

НЕПОСТИЖИМОЕ™

Справочник

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Справочник содержит полные правила игры «Непостижимое». Сначала необходимо прочитать и понять правила, представленные в буклете правил. Затем, если в течение партии у игроков возникнут вопросы, для поиска ответов стоит обратиться к этому справочнику.

Этот буклет состоит из пяти основных разделов.

Золотые правила

Если текст этого справочника противоречит тексту буклета правил, предпочтение отдаётся тексту справочника.

Если текст свойства на карте противоречит тексту справочника, предпочтение отдаётся тексту карты. Если это возможно, правила карты и справочника применяются вместе.

ГЛОССАРИЙ.....	2
ПРИЛОЖЕНИЕ I: ВАРИАНТ ИГРЫ БЕЗ КУЛЬТИСТА	18
ПРИЛОЖЕНИЕ II: НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ	18
ПРИЛОЖЕНИЕ III: ПРИНЦИПЫ СЕКРЕТНОСТИ.....	19
ПРИЛОЖЕНИЕ IV: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	20
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	24

ГЛОССАРИЙ

В глоссарии содержатся подробные правила игры «**НЕПОСТИЖИМОЕ**», структурированные в алфавитном порядке. Для поиска конкретных тем игроки могут обратиться к алфавитному указателю на стр. 24.

1 АКТИВАЦИЯ

Монстры активируются при розыгрыше символа активации.

1.1 В игре есть 3 символа активации:

- ☛ Матерь Гидра (☛);
- ☛ Отец Дагон (☛);
- ☛ глубоководные (☛).

1.2 В правом нижнем углу каждой карты мифа есть символ активации, который разыгрывается в рамках розыгрыша этой карты.

1.3 В тексте некоторых карт есть символы активации и указание «разыграть символы активации».

- ☛ При розыгрыше таких символов активации игроки следуют обычным правилам активации монстров.

1.4 Монстры, находящиеся в пучине, не могут активироваться.

1.5 АКТИВАЦИЯ МАТЕРИ ГИДРЫ

При активации Матерь Гидра атакует судно и повреждает его, а затем передвигается на 1 водную область в сторону передней части поля.

1.6 Матерь Гидра повреждает внутреннюю область судна, расположенную ближе всего к водной области, в которой она находится.

- ☛ При определении ближайшей к Матери Гидре внутренней области игроки могут руководствоваться изображёнными на поле стрелками движения.
- ☛ Если эта внутренняя область уже повреждена, Матерь Гидра повреждает неповреждённую область, которая находится ближе всего к изначальной области.
 - Если на равном расстоянии от изначальной области находятся несколько неповреждённых областей, Матерь Гидра повреждает область с наивысшим номером.

- ☛ Если на поле одновременно находится 6 повреждённых областей, игра заканчивается.

1.7 Матерь Гидра передвигается в смежную водную область в сторону передней части поля.

- ☛ Если при активации Матерь Гидра уже находится в одной из пронумерованных водных областей, она не передвигается.

1.8 Если Матерь Гидра находится в пучине, то вместо её активации разместите в пучине 2 глубоководных. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, бросьте кубик и передвиньте Матерь Гидру и всех глубоководных из пучины в водную область в передней части поля, соответствующую результату броска.

- ☛ Если в запасе недостаточно фигурок глубоководных для размещения, игра заканчивается.

1.9 АКТИВАЦИЯ ОТЦА ДАГОНА

При активации Отца Дагона на судне размещаются 2 глубоководных. Затем Отец Дагон передвигается на 1 водную область в сторону передней части поля.

1.10 При активации Отца Дагона в смежной с ним наружной области размещаются 2 глубоководных.

- ☛ Область, смежная с областью Отца Дагона, отмечена на поле стрелкой движения.

- ☛ Если при активации Отца Дагона в запасе не осталось фигурок глубоководных для размещения, игра заканчивается.

1.11 Отец Дагон передвигается в смежную водную область в сторону передней части поля.

- ☛ Если при активации Отец Дагон уже находится в одной из пронумерованных водных областей, он не передвигается.

1.12 Если Отец Дагон находится в пучине, то вместо его активации разместите в пучине 2 глубоководных. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, бросьте кубик и передвиньте Отца Дагона и всех глубоководных из пучины в водную область в передней части поля, соответствующую результату броска.

- ☛ Если в запасе недостаточно фигурок глубоководных для размещения, игра заканчивается.

1.13 АКТИВАЦИЯ ГЛУБОКОВОДНЫХ

Все глубоководные активируются независимо друг от друга. Если одновременно активируются несколько глубоководных, порядок их активации определяет текущий игрок.

При активации глубоководный действует по **одному** из перечисленных вариантов согласно списку приоритетов ниже.

1.14 **ВАРИАНТ 1:** атакует игрока-человека в своей области.

- ☛ Если в этой области находится больше 1 игрока-человека, защищающегося определяет текущий игрок.

- ☛ Глубоководные не атакуют разоблачённых предателей.

1.15 **ВАРИАНТ 2:** побеждает жетон пассажира в своей области.

1.16 **ВАРИАНТ 3:** повреждает свою область.

- ☛ Глубоководный может повреждать только неповреждённые внутренние области.

- ☛ Чтобы повредить область, возьмите верхнюю карту колоды повреждений и разыграйте её.

- Если взятая карта повреждения убирается из игры, активация глубоководного всё равно считается законченной.

1.17 **ВАРИАНТ 4:** передвигается в смежную область. Направление движения глубоководного определяется типом области, в которой он находится.

- ☛ Если глубоководный находится в водной или наружной области, он передвигается в смежную область по стрелке движения, изображённой на поле.

- ☛ Если глубоководный находится во внутренней области, он передвигается на 1 область в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области. Если таких областей несколько, он выбирает область с наивысшим номером.

1.18 Если на поле нет глубоководных (не считая глубоководных в пучине), разместите в пучине 2 глубоководных. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, бросьте кубик и передвиньте **всех монстров** из пучины в водную область в передней части поля, соответствующую результату броска.

☛ Если в запасе недостаточно фигурок глубоководных для размещения, игра заканчивается.

СМ. ТАКЖЕ: атака, карта мифа, конец игры, монстр, область, пассажир, передняя часть поля, побеждённый, повреждение, пучина, разместить, разоблачённый предатель.

2 АТАКА

Персонажи и глубоководные могут атаковать других персонажей и глубоководных в своей области, чтобы попытаться победить их.

2.1 Атака может быть разыграна следующими способами.

☛ Игроки могут потратить действие, чтобы атаковать во время своего этапа действий.

☛ Свойства некоторых карт позволяют игрокам атаковать.

☛ Глубоководные могут атаковать при своей активации.

2.2 РОЗЫГРЫШ АТАКИ

Чтобы атаковать, необходимо выполнить следующие этапы в указанном порядке.

2.3 **ЭТАП 1: определить атакующего.** Игрок или глубоководный, выполняющий атаку, считается атакующим.

2.4 **ЭТАП 2: определить защищаемого.** Если атакующим является игрок, он выбирает защищаемого. Если атакующим является глубоководный, защищаемого выбирает текущий игрок.

☛ Атакующий должен находиться в одной области с защищаемым.

☛ Если атакующий является игроком-человеком, защищаемый должен быть глубоководным или разоблачённым предателем.

☛ Если атакующий является глубоководным или разоблачённым предателем, защищаемый должен быть игроком-человеком.

2.5 **ЭТАП 3: определить целевое число.** Целевое число — это минимальный результат броска, необходимый для успешной атаки.

☛ Если защищаемый является глубоководным, целевое число составляет 4.

☛ Если защищаемый является персонажем, целевое число составляет 6.

2.6 **ЭТАП 4: использовать свойства с указанием «Перед тем как будет брошен кубик».** Игроки могут использовать любые доступные им свойства, разыгрываемые перед тем, как бросается кубик (включая свойства с одинаковыми названиями).

2.7 **ЭТАП 5: бросить кубик.** Игрок бросает кубик.

2.8 **ЭТАП 6: использовать свойства переброса.** Игроки могут использовать любые доступные им свойства переброса.

☛ Если игрок использует свойство переброса, он возвращается к этапу 4.

2.9 **ЭТАП 7: определить результат.** Если результат броска с учётом всех модификаторов равен целевому числу или превышает его, атака выполнена успешно. Если нет, атака провалена.

☛ Если атака выполнена успешно, защищаемый побеждён.

• Если защищаемым является глубоководный, он возвращается в запас.

• Если защищаемым является человек, он передвигается в лазарет.

• Если защищаемым является разоблачённый предатель, он передвигается в карцер.

☛ Если атака провалена, эффекта нет.

СМ. ТАКЖЕ: карцер, кубик, лазарет, побеждённый.

