



ВАТИКАН



ФОНТАН ТРЕВИ



КОЛИЗЕЙ



«ЛОГОВО ДЬЯВОЛА»



ТЕРМИНАЛ АЭРОПОРТА
ЧАМПИНО

ПРАВИЛА

Добро пожаловать в альтернативный Рим 2070 года! Вам предстоит выполнить миссию, набрав как можно больше победных очков.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

В «2070» вы можете играть как в соло-режиме, так и вдвоём, троём и четвером.

Каждый игрок выбирает себе персонажа и берёт соответствующую книгу. Вне зависимости от количества игроков эти четыре героя будут оставаться частью истории, даже если вы не используете книгу какого-то персонажа. Игроки принимают решения как одна команда. Весь текст, за исключением цветных панелей, предназначенных для вашего конкретного героя, может читать вся команда.

Если вы успешно выполните миссию, ваш отряд победил. Но первое место достаётся игроку, набравшему наибольшее количество очков. Помимо общего счёта, очки начисляются за выполнение тайной цели, которая есть у каждого персонажа.

Если вы играете в соло-режиме, то исход вашего приключения определяет финальный подсчёт очков. Не понравился результат? Вы всегда можете сыграть снова!

ОБЩАЙТЕСЬ!

Общение между игроками совершенно необходимо для каждого действия: обмен информацией и согласованность — вот ключи к победе. Несмотря на тот факт, что у каждого игрока есть своя тайная цель, для победы команде необходимо выполнить общую миссию. Иначе не выиграет никто!

При принятии каждого решения игроки голосуют. В случае равного счёта окончательное решение принимает игрок с наименьшим количеством ПО.

Чтобы создать идеальную атмосферу, заранее обсудите, кто из вас будет читать вслух цветные панели, а кто — реплики персонажей, которых вы встретите во время своего приключения.

Реплики героев пусть зачитывают игроки, которые за них играют. На обороте каждой книги есть дополнительные подсказки, как изобразить того или иного героя.

ПРЕДМЕТЫ

Во время миссии вы можете найти полезные **предметы**. Если в игре сказано, что вы можете взять предмет, возьмите жетон этого предмета и положите его перед собой. После использования предмета жетон не сбрасывается.



Обратите внимание, что некоторые предметы совместимы. Если вы нашли два совместимых предмета, соедините жетоны и переверните той стороной, где обозначен составной предмет.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если в тексте или на картинке вы заметите число, видимое только вам, вы можете перейти на нужную панель в одиночку, но при условии, что большинство игроков согласно с вашим решением. Если это число на панели заметите не только вы, но и кто-то ещё из команды, отряд должен проголосовать, чтобы решить, кто перейдёт туда.

Некоторые панели с текстом обозначены цветом вашего персонажа. **Не читайте их вслух сразу.** Этот текст видите только вы, и можете решить, как поступить дальше: рассказать отряду, исказить правду или промолчать! Если не указано обратного, решения и действия, отмеченные таким образом, должны быть приняты и/или выполнены в одиночку.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)


Чтобы выполнить миссию, вы должны действовать сообща. Однако по итогу миссии все получают разное количество очков. Ключ к победе — это ваши личные ПО!

Перед началом игры каждый из вас вскрытую берёт случайную карту тайной цели своего персонажа и читает её про себя. На этих карточках указано, сколько ПО у вас есть с самого начала и как получить ещё больше. Каждый раз, когда вы выполняете условие, обозначенное на карте цели, вы берёте жетон с соответствующим количеством ПО и кладёте его перед собой.

Важно: вы можете начислить себе ПО за определённую панель только один раз. Если вы снова оказываетесь на панели, которую уже посещали, ПО повторно не начисляются.

ПУНКТЫ ВРЕМЕНИ (ПВ)

Вы начинаете приключение с 8 пунктами времени (ПВ).

Увидев символ  под номером панели, уменьшите количество ПВ на 1 и положите соответствующий жетон в центр стола.

ПВ общие для всех и их количество должно быть известно всей команде.


Когда **у вас останется только 1 ПВ (или 0 ПВ)**, если вы играете в соло-режиме или вдвоём) — вы достигли точки невозврата. Немедленно перейдите к **200**.

СТАТУС ЗДОРОВЬЯ (СЗ)

Ваше физическое состояние определяют четыре разных статуса, по порядку от лучшего к худшему: «Невредим» — «Устал» — «Ранен» — «При смерти». Каждому статусу здоровья соответствует свой жетон.

В начале игры каждый участник кладёт перед собой жетон «Невредим». Если в тексте есть указание «измените СЗ», вы меняете жетон на следующий по порядку статус (например, если у вас был жетон «Устал», вы меняете его на «Ранен»).

