия, указанного на Шестеренке Активных Действий, в свой ход каждый может использовать только 1 Карточку и/или 1 Карту. Эффекты карт и Карточек нельзя усиливать, используя Улики. Также, эффекты карт и Карточек нельзя прервать или разделить между несколькими целями.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



Посмотрите 3 Карты в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей, затем верните их на место.

В дополнение к обычному движению, выбранный Персонаж может бесплатно воспользоваться любым видом Механизированного Транспорта.

Возьмите 3 Карточки Исследования.

Получите 3 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты Событий имеют несколько эффектов, влияющих на конкретных Персонажей или игроков, занимающих определенное место на Шкале Очередности Хода. Положение X указывает на игрока, совершающего ход последним, независимо от количества игроков. В игре для 3-х игнорируются эффекты, направленные на игрока,



- Третий игрок использует Способности выбранного им Персонажа дважды.
- Игроки не могут использовать гениального изобретателя мистера Польссона.



- Четвертый игрок берет 2 Карточки Исследования (в игре для троих этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший таинственную принцессу Лилью, получает 1 Улику и берет 1 Карточку Исследования.



- Третий игрок может посмотреть 2 Карты.
- Игрок, выбравший непредсказуемого охотника Видала, получает 1 Улику и 1 очко времени.



- Игрок, выбравший гениального изобретателя мистера Польссона, получает 1 Улику и 2 очка времени.
- Игроки не могут пользоваться Механизированным Transportом.



- Четвертый игрок получает 3 очка времени (в игре втроём этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший удивительного композитора од профессора Йонссона, получает 1 Улику и 1 Музыкальную Страницу.
- Игроки не могут использовать фантазмагорического доктора Викстрёма.



- Второй игрок получает 2 очка времени
- Игроки не могут использовать очаровательную тёмную леди Льюис.



- Последний игрок может переместить Персонажа на 3 дополнительные клетки.
- Игроки не могут использовать таинственного капитана Сноуи.



- Последний игрок берет 1 Карточку Исследования.
- Игрок, выбравший очаровательную тёмную леди Льюис, выбирает ещё одного Персонажа и блокирует его. Отмечает его Меткой Блокировки Персонажа.



- Последний игрок возвращает себе в руку одну из карт Способностей, использованную им ранее в игре.
- Игрок, выбравший фантазмагорического доктора Викстрёма, получает 1 Музыкальную Страницу и берет 1 Карточку Исследования.
- Игроки не могут использовать невероятного детектива Колеберга.



- Последний игрок берет 3 Карточки Исследования.
- Игрок, выбравший таинственного капитана Сноуи, получает 1 Музыкальную Страницу и 2 очка времени.
- Игроки не могут использовать таинственную принцессу Лилью.



- Второй игрок получает 2 Музыкальные Страницы.
- Игрок, выбравший невероятного детектива лорда Колеберга, получает 1 Улику и может переместить лорда Колеберга дополнительно на 3 клетки.
- Игроки не могут использовать Карты Способностей и Карточки Преимуществ.



занимающего IV месте в очереди ходов. Символ замка, положенный на клетку Персонажа, означает, что Персонажа нельзя использовать (двигать или предпринимать им какие-либо действия) в данный Час. Положите Метку Блокировки Персонажа на клетку Персонажа в Таблице Персонажей. Исключение: если игрок Объявляет Победу, он может использовать заблокированного Персонажа. Эффекты всех карт Событий описаны ниже:

КАРТОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА



**Deggial / Lemuria / Nifelheim
Sitra Ahra / To Mega Therion
Feuer Overtüre
Prometheus Entfesselt**

Получить 1 или 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале (в соответствии с тем, что указано на Карточке).



**Adulruna Rediviva
An Arrow From The Sun
The Perennial Sophia**



Выбранный Вами Персонаж может бесплатно использовать указанный Механизированный Транспорт в дополнение к обычному способу передвижения.



Поместите 1 Улику на любое свободное Мистическое Здание.



Получите 1 очко времени.



Сбросьте 1 Улику, чтобы получить 3 очка времени. Если у Вас нет Улик, Вы не можете сыграть эту Карточку.



Проведите Расследование бесплатно.



Потратьте 2 очка времени, для перемещения выбранного Вами Персонажа на 3 клетки.



Потратьте 2 очка времени, для получения 4 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале.



Потратьте 2 очка времени, чтобы взять 3 Карточки Исследования.



Никакого эффекта. Два камня Фенрира для одержимого Фенриром.



Потратьте 2 очка времени, чтобы передвинуть любого Персонажа в любое пустое Мистическое Здание.



Поменяйте местами 2 любые фигурки Персонажей на игровом поле.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Выбрав Персонажа в свой ход, используйте его особую Способность: **Фантасмагорический**

Таинственная принцесса Лилья.
Возьмите 2 Карточки Исследования

Гениальный изобретатель Польссон.
Потратьте 2 очка времени, затем выберите любого другого Персонажа и воспользуйтесь его особой Способностью.

композитор од профессор Йонссон.
Получите 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.
Мистический

Очаровательная тёмная леди Льюис.
Посмотрите 2 Карты.



доктор Витрём
Получите 3 очка времени на Шкале Времени.
Удивительный

капитан Сноуи
Переместите капитана Сноуи бесплатно на 3 дополнительные клетки (без использования Механизированного Транспорта).
Невероятный

Непредсказуемый охотник Видал.
Используйте одно из указанных далее действий бесплатно (Исследовать, Расследовать, Составить Мелодию или Сдвинуть Улику).

детектив лорд Колеберг.
Положите 1 Улику на пустое Мистическое Здание.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ И ПОЯСНЕНИЯ

Использование Улик для усиления действий:

Улики используются для усиления действий, указанных на Шестеренке Активных Действий (кроме действий, являющихся Способностями Героя или указанных на Картах Способностей, Карточках Преимуществ или Картах Событий). При использовании Улик до применения действия нужно объявить количество Улик, которые Вы хотите потратить. Запрещается сначала брать Карточку и смотреть её, а потом принимать решение о том, тратить ли Улики на то, чтобы взять ещё Карточки.

Если общий Запас Улик опустел:

Вряд ли может случиться так, что свободные значки Улик закончатся, но даже в этом случае общий Запас Улик считается бесконечным.

Размещение Таинственного Органа Вечного Бытия:

Может случиться так, что после размещения 1 или 2 Карточек Локации, станет очевидно и без других Карточек, где может располагаться Орган. Тем не менее, по правилам, Орган

не может быть размещён на игровом поле, пока четвертая карточка не окажется на Клетке Локации или вместо неё не будет сброшена Карточка с символом Органа.