3 ВРАГ

Враги игрока определяются тем, в какой роли выступает этот игрок.

3.1 **ЧЕЛОВЕК:** врагами игроков-людей являются глубоководные и разоблачённые предатели.

3.2 **РАЗОБЛАЧЁННЫЙ ПРЕДАТЕЛЬ:** врагами разоблачённых предателей являются игроки-люди.

СМ. ТАКЖЕ: разоблачённый предатель.

4 ДЕЙСТВИЯ

Во время своего этапа действий текущий игрок выполняет 2 действия. Набор действий, которые он может выполнить, определяется тем, в какой роли он выступает: в роли человека или в роли разоблачённого предателя.

4.1 Некоторые особые действия позволяют игроку выполнить одно или несколько дополнительных действий. С их помощью игрок может выполнять в свой ход больше 2 действий.

4.2 ДЕЙСТВИЯ ЧЕЛОВЕКА

Игроки-люди могут выполнять следующие действия.

4.3 Передвинуться в любую область судна.

☛ Игрок не может выполнить это действие, если он находится в карцере.

☛ Игроки не могут передвинуться в водные области или пучину.

☛ Игроки не могут добровольно передвинуться в карцер или лазарет.

4.4 Атаковать глубоководного или разоблачённого предателя в своей области.

4.5 Спасти пассажира в своей области.

4.6 Инициировать обмен вещами с игроками в своей области.

❖ Любые игроки, находящиеся в одной области с игроком, инициировавшим обмен, могут отдавать/получать вещи в любом количестве, и игрок, инициировавший обмен, может не участвовать в обмене.

4.7 Выполнить особое действие компонента в своей игровой зоне или карты у себя на руке.

❖ Такие действия могут быть указаны на листе персонажа игрока, карте подвига, картах вещей, картах званий и любых других картах в игровой зоне игрока.

❖ После того как игрок выполнил особое действие карты у себя на руке, он сбрасывает эту карту.

4.8 Выполнить особое действие своей области.

❖ Игрок-человек не может выполнить это действие, если в его области находится хотя бы 1 глубоководный или разоблачённый предатель. **Это правило не относится к карцеру.**

❖ Если игрок-человек находится в повреждённой внутренней области, он может выполнить особое действие на карте повреждения в этой области, чтобы отремонтировать эту область.

❖ Если игрок-человек находится в неповреждённой внутренней области, он может выполнить особое действие этой области.

❖ Особое действие каждой внутренней области можно выполнить только 1 раз за ход.

- Это ограничение не касается ремонта области.

4.9 ДЕЙСТВИЯ РАЗОБЛАЧЁННОГО ПРЕДАТЕЛЯ

Разоблачённые предатели могут выполнять следующие действия.

4.10 Передвинуться в любую область судна.

❖ Если текущий игрок находится в карцере, то чтобы передвинуться, он должен сбросить с руки карты навыков с суммарным значением 12 или больше.

- Игрок сбрасывает все выбранные карты навыков одновременно, непосредственно перед тем как передвигается из карцера.

❖ Игроки не могут передвинуться в водные области или пучину.

❖ Игроки не могут добровольно передвинуться в карцер или лазарет.

4.11 Атаковать игрока-человека в своей области.

4.12 Победить пассажира в своей области, **если в этой области нет игрока-человека.**

4.13 Выполнить особое действие карты у себя на руке или карты в своей игровой зоне.

❖ После того как игрок выполнил особое действие карты у себя на руке, он сбрасывает эту карту.

❖ Разоблачённые предатели не могут выполнить особое действие своей области или особое действие на листе своего персонажа.

СМ. ТАКЖЕ: атака, область, особое действие, пассажир, ремонт.

5 ЗАДНЯЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ

Задняя часть поля — это 2 водные области, смежные с наружными областями 7 и 8.

5.1 Всякий раз, когда жетон путешествия передвигается вперёд, все монстры, находящиеся в задней части поля, передвигаются в пучину.

СМ. ТАКЖЕ: область, передняя часть поля, пучина, трек.

6 ЗВАНИЕ

В игре есть 2 особых звания: капитан и хранитель фолианта, — каждое из которых представлено картой звания.

6.1 На обороте каждой карты звания указан список персонажей.

6.2 В начале игры карту звания получает тот игрок, чей персонаж находится выше всех в списке на её обороте.

6.3 Игрок теряет звание, если происходит любое из перечисленных ниже событий:

❖ Игрок передвигается в карцер.

❖ Игрок выполняет действие саморазоблачения.

6.4 Когда персонаж теряет звание, оно передаётся подходящему персонажу, который находится выше всех в списке на обороте карты этого звания.

❖ Разоблачённые предатели, находящиеся в карцере игроки-люди и отсутствующие в игре персонажи не считаются подходящими.

❖ Игрок-человек, потерявший звание, может считаться подходящим только в том случае, если все другие игроки-люди находятся в карцере, а этот игрок не выполнил действие саморазоблачения.

❖ Если игрок теряет звание, выполнив действие саморазоблачения, а все другие игроки-люди находятся в карцере, звание передаётся игроку-человеку в карцере, чей персонаж находится выше всех в списке на обороте карты этого звания.

6.5 КАПИТАН

Капитан — это персонаж, который управляет судном в текущий момент. Он решает задачи, связанные с самим судном, его ресурсами и его курсом.

6.6 Капитаном считается игрок с картой звания капитана.

6.7 Вместе с картой звания капитана игрок получает колоду путевых точек.

6.8 Когда жетон на треке путешествия достигает деления «Прибытие», капитан выбирает одну из 2 верхних карт колоды путевых точек, разыгрывает её, а другую кладёт под низ колоды.

6.9 Капитан делает выбор при розыгрыше многих кризисов.

6.10 ХРАНИТЕЛЬ ФОЛИАНТА

Хранитель фолианта — это персонаж, которому было поручено охранять книгу магических заклинаний.

6.11 Хранителем фолианта считается игрок с картой звания хранителя фолианта.

6.12 Вместе с картой звания хранителя фолианта игрок получает колоду заклинаний.

6.13 На карте звания хранителя фолианта указано особое действие, которое позволяет хранителю фолианта посмотреть 2 верхние карты колоды заклинаний, одну из них разыграть, а вторую положить под низ колоды.

☛ Разыгранная карта заклинания убирается из игры.

☛ Если в колоде заклинаний не осталось карт, хранитель фолианта не может выполнять особое действие карты звания хранителя фолианта для розыгрыша заклинаний.

6.14 Хранитель фолианта делает выбор при розыгрыше некоторых кризисов.

СМ. ТАКЖЕ: карта заклинания, карта путевой точки, особое действие, саморазоблачение, трек.

7 ИГРОК

Во время партии в «Непостижимое» каждый игрок управляет определённым персонажем. В справочнике и буклете правил слово «игрок» относится одновременно и к игроку, и к персонажу, которым он управляет.

СМ. ТАКЖЕ: персонаж.

8 ИГРОК-ЧЕЛОВЕК

Человеком считается любой игрок, который не является разоблачённым предателем, даже если у этого игрока есть одна или несколько нераскрытых карт роли гибрида или культиста.

8.1 Пассажиры не считаются игроками-людьми.

СМ. ТАКЖЕ: карта роли, разоблачённый предатель, саморазоблачение, структура хода.

9 КАРТА ВЕЩИ

Карты вещей дают уникальные свойства игроку, в чьей игровой зоне они находятся.

9.1 Когда эффект предписывает игроку взять карту вещи, игрок берёт верхнюю карту из колоды вещей и кладёт её лицевой стороной вверх в свою игровую зону.

9.2 У колоды вещей нет стопки сброса. Когда вещь уходит из игры, её карта убирается в коробку.

9.3 Чтобы использовать свойство на карте вещи, игрок зачитывает её текст и следует его указаниям.

☛ Если на карте вещи указано особое действие, игрок должен потратить действие, чтобы выполнить его.

9.4 Если в колоде вещей нет карт, игроки не могут брать карты вещей.

☛ Если игрок выполняет особое действие грузового отсека и в колоде вещей осталась только 1 карта, игрок смотрит эту карту и делает выбор: взять её или вернуть в колоду вещей.

9.5 Под иллюстрацией на карте вещи указаны атрибуты этой вещи.

☛ У атрибутов нет собственного эффекта, однако на них могут ссылаться различные свойства.

9.6 УЛУЧШЕНИЕ

На некоторых вещах есть ключевое слово «Улучшение». В нижней части таких карт указан определённый навык.

9.7 У каждого игрока в один момент времени может быть активна только 1 вещь с улучшением.

☛ Вещь с улучшением считается активной, если её карта лежит лицевой стороной вверх в игровой зоне игрока.