Когда один из игроков получает статус «При смерти», команда должна позаботиться о нём, даже если при этом теряется время. Если игроку со статусом «При смерти» необходимо вновь понизить статус, весь отряд немедленно переходит к **200**.

Единственный способ поднять статус здоровья — эффективное лекарство под названием «Биотрубка»: .

Если вы играете в одиночку или вдвоём: команда берёт 2 жетона «Биотрубка». Если игроков трое, возьмите 1 жетон «Биотрубка». Если игроков четверо, вы начинаете игру без жетонов «Биотрубка».

Поскольку Иттака — инопланетянин, он стартует с лекарством, которое подходит исключительно для его тела. Так что он начинает игру с персональным жетоном «Биотрубка».

Во всех остальных случаях команда в любой момент может решить использовать жетон «Биотрубка», чтобы изменить статус здоровья **одного игрока** (например, игрок со статусом «Устал» меняет его на статус «Невредим»). После использования жетон «Биотрубка» сбрасывается.

ГОЛОВОЛОМКИ

Головоломки отмечены специальным символом под номером панели. Если вы разгадаете головоломку, вы узнаете, на какую панель необходимо перейти. Вы поймёте, что ответ был правильным, если увидите точно такой же символ на соответствующей панели. Если его там нет, значит вы дали неверный ответ. Вернитесь к головоломке и попробуйте снова.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ИГРА В КОМАНДЕ

1. Победные очки ОТРЯДА

• Количество игроков в отряде:
2 игрока: + 10 очков | 3 игрока: + 5 очков | 4 игрока: 0 очков.

• Выполнение заданий мира:

- Посетили «Логово Дьявола» и не были схвачены: + 3 очка
- Победили на «Народных играх»: + 3 очка
- Разгадали загадку трёх киборгов в ночном клубе: + 3 очка

• Жетоны, которые у вас есть на конец игры:

- Неиспользованные «Биотрубки»:
одна: 3 очка | две: 6 очков | три: 9 очков.
- Жетоны любых предметов (части составного предмета считаются отдельно): один: 2 очка | два: 5 очков.
- Если вы использовали жетоны предметов во время игры:
один: 2 очка | два: 4 очков.

2. Личные победные очки ИГРОКА

• Количество ПО

• Статус здоровья:

при смерти: 1 очко | ранен: 2 очка | устал: 3 очка | невредим: 4 очка

3. Итоговый результат (подсчитывается для каждого игрока): ПО КОМАНДЫ + ЛИЧНЫЕ ПО




Игрок, набравший наибольшее количество ПО, занимает первое место. При ничьей победителями считаются оба игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в двух случаях:

- Вы перешли на панель с указанием КОНЕЦ ИГРЫ. Значит, миссия провалена. Можете вернуться к началу и попробовать ещё раз.
- Вы перешли на панель **258**. В этом случае все раскрывают свои карты цели. Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает. В случае ничьей победителей несколько. Если вы играете в соло-режиме, победа будет зависеть от количества ваших ПО.

НЕСКОЛЬКО ПОДСКАЗОК

- В игре есть скрытые числа: будьте внимательны, чтобы не пропустить их.
- Символы (, , ) относятся исключительно к определённым тайным целям. Если они не указаны на выбранной вами карте тайной цели, не обращайтесь на них внимания.

Каждая игра позволяет вам исследовать лишь небольшую часть приключения. Начиная заново, используйте возможность делать другой выбор и исследовать другие части приключения.

Приключение разделено на три части. В конце каждой части можно сделать перерыв. Чтобы продолжить игру позже, запишите свои очки, статусы здоровья и собранные предметы.

ИГРА В СОЛО-РЕЖИМЕ

1. Запишите количество своих очков и прибавьте к ним:

- За игру в соло-режиме: 20 очков
- За каждое ПО: 1 очко
- За статус здоровья:
при смерти: 1 очко | ранен: 2 очка | устал: 3 очка | невредим: 4 очка

• Если вы:

- Посетили «Логово Дьявола» и не были схвачены: 3 очка
- Победили на «Народных играх»: 3 очка
- Разгадали загадку трёх киборгов в ночном клубе: 3 очка
- Не использовали «Биотрубки»:
одну: 3 очка | две: 6 очков | три: 9 очков.
- Собрали жетоны предметов:
один: 2 очка | два: 5 очков.
- Использовали жетоны предметов:
один: 2 очка | два: 4 очков.

2. Подсчитайте общую сумму очков

Меньше 20 очков: горькая победа... | **От 20 до 29 очков:** посредственная победа | **От 30 до 39 очков:** почётная победа | **От 40 до 49 очков:** блестящая победа | **От 50 очков и более:** абсолютная победа!