Повторное изучение Карт того игрока или карт Колоды Неизвестных Персонажей в том же Часе игры.

Получить возможность действия «Расследовать» можно по-разному: оно может быть указано на Шестеренке Активных Действий, являться Способностью очаровательной тёмной леди Льюис, или одним из эффектов воздействия Карт Событий, Карт Способностей и Карточек Преимущества. Таким образом, у Вас будет возможность посмотреть Карты другого игрока (или Карты из Колоды Неизвестных Персонажей) больше одного раза за ход. Поэтому, игрок чьи Карты Вы будете смотреть, должен отложить уже просмотренные Вами Карты в сторону. Так Вам не придётся повторно смотреть уже виденные Вами Карты. То же относится и к Колоде Неизвестных Персонажей. Карты кладутся обратно и тасуются вместе только тогда, когда Ваш ход в данной Фазе закончен. Действия и Передвижение Персонажей.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА: Если Вы играете в 011 впервые, Вам может понадобиться помощь в поисках Избранного. Начните игру, перевернув Колоду Неизвестных Героев лицом вверх.

СОБЫТИЯ: В свой ход обращайте внимание на Карту Событий, находящуюся в настоящее время в игре: она может дать Вам неожиданные возможности, однако, может и запретить использовать нужного Вам Персонажа.

ТОРГИ: Аукционы за очередность ходов занимают важное место в 011. Помните, что игрок, который ходит первым имеет самый большой выбор Персонажей и больше возможностей собрать Улики, но не принимает участие в 3-м этапе «Размещение Улик на Карте», а последний игрок может выкладывать Карточки Локаций в 5 Фазе. Также обратите внимание на Преимущества, которые может дать Карта Событий, как игрокам в зависимости от очереди их хода, так и определенным Персонажам, которых может выбрать первый игрок до того, как смогут выбирать остальные.

ВРЕМЯ: Помните, что у Вас не так много способов заработать очки времени. К счастью, Ваши противники не могут уменьшать количество Ваших очков времени. Очки времени полностью в Ваших руках. Используйте их осторожно! Также не забывайте о стрелке часов: размещение Карточек Локаций – последнее действие, которое можно сделать в конце каждого Часа. Поэтому если Вы Герой и Вы не можете найти орган до окончания X Часа, Вам не удастся выиграть!



Перевод на русский язык: Вячеслав Никулин ООО «Студия «Пандора Бокс»
Автор игры: Марко Валтриани, дизайн: Паоло Валлерга, Скрайбас
©2011 Скрабас Паоло Валлерга.
Адрес: Италия, ул. Мальта, д.5, Турин 10141

“011” An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallergera - All Rights Reserved. www.therion011.com
Some images are made by Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com taken on the set of “011 - Adulruna Rediviva”. June 2011.
Some Therion images are original shots by Fernando Aceves © with kindly permission of Therion.



Эксклюзивный дистрибьютор
в России и странах СНГ: ООО «Студия «Пандора Бокс»
www.therion011.ru
www.pandorastudio.ru
г. Москва, ул. Краснобогатырская 90/3 т.: +7 495 7965049

В КОРОБКЕ С ИГРОЙ ВЫ НАЙДЕТЕ:

- 1 Игровое поле с картой старинного города Турина, каким он был в 011 году
- 1 Таблицу Персонажей
- 8 фигурок Персонажей
- 1 Миниатюру Таинственного Органа Вечного Бытия
- 3 Шестеренки Действия
- 24 метки шести цветов
- 50 Карточек Исследования



- 55 Карт для игры, включая:
 - 8 Карт Персонажей
 - 24 Карты Способностей

- 5 Карт Героев
- 1 Карту Фенрира

- 11 Карт Событий

- 6 Карт с подсказками



- 21 Улику
- 1 Метку Блокирования Персонажа
- 1 Часовую Стрелку
- 4 металлических крепления (для Шестеренок Действия и Часовой Стрелки)
- Бумагу и карандаши для заметок

ШЕСТЕРЕНКА ТРАНСПОРТА

ШЕСТЕРЕНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

УКАЗАТЕЛЬ

(на данном рисунке Указатель Шестеренки Передвижения)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Идёт «011» год альтернативного XIX века. Таинственный Орган Вечного Бытия сокрыт где-то в городе Турине, только сего помощью можно предотвратить приход Рагнарока. Лишь один из 8 Персонажей игры – Избранный, способный сыграть на этом Органе. А кто-то из оставшихся Персонажей одержим духом Фенрира, постарается помешать Избранному добраться до этого Органа. Игра состоит из 11 раундов, называемых Часами. Все игроки начинают игру Героями, однако, в пятом Часу игры один из них встанет на сторону Фенрира.

Для победы Героем, необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав её на 15 страницах.
- Найти в Турине место сокрытия Таинственного Органа Вечного Бытия.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Избранного к Таинственному Органу Вечного Бытия, чтобы он сыграл на нем Песнь Творения!

Для победы Воплощением Фенрира необходимо:

- Найти Избранного среди 8 Персонажей игры.
- Составить Песнь Творения, записав хотя бы 12 Музыкальных Страниц.
- Накопить Силу Фенрира, собрав 2 камня Фенрира.

Совершить эти три шага можно в любой последовательности. Далее требуется:

- Привести Фенрира к Избранному прежде чем тот к Таинственному Органу Вечного Бытия!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом первой игры аккуратно отделите все части от рамок.

Используйте металлические крепления, чтобы закрепить 3 Шестеренки Действия и часовую стрелку на игровом поле, как показано на рисунке. Не важно, на какой из символов указывают Шестеренки, т.к. их расположение будет меняться по ходу игры.

Поместите игровое поле в центре игровой зоны. Поверните Шестеренки Действия так, чтобы указатель на поле, оказался напротив значка «Сдвинуть Улику» на Шестеренке Активных Действий. Установите часовую стрелку на цифру «1» на часах Рагнарока. Перетасуйте Карточки Исследования и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Перемешайте Карты Событий и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Положите все Улики рядом с игровым полем – это общий Запас Улик. Поместите фигурки Персонажей на игровом поле на клетках, отмеченных соответствующими рунами.

Поместите миниатюру Органа на соответствующем символе между четырех Клеток Локаций. Поместите Таблицу Персонажей рядом с игровым полем. Перетасуйте Карты Персонажей и раздайте по одной каждому игроку, держа их лицевой стороной вниз.