☛ Если карта вещи с улучшением лежит лицевой стороной вниз, эта вещь считается неактивной.

- Неактивная вещь с улучшением считается вещью в игровой зоне игрока.

- Игроки могут обмениваться неактивными вещами с улучшениями и сбрасывать их, как любые другие вещи.

9.8 Игрок может сменить свою активную вещь с улучшением в начале своего хода, а также всякий раз, когда он получает или теряет вещь с улучшением.

☛ Игрок может получить вещь с улучшением из колоды вещей или от другого игрока, как в рамках действия обмена, так и в рамках любого другого эффекта.

☛ Игрок теряет вещь с улучшением, когда она покидает его игровую зону, как в рамках действия обмена, так и в рамках любого другого эффекта.

9.9 Чтобы сменить активную вещь с улучшением, игрок выбирает одну из своих карт вещей с улучшениями и переворачивает её лицевой стороной вверх, а все остальные свои карты вещей с улучшениями переворачивает лицевой стороной вниз.

9.10 Пока у игрока есть активная вещь с улучшением, указанный на этой вещи навык добавляется к набору навыков этого игрока.

☛ Смена активной вещи с улучшением в начале хода происходит до этапа получения навыков. Следовательно, набор навыков игрока изменяется до того, как этот игрок берёт карты навыков.

☛ Пока игрок находится в карцере, его активная вещь с улучшением не добавляет навык к его набору навыков.

СМ. ТАКЖЕ: набор навыков, особое действие.

10 КАРТА ЗАКЛИНАНИЯ

Карты заклинаний обозначают магические заклинания, которые можно разыграть при выполнении особого действия карты звания хранителя фолианта.

10.1 Игрок может разыграть карту заклинания, только если какое-либо свойство позволит ему это сделать.

☛ Разыгрывая карту заклинания, игрок зачитывает её текст и следует его указаниям.

- Разыгранная карта заклинания убирается из игры.

10.2 Если в колоде заклинаний нет карт, игроки не могут разыгрывать карты заклинаний.

☛ Если игрок использует свойство, чтобы посмотреть большее количество карт заклинаний, чем осталось в колоде, он смотрит столько карт, сколько осталось в колоде, после чего может выбрать, что делать с этими картами в рамках использованного свойства.

Пример: в колоде заклинаний осталась только 1 карта, и игрок использует свойство, которое предписывает посмотреть 2 верхние карты колоды заклинаний, одну из них положить под низ колоды, а другую разыграть. Игрок смотрит на оставшуюся карту и решает: разыгрывать её или вернуть под низ колоды.

СМ. ТАКЖЕ: звание, убрать из игры.

11 КАРТА КОВАРСТВА

Карты коварства — это тип карт навыков, которые могут использовать только разоблачённые предатели.

- 11.1 Только разоблачённые предатели могут брать карты коварства и использовать их свойства.
- 11.2 Некоторые карты коварства разыгрываются в начале этапа действий игрока и содержат указание «затем ваш этап действий закончен». При розыгрыше такой карты текущий игрок не может в этот ход выполнять действия или использовать любые другие карты, которые разыгрываются в начале этапа действий.
- 11.3 При проверках навыков карты коварства всегда считаются отрицательными навыками.

СМ. ТАКЖЕ: карта навыка, колода хаоса, отрицательный навык.

12 КАРТА МИФА

Карта мифа состоит из 3 основных частей, которые разыгрываются в указанном ниже порядке.

- 12.1 **ЭТАП 1:** кризис.
- 12.2 **ЭТАП 2:** символ активации.
- 12.3 **ЭТАП 3:** символ трека.
- 12.4 Когда разыгрывается карта мифа, её содержание доступно всем игрокам. После розыгрыша карта мифа сбрасывается.
 - ❖ Все части разыгрываемой карты мифа являются общеизвестной информацией, и любой игрок может при желании посмотреть эту карту.
 - ❖ Если для розыгрыша кризиса выбор должен сделать не тот игрок, который взял карту мифа, то перед розыгрышем кризиса он передаёт эту карту мифа тому игроку, который на ней указан.
 - ❖ Зелёные карты мифов относятся к определённым персонажам и называются персональными картами мифов.
 - На персональных картах мифов указан выбор, который должен сделать игрок, играющий за указанного персонажа.
 - Всякий раз, когда берётся персональная карта мифа, но указанный на ней персонаж отсутствует в игре, находится в карцере или является разоблачённым предателем, эта карта сбрасывается и берётся новая.
 - Если свойство позволяет игроку тайно посмотреть одну или несколько карт мифов и одна или несколько из таких карт являются персональными картами мифов, которые сбрасываются согласно указанным выше критериям, игрок раскрывает такие карты, сбрасывает их и смотрит столько дополнительных карт, сколько было сброшено. Если эти карты тоже должны быть сброшены, процесс повторяется.
- 12.5 У колоды мифов есть своя стопка сброса, которая лежит лицевой стороной вверх.
- 12.6 Когда из колоды мифов берётся последняя карта, после розыгрыша этой карты перемешайте стопку сброса мифов, чтобы сформировать новую колоду мифов.

12.7 КРИЗИС

На карте мифа указан кризис, который необходимо преодолеть.

- 12.8 При розыгрыше кризиса текущий игрок читает вслух художественный текст, описывающий положение, в котором оказались персонажи.
- 12.9 Все указания кризиса, а также слова «вы» и «ваш» относятся к тому игроку, который разыгрывает этот кризис.
 - ❖ Кризис с выбором вариантов разыгрывает тот игрок, которому указано сделать выбор. Все остальные кризисы разыгрывает текущий игрок.
- 12.10 В игре есть 3 типа кризисов: выбор, проверка навыков и сочетание этих 2 типов.

12.11 КРИЗИС С ВЫБОРОМ

Кризис такого типа ставит игрока перед выбором.

- 12.12 В тексте кризиса такого типа всегда указано, кто из игроков делает выбор. В тексте могут быть указаны следующие игроки:
 - ❖ Текущий игрок.
 - ❖ Капитан.
 - ❖ Хранитель фолианта.
 - ❖ Определённый персонаж (такой кризис считается персональным).
- 12.13 Прежде чем сделать выбор, игрок читает оба варианта вслух.
 - ❖ Если в тексте карты не указано иное, игрок может выбрать любой вариант, даже если этот вариант нельзя полностью разыграть.

12.14 КРИЗИС С ПРОВЕРКОЙ НАВЫКОВ

Кризис такого типа инициирует проверку навыков.

- 12.15 Проверки навыков обозначены целевым числом и 2 или 3 символами навыков.
 - ❖ Указанные символы навыков обозначают положительные навыки для этой проверки.
 - ❖ Все навыки, символы которых не указаны, считаются для этой проверки отрицательными.
- 12.16 В тексте кризиса указаны эффекты успеха и провала.
- 12.17 У некоторых кризисов есть эффект частичного успеха, представленный в виде числа и текста с указанием эффекта.
 - ❖ Если итоговое число результата проверки меньше целевого числа, но больше или равно значению частичного успеха, примените эффект частичного успеха.
 - ❖ Проверка навыков, завершившаяся частичным успехом, не считается ни успешной, ни проваленной.

12.18 СОЧЕТАНИЕ ТИПОВ

Некоторые кризисы содержат сочетание выбора вариантов и проверки навыков. При их розыгрыше указанный игрок сперва делает выбор: провести проверку навыков или разыграть другой вариант.

- 12.19 Если выбран другой вариант, проверка навыков не проводится.
- 12.20 Прежде чем сделать выбор, игрок читает оба варианта вслух.

12.21 СИМВОЛ АКТИВАЦИИ

В правом нижнем углу каждой карты мифа есть один из 3 символов активации.

12.22 Символ активации на карте мифа разыгрывается после розыгрыша кризиса.

12.23 В тексте эффектов некоторых кризисов указан один или несколько символов активации. При применении таких эффектов игроки разыгрывают данные символы активации в указанном порядке (слева направо).

12.24 При розыгрыше символа активации активируется один или несколько монстров в зависимости от символа.

☛ **АКТИВАЦИЯ ГЛУБОКОВОДНЫХ** (☛): активируется каждый глубоководный на поле.

☛ **АКТИВАЦИЯ ОТЦА ДАГОНА** (☛): активируется Отец Дагон.

☛ **АКТИВАЦИЯ МАТЕРИ ГИДРЫ** (☛): активируется Мать Гидра.

12.25 СИМВОЛ ТРЕКА

В правом нижнем углу каждой карты мифа есть один из 3 символов трека.

12.26 Символ трека на карте мифа разыгрывается после розыгрыша символа активации.

12.27 При розыгрыше символа активации жетон на одном из треков в зависимости от символа передвигается вперёд.

☛ **ТРЕК ПУТЕШЕСТВИЯ** (☛): жетон на треке путешествия передвигается на 1 деление вперёд.

☛ **ТРЕК РИТУАЛА** (☛): жетон на треке ритуала передвигается на 1 деление вперёд.

☛ **ВЫБОР ТРЕКА** (☛): текущий игрок выбирает любой трек и передвигает жетон на 1 деление вперёд.

- Если при розыгрыше этого символа текущий игрок находится в карцере, вместо него трек выбирает игрок со званием капитана.

СМ. ТАКЖЕ: активация, общеизвестная информация, передняя часть поля, проверка навыков, пучина, трек, структура хода.

13 КАРТА НАВЫКА

Карты навыков дают игроку доступ к различным свойствам и используются в проверках навыков.

13.1 На каждой карте навыка указаны тип навыка, значение и свойство.

13.2 В игре есть 6 навыков: общение (☛), знания (☛), внимание (☛), сила (☛), воля (☛) и коварство (☛).

☛ У каждого типа карт навыков своя колода и своя открытая стопка сброса.

☛ Когда из колоды навыка берётся последняя карта, перемешайте её стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

- Если ни в колоде навыка, ни в её стопке сброса не осталось карт, игроки не могут брать карты навыков этого типа.

- Если ни в колоде навыка, ни в её стопке сброса не осталось карт, эта колода остаётся пустой, пока в её стопке сброса не окажется хотя бы 1 карта, а также пока игроку не понадобится взять карту из этой колоды. В этом случае перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

☛ Только разоблачённые предатели могут брать карты навыков из колоды коварства и использовать их свойства.

13.3 У каждого игрока есть рука карт навыков.

☛ Когда игрок берёт карту навыка, он добавляет её к своей руке.

- Если игрок может взять карты из нескольких колод навыков по своему выбору, он сперва должен решить, какие карты и в каком количестве он будет брать, и лишь затем брать карты.

☛ Игроки могут иметь на руке только карты навыков.

☛ Число карт на руке каждого игрока является общеизвестной информацией. Игрок может в любой момент спросить другого игрока, сколько карт навыков у того на руке.

☛ У каждого игрока есть предел руки, состоящий из 10 карт.

- На этапе сброса каждого игрока каждый игрок, у которого на руке больше 10 карт навыков, сбрасывает с руки карты по своему выбору до тех пор, пока у него на руке не останется 10 карт.

13.4 Чтобы использовать свойство карты навыка, игрок раскрывает карту с руки, зачитывает её текст и следует его указаниям.

☛ Игроки могут играть карты навыков в ход любого игрока.

☛ Если на карте навыка указано особое действие, игрок должен потратить действие, чтобы выполнить его.

☛ Используя свойство с карты навыка, игрок кладёт эту карту в стопку сброса этого навыка.

СМ. ТАКЖЕ: колода хаоса, общеизвестная информация, особое действие, проверка навыков, разоблачённый предатель.

14 КАРТА ПОДВИГА

У каждого персонажа есть своя карта подвига, дающая ему полезное свойство, которое можно использовать 1 раз за партию.

14.1 На лицевой стороне карты подвига персонажа указано имя этого персонажа, а на обратной стороне изображён его портрет.

14.2 Каждый игрок начинает партию с картой подвига своего персонажа в своей игровой зоне.

14.3 На каждой карте подвига есть указание убрать её из игры после использования.

14.4 Чтобы использовать свойство карты подвига, игрок зачитывает её текст и следует его указаниям.

☛ Если на карте подвига указано особое действие, игрок должен потратить действие, чтобы выполнить его.

СМ. ТАКЖЕ: особое действие, убрать из игры.

15 КАРТА ПУТЕВОЙ ТОЧКИ

Карты путевых точек обозначают пункты маршрута парохода «Атлантика» на пути к конечной точке его путешествия.

- 15.1 На каждой карте путевой точки указан эффект и значение расстояния.
- ☛ Значение расстояния представлено числом от 2 до 4.
- 15.2 Карты путевых точек разыгрываются игроком со званием капитана, когда жетон на треке путешествия достигает деления «Прибытие».
- ☛ Если к тому моменту, когда жетон достигает деления «Прибытие», суммарное расстояние на картах путевых точек в игре составляет 12 или выше, игра заканчивается.
 - ☛ Если после розыгрыша карты путевой точки суммарное расстояние на картах путевых точек в игре составляет 6 или выше, игроки разыгрывают фазу пробуждения.

СМ. ТАКЖЕ: звание, конец игры, трек, фаза пробуждения, цель игры.

16 КАРТА РОЛИ

Карты ролей игрока определяют, на чьей стороне выступает этот игрок: на стороне людей или на стороне глубоководных. В игре есть 3 типа карт ролей: человека, гибрида и культиста.

- 16.1 Каждый игрок получает 1 карту роли во время подготовки к игре и 1 карту роли во время фазы пробуждения.
- 16.2 Если у игрока есть только карты роли человека, этот игрок выступает на стороне людей. Он побеждает, если достигается цель людей.
- 16.3 Если у игрока есть хотя бы 1 карта роли гибрида, этот игрок является предателем и выступает на стороне глубоководных. Он побеждает, если достигается любая из целей глубоководных, даже если у него также есть одна или несколько карт роли человека.
- 16.4 Если у игрока есть карта роли культиста, этот игрок является предателем и выступает на стороне глубоководных. Он побеждает, если достигается любая из целей глубоководных **и при этом** суммарное расстояние всех карт путевых точек в игре составляет хотя бы 12, даже если у этого игрока есть одна или несколько карт роли человека.
- 16.5 Если у игрока есть и карта роли гибрида, и карта роли культиста, этот игрок побеждает в соответствии с условиями карты роли гибрида.
- 16.6 Игрок, не являющийся разоблачённым предателем, считается человеком, даже если у него есть хотя бы 1 нераскрытая карта роли гибрида или культиста.
- 16.7 Игрок может посмотреть свои карты ролей в любой момент.

СМ. ТАКЖЕ: карта навыка, предатель, разоблачённый предатель, саморазоблачение, структура хода, цель игры.

17 КАРЦЕР

Игроки-люди могут отправлять в карцер других игроков, подозреваемых в предательстве, и побеждённых разоблачённых предателей.

- 17.1 Игрок-человек может передвинуть другого игрока-человека в карцер, выполнив особое действие каюты капитана, для которого необходимо успешно пройти проверку навыков.
- ☛ К проверке, инициированной свойством каюты капитана, могут добавлять карты все игроки.
- 17.2 Когда в карцер передвигается игрок-человек, он теряет все свои звания.
- 17.3 Разоблачённый предатель передвигается в карцер, если он побеждён.
- 17.4 Игрок, находящийся в карцере, не может передвинуться из него по обычным правилам.
- ☛ Чтобы передвинуться из карцера, игрок-человек должен выполнить особое действие карцера, для которого необходимо успешно пройти проверку навыков.
 - Присутствие в карцере разоблачённого предателя **не запрещает** игроку-человеку выполнять особое действие этой области.
 - К проверке, инициированной свойством карцера, могут добавлять карты все игроки.
 - ☛ Чтобы передвинуться из карцера, разоблачённый предатель должен сначала сбросить с руки карты навыков с суммарным значением 12 или больше.
 - Игрок сбрасывает все выбранные карты одновременно, непосредственно перед тем, как передвигается из карцера.
 - ☛ Свойства, позволяющие персонажам передвигаться, не могут передвинуть персонажа из карцера, если в тексте этого свойства нет слова «карцер».
- 17.5 Игрок, находящийся в карцере, не может добавлять к любой проверке навыков больше 1 карты.
- 17.6 Игрок, находящийся в карцере, не может использовать свойства и выполнять особые действия карт вещей, находящихся в его игровой зоне.
- ☛ Пока игрок находится в карцере, его активная вещь с улучшением не добавляет никаких значений к его набору навыков.
- 17.7 Во время своего этапа мифа игрок-человек, находящийся в карцере, разыгрывает со своей карты мифа только символы активации и трека. Эффект кризиса он не применяет.
- ☛ Если символ трека представлен символом выбора (☛), выбор делает игрок со званием капитана.
 - ☛ Если кризис на вытянутой карте мифа относится к определённому персонажу, но этот персонаж отсутствует в игре, является разоблачённым предателем или находится в карцере, эта карта сбрасывается и вместо неё берётся новая.
- 17.8 Если игрок-человек в карцере побеждён, он остаётся в карцере.
- 17.9 Игроки не могут добровольно передвинуться в карцер.
- 17.10 Карцер не может быть повреждён.
- 17.11 Глубоководные не могут быть размещены в карцере или передвинуты в него.
- 17.12 Во время этапа получения навыков игроки, находящиеся в карцере, получают полный набор своих карт навыков.