Золотое правило № 1: Персонаж, указанный на Карте Персонажа, НЕ ОЛИЦЕТВОРЯЕТ Вас в игре. По правилам, каждый участник игры может использовать фигурку любого из Персонажей.



ЗНАЧОК: «СДВИНУТЬ УЛИКУ»

Одну из оставшихся Карт Персонажей отложите в сторону (к примеру, вложите её под игровое поле) так, чтобы никто не видел изображенного на ней Персонажа.

Персонаж на этой карте считается Избранным.

Не глядя на оставшиеся Карты Персонажей сложите их рядом с полем в колоду лицевой стороной вниз.

Это Колода Неизвестных Персонажей.

Раздайте игрокам комплекты из 4 Карт Способностей (по одной каждого типа), а также по 4 метки одного цвета. Оставшиеся Карты Способностей и цветные метки можно сложить обратно в коробку.

Положите одну из Ваших меток перед собой.

3 оставшиеся метки расположите следующим образом:

- На начальной точке Шкалы Времени (рис. 2)
- На начальной точке Музыкальной Шкалы (рис. 3)
- В любом порядке в левой колонке Шкалы Очередности Хода (рис. 4).

5 Карт Героев, Карта Фенрира и Метка Блокирования Персонажа пока не используются.

ДО НАЧАЛА ИГРЫ, ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ, ЧТО:

«011» играется в 11 раундов, которые называются Часами. Каждый Час делится на 5 Фаз. Все игроки по очереди должны завершить одну Фазу, прежде чем начать следующую:

1. Узнать Событие
2. Торг за очередность хода
3. Размещение Улик на карте
4. Действия и передвижение Персонажей
5. Сыграть Карточку Локации

По завершении всех 5 Фаз, передвиньте стрелку Часов Рагнарока на один час вперед. Игра считается оконченной, а все участники – проигравшими, игровых если стрелка Часов указывает на цифру XII (т.е. если прошло 11 Часов), если нет – начинается Первая Фаза очередного Часа.

ВРЕМЯ

В «011» самым важным ресурсом является Время. В начале игры каждый участник имеет 45 очков времени, которые он может потратить, совершая действия в свой ход. Мудро распоряжайтесь своими очками, ибо имеется очень мало способов получить ещё хотя бы несколько драгоценных минут. Будьте осторожны! Если Вы потратите все очки времени, то выйдете из игры! В таком случае Вы должны продемонстрировать имеющуюся у Вас Карту Персонажа остальным игрокам и не принимать дальнейшего участия в игре. Тем не менее, сам Персонаж в игре остается.

ВАЖНО: Количество имеющихся у Вас очков времени никогда не может быть выше 45!

МУЗЫКА

Для победы, Вам нужно составить священную «Песнь Творения», собрав Музыкальные Страницы. Количество собранных Вами страниц указывается положением Вашей метки на Музыкальной Шкале.

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАЛА



рис. 3

ПЕРСОНАЖИ

В игре есть 8 Персонажей, которые могут использоваться всеми игроками. В начале игры Вам дается 1 Карта Персонажа. Персонаж на этой карте не является Избранным. Избранного требуется вычислить методом исключения. Не показывайте Вашу карту другим игрокам. Каждый персонаж обладает уникальной Способностью. Эту Способность можно применить, используя Персонажа в свой ход.

Один из Персонажей – Избранный. Его (или её) карта была отложена в сторону перед началом игры – она не может находиться ни у одного из игроков. В начале V Часа Персонаж одного из игроков станет одержим Фенриром, тогда условия победы этого игрока изменятся, как указано в разделе «Цель Игры».

ГОРОД ТУРИН

Игровое поле представляет собой загадочный город Турин. Оно разбито на клетки, которые символизируют здания города, и помогают контролировать перемещение Персонажей, в поисках Улик.



На 8 из этих клеток начертаны руны – это стартовые позиции Персонажей.



Пятью кругами обозначены разбросанные по городу Мистические Здания – они имеют решающее значение для выявления местоположения Таинственного Органа Вечного Бытия.

В Турине имеется развитая система парового транспорта. Цветные клетки (желтые, зеленые и синие) дают возможность использовать Дымовой поезд, Монорельсовую дорогу или Дирижабль, что позволит Вам быстро перемещаться по городу. Эти виды транспорта называются «Механизированным Транспортом».

ШЕСТЕРЕНКИ ДЕЙСТВИЙ

На игровом поле имеются 3 сцепленных Шестеренки Действия:

Шестеренка Транспорта, имеющая 8 зубьев, показывает Механизированный Транспорт, который можно использовать. Шестеренка Передвижения, имеющая 9 зубьев, показывает максимальное расстояние, на которое можно переместить выбранного Персонажа. Шестеренка Активных Действий, имеющая 7 зубьев, показывает действие, которое можно предпринять по завершении движения.



Имеются следующие Виды возможных действий:



Расследование – посмотрите 1 карту в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей.



Исследование – возьмите 1 Карточку Исследования.



Составление Мелодии – получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.



Сдвиг Улик – переместите 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (только не по диагонали).

Важно: на вид Механизированного Транспорта, расстояние передвижения и возможное действие показывает соответствующий указатель.

УЛИКИ

Чтобы справиться с заданием успешно, потребуется найти Улики, указывающие на приближение Рагнарока (их собирают на игровом поле). Собранные Улики можно использовать для усиления результата действий, о которых говорилось выше. Улики размещаются в городе каждый игровой Час. Собирать их можно перемещая Персонажа на те клетки, на которых они находятся.



КАРТОЧКИ ИССЛЕДОВАНИЯ

Карточки Исследования содержат важные сведения и ценные артефакты, которые Вы можете обнаружить в ходе проведения Вашего расследования. Они бывают 2 видов:

Карточки Локации (с изображениями 5 Мистических Зданий) – используются для определения места нахождения Таинственного Органа Вечного Бытия.

Карточки Преимущества – дают временные Преимущества.

На некоторых Карточках Исследования имеются изображения Таинственного Органа Вечного Бытия или камней Фенрира – эти карточки используются, для достижения победы Избранным или Фенриром, соответственно!



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

В начале игры у каждого на руках комплект из 4 Карт Способностей (по одной каждого вида). Они символизируют интуицию и таинственные знания Вашего Персонажа. Каждая Карта Способности – это потенциальная Способность Персонажа, которую можно использовать 1 раз за игру.



КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ

РУБАШКА КАРТЫ

8 КАРТ ПЕРСОНАЖЕЙ

Обратите внимание, что Карту Персонажа следует смешать с Картами Способностей в Вашей руке.