17.13 Игроки, находящиеся в карцере, могут использовать свойства карт у себя на руке.

СМ. ТАКЖЕ: звание, карта мифа, набор навыков, особое действие, побеждённый, проверка навыков, разоблачённый предатель.

18 КОЛОДА ХАОСА

Колода хаоса формируется из 2 карт навыков каждого типа, кроме коварства (♣). Она кладётся в область колоды хаоса на игровом поле рядом с пучиной.

18.1 В начале каждой проверки навыков к этой проверке добавляются 2 верхние карты из колоды хаоса лицевой стороной вниз.

18.2 Когда из колоды хаоса берётся последняя карта, возьмите 2 верхние карты из каждой колоды навыков, кроме коварства, и перемешайте, чтобы сформировать новую колоду хаоса.

♣ Если в колоде навыка и её сбросе суммарно находится меньше 2 карт, не добавляйте карты из этой колоды навыка в колоду хаоса.

18.3 Игроки не могут просматривать карты в колоде хаоса.

18.4 Число карт, оставшихся в колоде хаоса, является общеизвестной информацией. Любой игрок может посчитать карты в колоде хаоса, не глядя на их лицевые стороны.

18.5 Если эффект предписывает «замешать в колоду хаоса X карт коварства», возьмите X верхних карт из колоды коварства и замешайте их в колоду хаоса. Затем верните колоду хаоса в её область на игровом поле.

СМ. ТАКЖЕ: карта навыка, общеизвестная информация, проверка навыков.

19 КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу, как только выполнено любое из перечисленных ниже условий.

♣ Жетон на треке путешествия достигает деления «Прибытие», а суммарное расстояние на картах путевых точек в игре равно 12 или больше.

♣ Значение хотя бы 1 счётчика ресурсов достигло 0.

♣ На судне одновременно находятся 6 повреждённых областей.

♣ Игрокам предписано разместить на поле глубоководного, но в запасе недостаточно фигурок.

19.1 Если выполняется одно из этих условий, все игроки раскрывают все свои карты ролей.

♣ Если игра закончилась, потому что жетон на треке путешествия достиг деления «Прибытие», в игре побеждают все игроки, имеющие только карты роли человека.

♣ Во всех остальных случаях в игре побеждают все игроки, имеющие хотя бы 1 карту роли гибрида.

- Если при этом суммарное расстояние на картах путевых точек в игре равно 12 или больше, игрок с картой культиста тоже побеждает, в том числе если игра заканчивается во время розыгрыша карты путевой точки, увеличивающей суммарное расстояние до 12.

- Если у игрока есть и карта роли гибрида, и карта роли культиста, он побеждает в случаях, когда побеждают игроки с картой гибрида, даже если суммарное расстояние на картах путевых точек в игре меньше 12.

СМ. ТАКЖЕ: карта роли, повреждение, цель игры.

20 КУБИК

В состав игры «НЕПОСТИЖИМОЕ» входит восьмигранный кубик.

20.1 Модификаторы броска кубика не могут сделать результат броска меньше 1 или больше 8. Если результат должен составлять меньше 1, считается, что он составляет 1. Если результат должен составлять больше 8, считается, что он составляет 8.

20.2 Кубик может быть переброшен при помощи игровых свойств любое количество раз.

♣ Когда кубик перебрасывается, к перебросу применяются все модификаторы изначального броска.

♣ Свойства с указанием «перед тем, как будет брошен кубик» можно использовать перед перебросом.

♣ Все свойства с указанием «ограничение: 1 раз за бросок» можно использовать только 1 раз вне зависимости от числа перебросов.

СМ. ТАКЖЕ: свойство.

21 ЛАЗАРЕТ

Побеждённые игроки-люди передвигаются в лазарет.

21.1 Если игрок находится в лазарете во время этапа получения навыков, он берёт из своего набора навыков только 1 карту по своему выбору.

♣ Если у игрока в лазарете есть активная вещь с улучшением, во время этапа получения навыков он всё равно берёт только 1 карту, но он может взять карту навыка того типа, который указан на карте вещи с улучшением.

21.2 Игрок может передвинуться из лазарета так же, как и из большинства других областей: выполнив действие движения.

♣ Если игрок передвигается из лазарета до начала своего хода (например, если он получил действие во время хода другого игрока), во время этапа получения навыков он берёт полный набор карт навыков.

21.3 Если игрок в лазарете побеждён, он остаётся в лазарете.

21.4 Игрок не может добровольно передвинуться в лазарет.

21.5 Лазарет не может быть повреждён.

21.6 Глубоководные не могут размещаться в лазарете или передвигаться в него.

СМ. ТАКЖЕ: карта вещи, набор навыков, побеждённый, структура хода.

22 МОНАРХ

Монархами считаются Мать Гидра и Отец Дагон.

22.1 Монархов нельзя атаковать.

22.2 Монархи не считаются глубоководными.

СМ. ТАКЖЕ: активация, монстр.

23 МОНСТР

Монстрами считаются Мать Гидра, Отец Дагон и глубоководные.

СМ. ТАКЖЕ: активация, монарх.

24 НАБОР НАВЫКОВ

Набор навыков персонажа состоит из карт навыков тех типов и в том количестве, которые указаны на его листе персонажа.

24.1 Игрок берёт карты в соответствии со своим набором навыков во время этапа получения навыков.

✿ Если во время этапа получения навыков игрок находится в лазарете, он берёт только 1 карту из набора навыков по своему выбору.

24.2 Каждая активная вещь с улучшением добавляет к набору навыков игрока 1 карту определённого навыка.

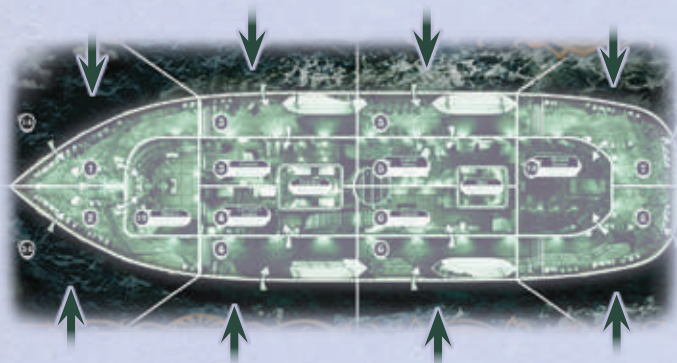
СМ. ТАКЖЕ: карта вещи, карта навыка, структура хода.

25 ОБЛАСТЬ

В игре есть 2 типа областей: области судна и водные области. Области судна разделяются на наружные и внутренние.

25.1 В тексте многих эффектов упоминается «ближайшая» область. Ближайшей считается область, отделённая от текущей области или компонента наименьшим количеством областей.

25.2 ВОДНЫЕ ОБЛАСТИ



Водные области

На поле есть 8 водных областей, которые окружают судно и обозначают воды океана.

25.3 Две области с числами 1–4 и 5–8 называются передней частью поля, а две области, находящиеся от них дальше всего, называются задней частью поля. Монстры из пучины могут передвигаться только в области в передней части поля. То же касается размещения монстров из запаса.

25.4 В каждой водной области есть стрелка движения глубоководных, указывающая смежную наружную область.

25.5 В водных областях могут находиться только фигурки монстров.

25.6 Игроки не могут передвигаться в водные области.

25.7 Водные области не могут быть повреждены.

25.8 ОБЛАСТИ СУДНА

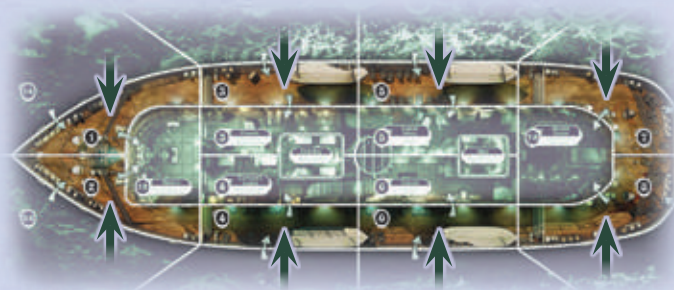
На поле есть 16 областей судна, обозначающих парход «Атлантика».

25.9 Игроки могут передвигаться только в области судна.

25.10 В одной области судна может находиться любое число персонажей и глубоководных.

25.11 Области судна разделяются на наружные и внутренние.

25.12 НАРУЖНЫЕ ОБЛАСТИ



Наружные области

На поле есть 8 наружных областей, окружающих внутреннюю часть судна и обозначающих палубу.

25.13 У каждой наружной области есть номер от 1 до 8.

25.14 В каждой наружной области есть стрелка движения глубоководных, указывающая смежную внутреннюю область.

25.15 Наружные области не могут быть повреждены.

25.16 Пассажиры могут находиться только в наружных областях.

✿ В одной наружной области может находиться любое число пассажиров.

25.17 ВНУТРЕННИЕ ОБЛАСТИ



Внутренние области

На поле есть 8 внутренних областей, окружённых наружными областями и обозначающих внутренние помещения судна.

25.18 У каждой внутренней области есть своё уникальное название и краткое описание её свойства. У всех внутренних областей, кроме карцера и лазарета, есть номера от 1 до 8.

✿ Полный текст свойства каждой внутренней области находится на листе-памятке игрока.

25.19 Все внутренние области, кроме карцера и лазарета, могут быть повреждены.

25.20 Карцер и лазарет обладают своими уникальными правилами.

✿ Эти области не могут быть повреждены.

☛ Глубоководные не могут размещаться в этих областях или передвигаться в них.

☛ Игроки не могут добровольно передвигаться в эти области.

СМ. ТАКЖЕ: задняя часть поля, особое действие, передняя часть поля, смежный, стрелки движения глубоководных.

26 ОБЩЕИЗВЕСТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

К общеизвестной относится любая информация, доступная всем игрокам. Общеизвестной считается следующая информация:

26.1 Число карт в каждой колоде, лежащей лицевой стороной вниз.

26.2 Верхняя карта каждой стопки сброса.

☛ Игроки не могут подсчитывать число карт в стопках сброса.

26.3 Число глубоководных и пассажиров в запасе.

26.4 Все компоненты в игровой зоне каждого игрока, лежащие лицевой стороной вверх.

26.5 Число карт ролей в игровой зоне каждого игрока.

26.6 Число карт навыков на руке каждого игрока.

26.7 Число карт навыков, которые каждый игрок добавляет к проверке навыков.

26.8 Число карт навыков, добавленных к проверке навыков в текущий момент.

27 ОГРАНИЧЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

Все компоненты ограничены тем количеством, которое есть в коробке.

27.1 Если эффект предписывает игроку взять карты из колоды, но в колоде недостаточно карт, игрок берёт то количество, которое есть (даже 0).

27.2 Если в запасе недостаточно фигурок глубоководных для размещения, игра заканчивается.

СМ. ТАКЖЕ: конец игры.

28 ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Особое действие предваряется словом «**Действие:**»; чтобы выполнить его, игрок должен потратить действие.

28.1 Игроки могут выполнять особые действия, указанные на их листах персонажей, картах подвигов, картах вещей, картах званий и любых других картах в их игровых зонах.

☛ Разоблачённые предатели не могут выполнять действия на своих листах персонажей.

28.2 Игроки могут выполнять особые действия на картах навыков у себя на руках.

☛ Выполнив особое действие на карте навыка, игрок сбрасывает эту карту.

☛ Игроки-люди не могут выполнять особые действия на картах коварства.

28.3 Игроки-люди могут выполнить особое действие области, в которой находятся.

☛ Игрок-человек не может выполнить это действие, если в данной области находится хотя бы 1 глубоководный или разоблачённый предатель. **Это правило не относится к карцеру.**

☛ Если игрок-человек находится в повреждённой внутренней области, он может выполнить особое действие на карте повреждения в этой области, чтобы отремонтировать эту область.

☛ Если игрок-человек находится в неповреждённой внутренней области, он может выполнить особое действие этой области, указанное на листе-памятке игрока.

☛ Особое действие каждой внутренней области можно выполнить только 1 раз за ход.

• Это ограничение не касается ремонта области.

☛ Разоблачённые предатели не могут выполнить особое действие своей области.

СМ. ТАКЖЕ: карты вещей, карты навыков.

29 ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ НАВЫК

Отрицательным навыком для проверки навыков является любой навык, не указанный в списке положительных навыков для этой проверки.

29.1 При подсчёте итогового числа проверки значения отрицательных карт навыков вычитаются.

СМ. ТАКЖЕ: положительный навык, проверка навыков.

30 ПАССАЖИР

Пассажиры, представленные соответствующими жетонами, обозначают пассажиров и членов экипажа парохода «Атлантика», которые не являются игроками, но могут подвергнуться опасности в ходе игры.

30.1 На обороте всех жетонов пассажиров находится одно и то же изображение.

☛ На лицевой стороне жетона пассажира находится символ одного или нескольких ресурсов либо символ «×».

• Если побеждён пассажир с символом «×», значения счётчиков ресурсов не изменяются.

30.2 Жетоны пассажиров всегда лежат лицевой стороной вниз, если только эффект прямо не укажет перевернуть жетон лицевой стороной вверх.

30.3 Пассажиры не считаются игроками-людьми.

30.4 РИСКНУТЬ ПАССАЖИРОМ

Если эффект предписывает игроку «рискнуть пассажиром», этот игрок бросает кубик и размещает 1 жетон пассажира из запаса лицевой стороной вниз (не глядя на его лицевую сторону) в наружной области, соответствующей результату броска.

30.5 Если игроку предписано рискнуть большим числом пассажиров, чем осталось в запасе, игрок размещает столько пассажиров, сколько возможно.

30.6 Если какое-либо свойство или действие позволяет рискнуть пассажиром в качестве платы за что-либо (например, особое действие мостика), но в запасе недостаточно жетонов пассажиров, это свойство или действие использовать нельзя.

30.7 СПАСАТИ ПАССАЖИРА

Когда игрок спасает пассажира, он перекладывает его жетон лицевой стороной вниз в запас (не глядя на его лицевую сторону).

30.8 ПОБЕДИТЬ ПАССАЖИРА

Когда пассажир побеждён, его жетон переворачивается лицевой стороной вверх и за каждый символ ресурса на нём соответствующий ресурс уменьшается на 1. Затем этот жетон пассажира убирается из игры.

30.9 Пассажир может оказаться побеждён, если в одной с ним области активируется глубоководный, либо если находящийся в одной с ним области разоблачённый предатель потратит на это действие.

✿ Глубоководный и разоблачённый предатель не могут победить пассажира, пока в одной с ними области находится игрок-человек.

30.10 Если побеждён пассажир с символом «x», значения счётчиков ресурсов не изменяются.

30.11 Если при победе над пассажиром значение любого счётчика ресурсов снижается до 0, игра заканчивается.

СМ. ТАКЖЕ: конец игры, побеждённый, цель игры.

31 ПЕРЕДНЯЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ

Передняя часть поля — это 2 водные области с номерами 1–4 и 5–8.

31.1 Когда монарх передвигается в рамках своей активации, он двигается на 1 область в сторону ближайшей из этих пронумерованных водных областей.

✿ Если в начале своей активации монарх уже находится в одной из пронумерованных водных областей, он не передвигается.

СМ. ТАКЖЕ: задняя часть поля, область.

32 ПЕРСОНАЖИ

Персонажами считаются игроки-люди и разоблачённые предатели.

СМ. ТАКЖЕ: игрок, карта навыка, разоблачённый предатель, структура хода.

33 ПОВРЕЖДЕНИЯ

В игре есть 2 типа повреждений: повреждение судна и повреждение области.

33.1 **ПОВРЕЖДЕНИЕ СУДНА:** если эффект предписывает игроку «повредить судно», игрок берёт верхнюю карту из колоды повреждений и применяет её эффект.

✿ Если вытянута карта «Повреждение корпуса», игрок бросает кубик и кладёт эту карту во внутреннюю область судна, соответствующую результату броска.

33.2 **ПОВРЕЖДЕНИЕ ОБЛАСТИ:** если эффект предписывает игроку повредить определённую область, игрок берёт верхнюю карту из колоды повреждений и применяет её эффект.

✿ Если вытянута карта «Повреждение корпуса», игрок кладёт её в повреждённую область.

✿ Если вытянутая карта убирается из игры после розыгрыша, игрок **не берёт** дополнительную карту повреждения.

33.3 Могут быть повреждены только внутренние области; наружные и водные области не могут быть повреждены.

✿ Карцер и лазарет — единственные внутренние области, которые не могут быть повреждены.

33.4 Пока в области находится карта повреждения, эта область считается повреждённой и игроки не могут выполнять её особое действие.

33.5 Повреждённая область не может быть повреждена снова. Если повреждённая область должна быть повреждена снова, вместо неё повреждается ближайшая неповреждённая внутренняя область.

✿ Если на равном расстоянии от повреждённой области находятся несколько неповреждённых внутренних областей, повреждается область с наивысшим номером.

33.6 Игрок-человек, находящийся в повреждённой области, может отремонтировать её, выполнив особое действие размещённой в этой области карты повреждения.