Использование Карт Способностей сокращает количество карт у Вас в руке, что в свою очередь облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас Карты Персонажа, когда они применяют Расследование!



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Каждый Час раскрывается новая Карта Событий, символизирующая вызовы или возможности, влияющие на стратегию Вашей игры!

Теперь начинается приключение...

РАУНД (ЧАС) ИГРЫ

КАЖДЫЙ ЧАС ДЕЛИТСЯ НА 5 ФАЗ:

1. УЗНАТЬ СОБЫТИЕ
2. ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА
3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ
4. ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
5. РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

ФАЗА 1: УЗНАТЬ СОБЫТИЕ

Переверните верхнюю Карту Событий. Эта Карта влияет только на данный Час – в Фазе 4 каждый игрок должен следовать данным в ней указаниям.

Полный перечень эффектов всех Карт Событий указан в конце правил.

ФАЗА 2: ТОРГ ЗА ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

В этой Фазе игроки предлагают очки времени за место на Шкале Очередности Хода. Очередность хода в текущий Час определяется проведением серии аукционов. Игрок, чья метка стоит первой (деление I Шкалы), выбирает себе место на Шкале Очередности Хода (в зависимости от общего числа участников игры) и объявляет за это место свою начальную ставку (которая может равняться 0). Остальные игроки, по часовой стрелке, должны либо поднять ставку, либо пасовать.

Спасовав, Вы больше не можете торговаться за это место.

Когда все игроки, кроме одного, спасовали, победитель ставит свою метку на выбранное место Шкалы Очередности Хода и уменьшает количество своих очков времени в счет платы за ставку.

Получив место на Шкале Очередности Хода, Вы прекращаете участие в торгах в этой Фазе.

Во все последующие Часы ставки делаются в обратном порядке, начиная с игрока, ходившего последним в предыдущем Часе, до тех пор, пока все игроки не получат место на Шкале Очередности Хода.

Если Вы остались последним, кто ещё не поставил метку на Шкалу Очередности Хода, ставьте её бесплатно на последнее

свободное место.

Примечание: на Шкале имеется 2 колонки.

Выиграв аукцион, передвиньте метку в соседнюю колонку.

Так Вы будете знать, кто из игроков начинает торги следующим, и новую очередность ходов.

Примечание: В начале игры очередность ходов определяется произвольно. Это влияет только на очередность ставок игроков в первом Часе игры. В остальном, торги за очередность хода первого Часа не отличаются от других торгов.

Пример: В прошлом Часе первую позицию занимал Марко (зеленый), потом Марио (желтый), Кристиан (синий), и Леонардо (красный).

Т.к. Марко был первым, он начинает аукцион первый аукцион.

Он дает 0 очков времени за позицию «II».

Марио пасует, Кристиан пасует, а Леонардо ставит 1 очко времени. Марио увеличивает ставку до 2 и Леонардо пасует (Марио и Кристиан спасовали раньше, поэтому они не могут ставить снова).

Марко тратит 2 очка времени (отметив это на Шкале Времени) и ставит свою метку на вторую позицию Шкалы Очередности Хода.



Теперь очередь Марио (желтый) начинать аукцион. Он ставит 1 очко времени за позицию «I». Кристиан повышает до 2 очков времени, а Леонардо пасует.

Марко уже поставил метку, он не может делать ставки. Марио снова повышает ставку до 3, а Кристиан ставит 4.

Марио пасует, а Кристиан отдает 4 очка времени и ставит свою метку на первую позицию.

Марио (желтый), ходивший первым в прошлом Часе, опять начинает новый аукцион.



В этот раз он предлагает 0 за позицию «III», Леонардо (красный) ставит 1 очко, а Марио пасует. Таким образом, Леонардо платит 1 очко и ставит свою метку на позицию «III» Шкалы Очередности Хода. Единственным местом для Марио теперь становится позиция «IV», и он ставит свою метку на неё бесплатно.

Таким образом, в этом Часе установлена следующая очередность ходов: Кристиан (синий), Марко (зеленый), Леонардо (красный) и Марио (желтый).



ФАЗА 3. РАЗМЕЩЕНИЕ УЛИК НА КАРТЕ

ВАЖНО: Игрок, который ходит первым, пропускает эту Фазу! Начиная с игрока, на позиции «II» и далее в порядке очередности ходов, каждый игрок размещает одну Улику, взятую из общего Запаса Улик, на любом пустом здании на карте. Запрещается размещать Улики на каких-либо специальных клетках - клетках Механизированного Транспорта (синих, желтых или зеленых) и клетках Мистических Зданий.



Пример: В игре с 4 участниками каждый игровой Час на поле выставляются по 3 новые Улики. Улики нельзя класть на клетки, отмеченные крестами.

Любая Улика может оказаться на клетке Мистического Здания только в результате применения Способности Персонажа или эффекта Карты.



ФАЗА 4: ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Не забудьте открыть Карту Событий, применив указанные в ней эффекты воздействия к указанным в ней Персонажам!

Игроки по очереди двигают выбранных Персонажей и совершают ими действия, как указано в пунктах 4.1 – 4.4. Эти пункты исполняются друг за другом в следующем порядке:

4.1) ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Можно выбрать любого Персонажа на игровом поле. Это может быть Персонаж, не указанный в выданной Вам Карте Персонажа.

Персонажа можно использовать в игровом Часе только 1 раз. В Таблице Персонажей отметьте своей меткой Персонажа, которого хотите использовать, так остальные участники будут знать, какие Персонажи уже использовались в этот Час.



Пример: Сейчас ходит Марко (его метки зеленые, в этом Часе он второй), он может выбрать любого Персонажа, клетка которого не отмечена меткой другого игрока. Первый игрок уже использовал невероятного детектива лорда Колеберга, поэтому Марко не может выбрать его.

Он выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладет свою метку на клетку Викстрёма на Таблице Персонажей.

В действующей Карте Событий указано, что второй игрок на Шкале Очередности Хода получает 2 Музыкальные Страницы. Т.к. Марко второй, он передвигает свою метку по Музыкальной Шкале на 2 деления в сторону увеличения.



4.2) ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖА

После того, как Вы выбрали Персонажа, используйте его особую Способность. У каждого Персонажа своя Способность. Перечень всех Способностей Персонажей приведен в конце данных правил.



Пример: Марко выбирает фантазмагорического доктора Викстрёма и кладёт метку на клетку Викстрёма в Таблице Персонажей, после этого он сразу получает 3 очка времени на Шкале Времени.

4.3) ПОВОРОТ ШЕСТЕРЁНОК ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВЫБРАННОГО ПЕРСОНАЖА

Используя Способность Персонажа, поверните одну из трех Шестеренок Действия на 1, 2 или 3 зубца, остановив зубец напротив указателя. Вычтите у себя количество очков времени, равное количеству зубцов, на которые была повернута Шестерёнка.

Вращением любой Шестерёнки Вы поворачиваете две другие. Конечное положение Шестеренок Действия относительно указателей определяет, какое действие может совершить выбранный Вами Персонаж, и на какое расстояние его можно будет переместить в Ваш ход.

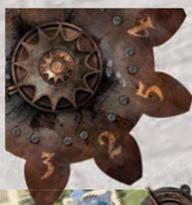
Шестеренка Транспорта показывает, **какой Механизированный Транспорт** может использовать выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Передвижения показывает максимальное количество **клеток**, которые может пройти выбранный Вами Персонаж в этот ход.

Шестеренка Активных Действий показывает действие, которое требуется выполнить в этот ход.

Поверните Шестеренки Действия – теперь можно передвинуть выбранного Персонажа. Персонажа можно передвигать пешком и/или при помощи Механизированного Транспорта, указанного на Шестеренке Транспорта.

ШЕСТЕРЁНКА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Передвижение пешком: Вы можете двигать Персонажа в любом направлении (кроме диагонального), но за каждую пройденную клетку Вы должны потратить одно очко времени. Персонаж не может передвигаться пешком на расстояние, превышающее указанное на Шестеренке Передвижения. Персонаж может передвигаться пешком по любым клеткам игрового поля, если только они не заняты другой фигуркой. Перемещение пешком от начальной до конечной клетки всегда совершается перпендикулярно. **Диагональное перемещение запрещено.** Если связь каких-то клеток неочевидна, они соединяются линиями и стрелочками. Такие соединения не считаются клетками, и перемещение по ним не тратит очков времени. Выбранного Персонажа нельзя переместить через или оставить на клетке, где находится другой Персонаж или Таинственный Орган Вечного Бытия, если только Вы не Объявили Победу в свой ход (см. раздел «Объявление Победы» на стр. 6).

Если путь выбранного Вами Персонажа проходит по или заканчивается на клетке с Уликой, Вы должны поднять Улику. Останавливаться на этой клетке не требуется.

Механизированный Транспорт: Для передвижения Персонажа без потери очков времени можно использовать Механизированный Транспорт, выбрав его Шестеренкой Транспорта.

В случае, если Шестеренка Движения показывает **3 шага**, можно воспользоваться **Паровым Такси**, т.е. переместиться на 3 клетки в любом направлении (как при обычном движении, но, не теряя при этом очков времени). Другие значки обозначают **Дымовой поезд**, **Монорельсовую дорогу** и **Дирижабль**, которые дают Персонажу возможность перемещаться с одной цветной клетки на другую выбранную клетку того же цвета:



ДЫМОВОЙ ПОЕЗД

Позволяет Персонажу перемещаться по желтым клеткам;



МОНОРЕЛЬСОВАЯ ДОРОГА

Позволяет Персонажу перемещаться по зеленым клеткам;



ДИРИЖАБЛЬ

Позволяет Персонажу перемещаться по синим клеткам.

Выбранный Персонаж может совмещать виды передвижения в любом порядке. Например, он может пройти несколько клеток, затем воспользоваться Механизированным Транспортном, а после снова пойти пешком.

Каждый игрок может использовать Механизированный Транспорт только один раз за свой ход, если только Карта Способностей или Карточка Преимущества не дают ему повторной возможности.

Кроме того, по цветной клетке можно просто пройти, не используя Механизированный Транспорт. На ней также можно закончить своё движение.



Пример: Теперь Марко крутит Шестеренки Действия, чтобы переместить Викстрёма по карте. Он поворачивает Шестеренку транспорта на 2 зубца, так, чтобы она показала Дымовой поезд. Это стоит два очка времени. Теперь Шестеренка Движения показывает на цифру «3». Он передвигает Викстрёма на 2 клетки, отдаёт ещё 2 очка времени, и останавливается на желтой клетке, что даёт ему возможность использовать Дымовой поезд для перемещения на другую желтую клетку на игровом поле. В итоге, он передвигает Викстрёма еще на 1 клетку (за 1 очко времени), перейдя в здание с Уликой, которую подбирает и кладет в свой Запас Улик. Больше он двигаться не может, т.к. он продвинулся на максимальное расстояние, показанное на Шестеренке Движения, и не воспользовался Механизированным Транспортном.



ШЕСТЕРЁНКА ТРАНСПОРТА



4.4) ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

После прекращения движения, требуется выполнить действие, показанное на Шестеренке Активных Действий. Действия бывают следующих видов:

Расследовать - посмотрите одну любую карту из руки любого другого игрока, а затем верните её; **Или**

Посмотрите 1 любую карту из Колоды Неизвестных Персонажей (конечно, карту Избранного смотреть нельзя!), затем положите её обратно.

Примечание: В один и тот же Час можно повторно смотреть карты того же игрока (или карты из Колоды). Если хотите так поступить, ознакомьтесь с разделом «**Особые Случаи и Пояснения**» в конце этих правил. **Подсказка:** В коробке с игрой есть бумага и карандаши, для записи всех узанных Вами Персонажей.



Исследовать - возьмите 1 Карточку Исследования.

Составить Мелодию - получите 1 Музыкальную Страницу на Музыкальной Шкале.

Сдвинуть Улику - передвиньте 1 Улику на 1 клетку в любом направлении (не по диагонали). Если сдвинуть Улику на клетку, на которой находится выбранный Вами Персонаж, её можно подобрать.

Золотое правило № 2: Для усиления эффекта Расследования, Исследования и Составления Мелодии (указанных на Шестеренке Действий) разрешается использовать любое количество Улик. Нельзя использовать Улики, для усиления Способностей Персонажа, или эффекта действия Карты или Карточки.

- За каждую Улику, использованную при Расследовании, можно посмотреть 1 дополнительную карту.
- За каждую Улику, использованную при Исследовании можно взять 1 дополнительную карточку.
- При Составлении Мелодии за каждую Улику можно получить 1 дополнительную Музыкальную Страницу.

Пример: Марко закончил движение Персонажа в данном Часе. Шестеренка Активного Действия указывает на значок «Расследовать». Он может попытаться узнать какой, Персонаж находится в руке другого игрока, посмотрев одну из его карт, или изучить Колоду Неизвестных Персонажей. Марко решает использовать 4 Улики, поэтому он может посмотреть ещё 4 карты дополнительно. Он берет все 5 карт Кристиана и видит Капитана Сноуи! После этого он возвращает карты Кристиану. Отлично! Теперь Марко известно, что Избранный - это не Капитан Сноуи!