✿ Отремонтировав повреждённую область, игрок убирает из неё карту повреждения и замешивает её обратно в колоду повреждений.

✿ Ограничение на выполнение особого действия области 1 раз за ход не касается ремонта этой области.

33.7 Если на поле одновременно повреждены 6 областей, игра заканчивается.

СМ. ТАКЖЕ: активация, конец игры, область, особое действие, ремонт.

34 ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ НАВЫК

В каждой проверке навыков вместе с целевым числом указаны по крайней мере 2 символа навыков. Все навыки указанных типов считаются положительными.

34.1 При подсчёте итогового числа проверки значения положительных навыков складываются.

СМ. ТАКЖЕ: проверка навыков, отрицательный навык, целевое число.

35 ПРЕДАТЕЛЬ

Предателем является игрок, у которого есть хотя бы 1 карта роли гибрида или культиста.

СМ. ТАКЖЕ: карта роли, разоблачённый предатель, саморазоблачение.

36 ПРЕДЕЛ РУКИ

Предел руки означает максимальное число карт навыков, которое может быть на руке у игрока в конце этапа сброса.

36.1 Предел руки каждого игрока составляет 10 карт.

36.2 Во время этапа сброса **все** игроки, у которых на руке больше 10 карт навыков, сбрасывают с руки карты по своему выбору до тех пор, пока у каждого из них на руке не останется 10 карт.

СМ. ТАКЖЕ: карта навыка, структура хода.

37 ПРОВЕРКА НАВЫКОВ

К проведению проверки навыков могут привести кризисы, а также особые действия областей «Каюта капитана» и «Карцер».

37.1 У каждой проверки навыков есть целевое число и по крайней мере 2 символа навыков, обозначающих положительные навыки для этой проверки. Все навыки, символы которых не указаны, считаются отрицательными для этой проверки.

37.2 Чтобы провести проверку навыков, игроки выполняют описанные ниже этапы.

37.3 **ЭТАП 1 — сообщите критерии:** текущий игрок сообщает остальным целевое число и положительные навыки.

✿ Если кто-то из игроков хочет использовать свойство с указанием «перед тем как кто-либо добавит карты к проверке навыков», он делает это на данном этапе.

37.4 **ЭТАП 2 — добавьте карты хаоса:** текущий игрок формирует стопку проверки навыков, взяв 2 верхние карты из колоды хаоса и положив их лицевой стороной вниз так, чтобы все игроки могли до неё дотянуться.

37.5 **ЭТАП 3 — добавьте карты навыков:** начиная с игрока слева от текущего, продолжая по часовой стрелке и заканчивая текущим игроком, каждый игрок имеет одну возможность добавить к проверке навыков одну или несколько карт с руки, положив их лицевой стороной вниз в стопку проверки навыков.

✿ Игрок не обязан добавлять карты навыков в эту стопку.

✿ Игроки-люди, находящиеся в карцере, и разоблачённые предатели могут добавить к любой проверке навыков не больше 1 карты.

37.6 **ЭТАП 4 — перемешайте карты:** текущий игрок перемешивает стопку проверки навыков, чтобы никто из игроков не знал, какие карты добавил тот или иной игрок.

37.7 **ЭТАП 5 — разложите карты:** текущий игрок переворачивает карты из стопки проверки навыков лицевой стороной вверх по одной за раз и раскладывает их по 2 стопкам, разделяя положительные и отрицательные навыки.

37.8 **ЭТАП 6 — подсчитайте итоговое число:** текущий игрок подсчитывает суммарное значение карт положительных навыков и вычитает из него суммарное значение карт отрицательных навыков.

✿ Если итоговое число больше или равно целевому числу, проверка навыков успешно пройдена.

- Примените эффект проверки «Успех» или «При успехе».

✿ В некоторых кризисах есть вариант частичного успеха. На таких картах между разделами успеха и провала есть третий раздел, обозначенный числом, например «8+».

- Если итоговое число результата проверки меньше целевого числа, но выше или равно числу частичного успеха, примените эффект частичного успеха.
- Проверка навыков, завершившаяся частичным успехом, не считается ни успешной, ни провальной.

✿ Если итоговое число меньше целевого числа и числа частичного успеха, проверка навыков провалена.

- Примените эффект проверки «Провал».

37.9 **ЭТАП 7 — сбросьте карты:** сбросьте каждую карту навыка из стопки проверки навыков в стопку сброса соответствующего навыка.

СМ. ТАКЖЕ: карта мифа, колода хаоса, отрицательный навык, положительный навык, целевое число.

38 ПУЧИНА

Пучина обозначает глубины океана, где глубоководные собираются с силами, чтобы атаковать судно.

38.1 Если Матерь Гидра или Отец Дагон убираются с поля, их фигурки размещаются в пучине.

38.2 Всякий раз, когда трек путешествия передвигается вперёд, все монстры, находящиеся в 2 водных областях в задней части поля, передвигаются в пучину.

38.3 Пучина не считается областью игрового поля ни для каких игровых эффектов.

✿ Пучина не является смежной ни с какими областями игрового поля.

СМ. ТАКЖЕ: активация, область, трек путешествия.

39 РАЗМЕСТИТЬ

Когда эффект предписывает игроку «разместить X глубоководных», он берёт X фигурок глубоководных из запаса и ставит их в указанные области.

39.1 Если игрокам предписано разместить на поле глубоководного, но в запасе недостаточно фигурок, игра заканчивается.

СМ. ТАКЖЕ: активация, конец игры, пучина.

40 РАЗОБЛАЧЁННЫЙ ПРЕДАТЕЛЬ

Разоблачённый предатель — это игрок, раскрывший свою карту роли гибрида или культиста.

40.1 Чтобы стать разоблачённым предателем, игрок должен выполнить действие саморазоблачения.

40.2 Структура хода разоблачённого предателя отличается от структуры хода игрока-человека. См. «Структура хода» на стр. 16.

40.3 Разоблачённый предатель может атаковать игроков-людей, а они могут атаковать его.

40.4 Разоблачённый предатель может брать карты коварства и использовать их свойства.

40.5 Игрок-человек не может выполнять особое действие внутренней области или действие карты повреждения в этой области, если в ней находится разоблачённый предатель.

40.6 Разоблачённый предатель может добавить к проверке навыков только 1 карту.

40.7 Разоблачённый предатель не может использовать свойства со своего листа персонажа и выполнять особые действия областей судна.

СМ. ТАКЖЕ: карта коварства, карта роли, саморазоблачение, свойство при саморазоблачении, структура хода.

41 РЕМОНТ

Повреждённые области можно отремонтировать.

- 41.1 Чтобы отремонтировать повреждённую область, игрок-человек выполняет особое действие карты повреждения в этой области.
- Ограничение на выполнение особого действия области 1 раз за ход не касается ремонта этой области.
- 41.2 Отремонтировав область, игрок убирает из неё карту повреждения и замешивает её обратно в колоду повреждений.
- 41.3 Повреждённую область, в которой находится глубоководный или разоблачённый предатель, нельзя отремонтировать.

СМ. ТАКЖЕ: область, особое действие, повреждение.

42 РЕСУРС

В игре есть 4 ресурса: топливо (⚡), припасы (🍷), рассудок (🧠) и души (👤).

- 42.1 При снижении и повышении количества ресурса меняйте положение его счётчика так, чтобы он отражал текущее количество ресурса.
- 👉 Если значение любого счётчика ресурсов снижается до 0, игра заканчивается.
 - 👉 Значение любого счётчика ресурсов не может превышать 10. Любое повышение ресурса свыше 10 игнорируется.

СМ. ТАКЖЕ: конец игры, цель игры.

43 САМОРАЗОБЛАЧЕНИЕ

Игрок-человек с картой роли гибрида или культиста может выполнить действие саморазоблачения. Для этого он выполняет указанные ниже этапы.

- 43.1 **ЭТАП 1:** игрок раскрывает 1 свою карту роли гибрида или культиста (даже если у него несколько таких карт).
- 👉 Если у игрока есть и карта роли гибрида, и карта роли культиста, он сам выбирает, какую карту раскрыть.
- 43.2 **ЭТАП 2:** игрок использует свойство «При саморазоблачении», указанное на его листе персонажа, а затем кладёт раскрытую карту роли поверх свойств на своём листе персонажа. Он не сможет использовать эти свойства до конца партии.
- 43.3 **ЭТАП 3:** если расстояние, которое прошло судно, меньше 12, игрок отдаёт все свои нераскрытые карты роли 1 другому игроку по своему выбору. Выбранный игрок добавляет эти карты к собственным картам ролей и может просматривать их в любой момент. Если расстояние, которое прошло судно, больше или равно 12, игрок, выполняющий саморазоблачение, оставляет нераскрытые карты ролей лежать лицевой стороной вниз в своей игровой зоне.
- 43.4 **ЭТАП 4:** игрок теряет все свои звания.
- 43.5 **ЭТАП 5:** игрок сбрасывает из своей игровой зоны все карты мифов и убирает в коробку свою карту подвига (если эти карты есть в его игровой зоне).