ШЕСТЕРЁНКА АКТИВНЫХ ДЕЙСТВИЙ



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ И КАРТОЧЕК ПРЕИМУЩЕСТВА

Во время Вашего хода в Фазе 4 Вы можете сыграть 1 Карту Способностей и/или 1 Карточку Преимущества (но не более одной карты и одной карточки).

Карты Способностей и Карточки Преимущества имеют такой же эффект, как и Способности Персонажей. Карты Способностей обладают наибольшим эффектом, т.к. представляют собой средоточие Ваших знаний, интуиции и уникальных возможностей. Не забывайте, что использование Карты Способностей облегчает другим задачу по поиску имеющейся у Вас карты Персонажа при помощи Расследования!

Использованные Карточки Преимущества кладутся рубашкой вверх под стопку карточек, а сыгранные Карты Способностей выбывают из игры.

ФАЗА 5: РАСКРЫТИЕ КАРТОЧКИ ЛОКАЦИИ

Важно: В этой Фазе участвует только тот игрок, чья метка занимает последнее место Шкалы Очередности Хода!

Игроку, завершающему Час, разрешается положить 1 Карточку Локации на одну из Клеток Локаций вокруг миниатюры Таинственного Органа Вечного Бытия.

Расположение Карточек должно помочь найти место на Игровом Поле, где находится Орган. Клетки Локаций показывают направление, в котором находится Мистическое Здание относительно Органа. Карточки одна за одной окружают Орган Вечного Бытия, указав таким образом его местоположение в городе. Так, положив «La Mole» на западную Клетку, Вы даёте понять всем участникам, что Орган находится к востоку от «Mole Antonelliana».



Пример: Так как «Mole Antonelliana» находится на западе от Органа, Орган находится восточнее «Mole Antonelliana».



Кладите Карточки Локаций на Клетки географически правильно. Например, если «La Mole» лежит на западной Клетке, не кладите «Il Cimitero» на восточную, т.к. такое расположение будет географически неверным. «Il Cimitero» можно разместить на северной Клетке, а на южной нельзя, т.к. он располагается на северной окраине города. Можно класть по 2 одинаковые Карточки Локаций на разные Клетки – только не напротив друг друга. После того, как Карточка выложена на Клетку, её нельзя убрать или передвинуть.

Разместив Карточку Локации, Вы получаете 1 Улику и 2 очка времени – это награда за то, что Вы поделились сведениями с другими игроками.

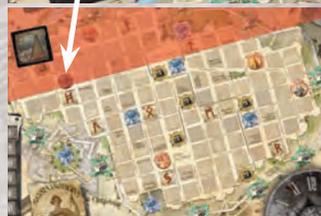


ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЯ ТАИНСТВЕННОГО ОРГАНА ВЕЧНОГО БЫТИЯ

Положив четвертую Карточку Локации на последнюю Клетку, Вы узнаете местоположение Органа! Поместите миниатюру Органа на клетку здания (только не на клетку Мистического Здания или Механизированного Транспорта) в любом месте зоны игрового поля, ограниченной четырьмя найденными Локациями. За то, что Вы поместили Орган на игровое поле, Вы получаете 3 очка времени, которые прибавляются к награде за размещение четвертой Карточки Локации.



Пример: На Клетках Локации игрового поля уже находятся 3 Карточки Локации: «Il Templo» на южной, «Museo Egizio» на западной и «Obelisco» на северной. Марио кладёт Карточку «La Mole» на восточную Клетку Локации. Теперь ему надо поставить Орган



на игровое поле: западнее «Mole Antonelliana», севернее «Tempio Valdese», восточнее «Museo Egizio» и южнее «Obelisco». Он выбирает одно из обычных зданий в этой зоне и располагает там Орган. За размещение Органа он получает 3 дополнительных очка времени.



Если миниатюра Органа уже окружена 3 Карточками Локаций, вместо четвертой, можно использовать любую Карточку Преимущества с изображением Органа, после чего поместить миниатюру Органа в любое место зоны, обнаруженной при помощи Карточек Локаций. Использованная Карточка кладется рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования. В награду Вы получите

3 очка времени (но не получаете Улику и 2 очка времени, полагающиеся за размещение последней Карточки Локации). **Примечание:** Нельзя ставить Орган на игровое поле прежде, чем были размещены хотя бы 3 Карточки Локации.

КОНЕЦ ЧАСА

Час заканчивается после завершения Фазы 5. Передвиньте на одно деление вперед стрелку на часах Рагнарока и уберите все метки с Таблицы Персонажей.

ВАЖНО: В конце этой Фазы у Вас на руках может оставаться не более 3 Карточек Исследования!

Если Карточек больше, оставьте себе три, а остальные сбросьте, положив рубашкой вверх под стопку Карточек Исследования.

Далее, если только часовая стрелка не достигла полуночи, начинайте следующий Час с Фазы 1: Узнать Событие.

ПРОБУЖДЕНИЕ ФЕНРИРА

Дух Волка рыщет по улицам Турина в поисках физического воплощения, требующегося ему, чтобы остановить Избранного.

В начале V Часа, возьмите Карты Героя, их должно быть на одну меньше чем Игроков (т.е. в игре на 4-х, должно быть 3 Карты Героя), и Карту Фенрира, после чего сложите их вместе и перетасуйте. Раздайте по одной карте рубашкой вверх каждому игроку. Не показывайте Вашу карту другим игрокам! Такую карту невозможно посмотреть, действием «Расследование».

Если Вам попала Карта Фенрира, Условия Победы для Вас меняются: Персонаж в Вашей руке становится Воплощением Фенрира и его задача теперь – остановить Избранного. Если Вам попала Карта Героя, Условия Победы для Вас остаются прежними.



КАРТА ГЕРОЯ



КАРТА ФЕНРИРА



РУБАШКА КАРТЫ

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДЫ

Победу можно объявлять во время своего хода в Фазу 4: Действия и передвижение Персонажей.

ЕСЛИ ВЫ ГЕРОЙ

Чтобы Объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и местоположение Органа.

У Вас также должно быть 15 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или у Вас должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Объявлена Победа).

Назвав имя Избранного, посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратной лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, до конца Вашего хода Вы должны переместить Избранного (используя обычные правила игры) к зданию, где находится Таинственный Орган Вечного Бытия (у Вас уже должно быть 15 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры!

ЕСЛИ ВЫ ОДЕРЖИМЫ ФЕНРИРОМ:

Чтобы объявить Победу, Вам надо назвать Избранного и иметь на руках как минимум две Карточки с камнями Фенрира. У Вас также должно быть 12 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале (или должна иметься возможность собрать требуемое количество страниц за ход, в котором Вы Объявляете Победу).

Покажите 2 метки Фенрира и назовите Избранного. Посмотрите его карту: если Вы не ошиблись, покажите карту остальным игрокам; если Вы ошиблись, положите ее обратно лицевой стороной вниз – в таком случае Вы немедленно выбываете из игры!

Если Вы не ошиблись, переместите Персонажа, карта которого у Вас на руках (используя обычные правила игры) на ту клетку, где находится Избранный (при этом у Вас уже должно быть 12 Музыкальных Страниц). Если Вы это сделали, Вы победили! Если нет, Вы выбываете из игры! В обоих случаях Вам требуется иметь достаточное количество очков времени, чтобы завершить все необходимые Фазы!

СПОСОБНОСТИ, ПРЕИМУЩЕСТВА И СОБЫТИЯ

В этом разделе описаны Карты Способностей, Карточки Преимущества и Карты Событий. Если потребуется, можно обращаться к этой информации по ходу игры.

Помните: кроме действия, указанного на Шестеренке Активных Действий, в свой ход каждый может использовать только 1 Карточку и/или 1 Карту. Эффекты Карт и Карточек нельзя усиливать, используя Улики. Также, эффекты Карт и Карточек нельзя прервать или разделить между несколькими целями.

КАРТЫ СПОСОБНОСТЕЙ



Посмотрите 3 Карты в руке другого игрока или в Колоде Неизвестных Персонажей, затем верните их на место.

В дополнение к обычному движению, выбранный Персонаж может бесплатно воспользоваться любым видом Механизированного Транспорта.

Возьмите 3 Карточки Исследования.

Получите 3 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.

Золотое правило № 3: Игрок, объявивший победу, может двигать любого Персонажа, даже того, который уже был использован в этот Час другим игроком или того, который был заблокирован каким-либо Событием или Способностью. Также можно использовать Способности Персонажа и любые Преимущества, которые даёт ему текущая Карта Событий.

РАГНАРОК

Если часовая стрелка достигла Полуночи до Объявления Победы, начинается РАГНАРОК. Это означает, что Избранный не справился с заданием, а одержимый Персонаж не смог завершить превращение в Фенрира. Таким образом, Все игроки считаются проигравшими! Запомните: несмотря на то, что перед всеми Героями стоит одна и та же задача, 011 - это не коллективная игра! Проиграть игроки могут вместе, а вот выиграть может только один!

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты Событий имеют несколько эффектов, влияющих на конкретных Персонажей или игроков, занимающих определенное место на Шкале Очередности Хода. Положение X указывает на игрока, совершающего ход последним, независимо от количества игроков. В игре для 3-х игнорируются эффекты, направленные на игрока,



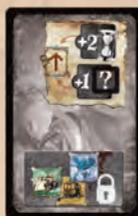
- Третий игрок использует Способности выбранного им Персонажа дважды.
- Игроки не могут использовать гениального изобретателя мистера Польссона.



- Четвертый игрок берет 2 Карточки Исследования (в игре для троих этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший таинственную принцессу Лилью, получает 1 Улику и берет 1 Карточку Исследования.



- Третий игрок может посмотреть 2 Карты.
- Игрок, выбравший непредсказуемого охотника Видала, получает 1 Улику и 1 очко времени.



- Игрок, выбравший гениального изобретателя мистера Польссона, получает 1 Улику и 2 очка времени.
- Игроки не могут пользоваться Механизированным Transportом.



- Четвертый игрок получает 3 очка времени (в игре втроем этот эффект игнорируется).
- Игрок, выбравший удивительного композитора од профессора Йонссона, получает 1 Улику и 1 Музыкальную Страницу.
- Игроки не могут использовать фантазмагорического доктора Викстрёма.



- Второй игрок получает 2 очка времени
- Игроки не могут использовать очаровательную тёмную леди Льюис.



- Последний игрок может переместить Персонажа на 3 дополнительные клетки.
- Игроки не могут использовать таинственного капитана Сноуи.



- Последний игрок берет 1 Карточку Исследования.
- Игрок, выбравший очаровательную тёмную леди Льюис, выбирает ещё одного Персонажа и блокирует его. Отмечает его Меткой Блокировки Персонажа.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЕМ

В игре втроем, используется несколько специальных правил. Используются все обычные правила, за исключением тех, изменения в которых приведены ниже:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре втроем нет Фенрира. Не используйте Карту Фенрира и Карты Героев, а также изымите все карточки с «камнями Фенрира» из стопки Карточек до того, как они будут перетасованы. Разложите игральное поле и Карточки Исследования, затем перемешайте Карты Персонажей и раздайте по 2 каждому игроку. Отложите одну из двух оставшихся Карт Персонажей в сторону - это Избранный, а другую откройте, чтобы все могли её видеть. Поместите метки игроков на делении 36 Шкалы Времени (вместо деления 45) и на ячейку 0 Музыкальной Шкалы, затем играйте как обычно, игнорируя правила, относящиеся к Фенриру.



КАМНИ ФЕНРИРА

занимающего IV месте в очереди ходов. Символ замка, положенный на клетку Персонажа, означает, что Персонажа нельзя использовать (двигать или предпринимать им какие-либо действия) в данный Час. Положите Метку Блокировки Персонажа на клетку Персонажа в Таблице Персонажей. Исключение: если игрок Объявляет Победу, он может использовать заблокированного Персонажа. Эффекты всех Карт Событий описаны ниже:



- Последний игрок возвращает себе в руку одну из Карт Способностей, использованную им ранее в игре.
- Игрок, выбравший фантазмагорического доктора Викстрёма, получает 1 Музыкальную Страницу и берет 1 Карточку Исследования.
- Игроки не могут использовать невероятного детектива Колеберга.



- Последний игрок берет 3 Карточки Исследования.
- Игрок, выбравший таинственного капитана Сноуи, получает 1 Музыкальную Страницу и 2 очка времени.
- Игроки не могут использовать таинственную принцессу Лилью.



- Второй игрок получает 2 Музыкальные Страницы.
- Игрок, выбравший невероятного детектива лорда Колеберга, получает 1 Улику и может переместить лорда Колеберга дополнительно на 3 клетки.
- Игроки не могут использовать Карты Способностей и Карточки Преимуществ.

КАРТОЧКИ ПРЕИМУЩЕСТВА



**Deggial / Lemuria / Nifelheim
Sitra Ahra / To Mega Therion
Feuer Overtüre
Prometheus Entfesselt**

Получить 1 или 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале (в соответствии с тем, что указано на Карточке).



**Adulruna Rediviva
An Arrow From The Sun
The Perennial Sophia**



Выбранный Вами Персонаж может бесплатно использовать указанный Механизированный Транспорт в дополнение к обычному способу передвижения.



Поместите 1 Улику на любое свободное Мистическое Здание.



Получите 1 очко времени.



Сбросьте 1 Улику, чтобы получить 3 очка времени. Если у Вас нет Улик, Вы не можете сыграть эту Карточку.



Проведите Расследование бесплатно.



Потратьте 2 очка времени, для перемещения выбранного Вами Персонажа на 3 клетки.



Потратьте 2 очка времени, для получения 4 Музыкальных Страниц на Музыкальной Шкале.



Потратьте 2 очка времени, чтобы взять 3 Карточки Исследования.



Никакого эффекта. Два камня Фенрира для одержимого Фенриром.



Потратьте 2 очка времени, чтобы передвинуть любого Персонажа в любое пустое Мистическое Здание.



Поменяйте местами 2 любые фигурки Персонажей на игровом поле.

СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ

Выбрав Персонажа в свой ход, используйте его особую Способность: **Фантасмагорический**

Таинственная принцесса Лилья.
Возьмите 2 Карточки Исследования

Гениальный изобретатель Польссон.
Потратьте 2 очка времени, затем выберите любого другого Персонажа и воспользуйтесь его особой Способностью.

композитор од профессор Йонссон.
Получите 2 Музыкальные Страницы на Музыкальной Шкале.
Мистический

Очаровательная тёмная леди Льюис.
Посмотрите 2 Карты.



доктор Витрём
Получите 3 очка времени на Шкале Времени.
Удивительный

капитан Сноуи
Переместите капитана Сноуи бесплатно на 3 дополнительные клетки (без использования Механизированного Транспорта).
Невероятный

Непредсказуемый охотник Видал.
Используйте одно из указанных далее действий бесплатно (Исследовать, Расследовать, Составить Мелодию или Сдвинуть Улику).

детектив лорд Колеберг.
Положите 1 Улику на пустое Мистическое Здание.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ И ПОЯСНЕНИЯ

Использование Улик для усиления действий:

Улики используются для усиления действий, указанных на Шестеренке Активных Действий (кроме действий, являющихся Способностями Героя или указанных на Картах Способностей, Карточках Преимуществ или Картах Событий). При использовании Улик до применения действия нужно объявить количество Улик, которые Вы хотите потратить. Запрещается сначала брать Карточку и смотреть её, а потом принимать решение о том, тратить ли Улики на то, чтобы взять ещё Карточки.

Если общий Запас Улик опустел:

Вряд ли может случиться так, что свободные значки Улик закончатся, но даже в этом случае общий Запас Улик считается бесконечным.

Размещение Таинственного Органа Вечного Бытия:

Может случиться так, что после размещения 1 или 2 Карточек Локации, станет очевидно и без других Карточек, где может располагаться Орган. Тем не менее, по правилам, Орган

не может быть размещён на игровом поле, пока четвертая карточка не окажется на Клетке Локации или вместо неё не будет сброшена Карточка с символом Органа.

Повторное изучение Карт того игрока или карт Колоды Неизвестных Персонажей в том же Часе игры.

Получить возможность действия «Расследовать» можно по-разному: оно может быть указано на Шестеренке Активных Действий, являться Способностью очаровательной тёмной леди Льюис, или одним из эффектов воздействия Карт Событий, Карт Способностей и Карточек Преимуществ. Таким образом, у Вас будет возможность посмотреть Карты другого игрока (или Карты из Колоды Неизвестных Персонажей) больше одного раза за ход. Поэтому, игрок чьи Карты Вы будете смотреть, должен отложить уже просмотренные Вами Карты в сторону. Так Вам не придётся повторно смотреть уже виденные Вами Карты. То же относится и к Колоде Неизвестных Персонажей. Карты кладутся обратно и тасуются вместе только тогда, когда Ваш ход в данной Фазе закончен. Действия и Передвижение Персонажей.

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

УПРОЩЕННЫЕ ПРАВИЛА: Если Вы играете в 011 впервые, Вам может понадобиться помощь в поисках Избранного. Начните игру, перевернув Колоду Неизвестных Героев лицом вверх.

СОБЫТИЯ: В свой ход обращайте внимание на Карту Событий, находящуюся в настоящее время в игре: она может дать Вам неожиданные возможности, однако, может и запретить использовать нужного Вам Персонажа.

ТОРГИ: Аукционы за очередность ходов занимают важное место в 011. Помните, что игрок, который ходит первым имеет самый большой выбор Персонажей и больше возможностей собрать Улики, но не принимает участие в 3-м этапе «Размещение Улик на Карте», а последний игрок может выкладывать Карточки Локаций в 5 Фазе. Также обратите внимание на Преимущества, которые может дать Карта Событий, как игрокам в зависимости от очереди их хода, так и определенным Персонажам, которых может выбрать первый игрок до того, как смогут выбирать остальные.

ВРЕМЯ: Помните, что у Вас не так много способов заработать очки времени. К счастью, Ваши противники не могут уменьшать количество Ваших очков времени. Очки времени полностью в Ваших руках. Используйте их осторожно! Также не забывайте о стрелке часов: размещение Карточек Локаций – последнее действие, которое можно сделать в конце каждого Часа. Поэтому если Вы Герой и Вы не можете найти орган до окончания X Часа, Вам не удастся выиграть!



Перевод на русский язык: Вячеслав Никулин ООО «Студия «Пандора Бокс»
Автор игры: Марко Валтриани, дизайн: Паоло Валлерга, Скрайбас
©2011 Скрабас Паоло Валлерга.
Адрес: Италия, ул. Мальта, д.5, Турин 10141

“011” An Adventure with Therion is a trademark of SCRIBABS di Paolo Vallerga - All Rights Reserved. www.therion011.com
Some images are made by Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com taken on the set of “011 - Adulruna Rediviva”. June 2011.
Some Therion images are original shots by Fernando Aceves © with kindly permission of Therion.



Эксклюзивный дистрибьютор
в России и странах СНГ: ООО «Студия «Пандора Бокс»
www.therion011.ru
www.pandorastudio.ru
г. Москва, ул. Краснобогатырская 90/3 т.: +7 495 7965049