- 43.6 **ЭТАП 6: если игрок не в карцере**, он может сбросить любое число карт с руки и взять столько же карт из колоды коварства.
- 43.7 **ЭТАП 7:** игрок добавляет к своей фишке персонажа кольцо предателя.
- 43.8 После того как игрок выполнил указанные выше этапы, текущий ход продолжается.
- 👉 Если игрок выполнил саморазоблачение в собственный ход, он при желании может выполнить оставшиеся действия, но при этом он пропускает этап мифа.
- СМ. ТАКЖЕ:** звание, карта роли, разоблачённый предатель, свойство при саморазоблачении, трек путешествия.

44 СВОЙСТВО

На большинстве карт указаны свойства, которые игроки могут использовать в разное время в течение партии. В тексте каждого свойства описывается, когда и как его использовать.

44.1 ТЕРМИНЫ СВОЙСТВ

- 44.2 Слова «вы» и «ваш» в тексте карты относятся к игроку, применяющему эффект этой карты.
- 👉 В большинстве случаев слова «вы» и «ваш» на карте мифа относятся к текущему игроку. Исключение составляют карты, содержащие кризис с выбором, в котором указан игрок, отличный от текущего. В таком случае слова «вы» и «ваш» на этой карте относятся к игроку, делающему выбор.
- 44.3 Если в тексте эффекта есть слова «не может» или «нельзя», этот эффект является непреложным и не может быть отменён другими свойствами.
- 44.4 Если в тексте свойства есть слово «может», эффект этого свойства является необязательным.
- 44.5 Если в тексте эффекта есть слово «чтобы», это значит, что для его применения нужно заплатить цену. Чтобы применить эффект, указанный после слова «чтобы», необходимо выполнить условия, указанные перед словом «чтобы».
- 44.6 Если в условиях применения эффекта есть слово «должен», этот эффект применяется перед тем событием, к которому относится слово «должен». Если в тексте такого эффекта есть слова «вместо этого», событие, к которому относится слово «должен», заменяется на новое событие.
- Пример: на карте подвига Беатрис Шарп «Совершенное число» указано: «Когда должен быть брошен кубик, если вы не в карцере, вместо этого поместите этот кубик любой гранью вверх». Когда Беатрис Шарп использует это свойство, кубик не бросается — вместо этого Беатрис сама выбирает результат броска.*
- 44.7 Если эффект предписывает игроку «посмотреть» компонент, содержащий скрытую информацию (как правило, верхнюю карту колоды), этот компонент может посмотреть только этот игрок.
- 44.8 Слова «если возможно» используются в случаях, когда эффект не может быть применён из-за других факторов, присутствующих в партии. Любая часть эффекта, которую невозможно применить, опускается.
- 44.9 Слово «затем» используется для обозначения последовательности действий. Если предложение начинается

со слова «затем», описанный в нём эффект применяется только после того, как применены (успешно или нет) все предыдущие эффекты. Применение любого эффекта перед словом «затем» **не является** обязательным условием для применения эффекта после этого слова.

- 44.10 У некоторых свойств есть ограничение «1 раз за ход». Такие свойства можно использовать только 1 раз за каждый ход игрока.

✿ Если у игрока есть возможность использовать такое свойство в ход другого игрока, он может использовать его 1 раз за этот ход, даже если он уже использовал его в свой ход.

*Пример: в свойстве Арджуна Сингха «Главный на палубе» указано: «**Действие:** передвиньтесь в любую наружную область. Затем выполните 1 действие. Ограничение: 1 раз за ход». Арджун может использовать это свойство 1 раз в течение своего хода, а затем снова в течение хода другого игрока, если этот игрок позволит Арджуну выполнить действие — например, при помощи карты навыка «Совместные усилия».*

✿ В свойствах с несколькими предложениями ограничение действует на всё свойство.

- 44.11 Некоторые карты мифов кладутся в игровую зону игрока и предписывают ему «получить следующее свойство». Такие свойства продолжают действовать всё время, пока эта карта мифа находится в игровой зоне игрока.

- 44.12 Текст в скобках является справочным.

44.13 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ

- 44.14 **БРОСКИ КУБИКОВ:** перед любым броском кубика у игроков есть возможность использовать свойства, которые разыгрываются перед броском кубика. После того как кубик брошен, но перед тем как применён эффект результата броска, у игроков есть возможность использовать свойства, которые разыгрываются после броска кубика, такие как переброс этого кубика.

- 44.15 **ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ:** перед тем как любой игрок добавит карты в колоду проверки навыков, у игроков есть возможность использовать свойства, которые разыгрываются перед добавлением карт к проверке навыков.

- 44.16 **ОДНОВРЕМЕННЫЕ СОБЫТИЯ:** всякий раз, когда должно быть принято решение, в каком порядке разыгрывать 2 (или более) одновременных события, это решение принимает текущий игрок.

Пример: когда активируются все глубоководные, решение о том, в каком порядке они активируются, принимает текущий игрок.

✿ Если несколько игроков хотят использовать свойство одновременно, решение о том, в каком порядке они получают возможность это делать, принимает текущий игрок.

- Прежде чем устанавливать порядок действий, текущий игрок может спросить, какие именно свойства хотят использовать игроки, но они не обязаны говорить ему правду и могут не отвечать вовсе.
- Игрок имеет право не использовать свойство, когда настанет его очередь.

СМ. ТАКЖЕ: карта мифа, кубик, особое действие.

45 СВОЙСТВО ПРИ САМОРАЗОБЛАЧЕНИИ

В правой нижней части каждого листа персонажа указано свойство при саморазоблачении. Это свойство используется, когда персонаж выполняет действие саморазоблачения.

СМ. ТАКЖЕ: карта роли, разоблачённый предатель, саморазоблачение.

46 СМЕЖНЫЙ

Две области являются смежными, если они имеют общую границу.

- 46.1 Области, имеющие только общий угол, не являются смежными.
- 46.2 Компонент игры является смежным с теми же областями и компонентами, что и область, в которой он находится.
- 46.3 Компоненты, находящиеся в смежных областях, являются смежными друг с другом.

СМ. ТАКЖЕ: область.

47 СТРЕЛКИ ДВИЖЕНИЯ ГЛУБОКОВОДНЫХ

Изображённые на игровом поле стрелки показывают направление движения глубоководных.

- 47.1 Стрелки изображены на всех водных и наружных областях игрового поля.
- 47.2 На внутренних областях стрелки не изображены, так как правила передвижения глубоководных во внутренних областях отличаются от правил передвижения в остальных областях игрового поля.

СМ. ТАКЖЕ: активация.

48 ПОБЕЖДЁННЫЙ

Побеждёнными могут стать персонажи, монстры и пассажиры.

- 48.1 Если атака успешна, защищающийся побеждён.
- 48.2 Если в наружной области с одним или несколькими пассажирами активируется глубоководный и в этой области нет игроков-людей, 1 пассажир по выбору текущего игрока становится побеждённым.
- 48.3 Побеждённые игроки-люди передвигаются в лазарет.
- ✿ Если игрок-человек, находящийся в лазарете, побеждён, он остаётся в лазарете.
- ✿ Если игрок-человек, находящийся в карцере, побеждён, он остаётся в карцере.
- 48.4 Побеждённые разоблачённые предатели передвигаются в карцер.
- ✿ Если разоблачённый предатель, находящийся в карцере, побеждён, он остаётся в карцере.
- 48.5 Побеждённые глубоководные возвращаются в запас.
- 48.6 Если побеждён пассажир, его жетон переворачивается лицевой стороной вверх и за каждый символ ресурса на нём соответствующий ресурс снижается на 1. Затем этот пассажир убирается из игры.

♣ Если на лицевой стороне жетона пассажира изображён символ «x», потери ресурсов не происходит.

48.7 Если какой-либо эффект предотвращает победу над персонажем, монстром или пассажиром, эта победа игнорируется.

СМ. ТАКЖЕ: активация, атака, карцер, лазарет, монстр, пассажир.

49 СТРУКТУРА ХОДА

Игровой процесс «Непостижимого» состоит из серии чередующихся ходов игроков.

49.1 Каждый игрок делает ход, начиная с выбранного при подготовке к игре текущего игрока и далее по часовой стрелке.

49.2 Структура хода зависит от того, является ли текущий игрок человеком или разоблачённым предателем.

49.3 ХОД ИГРОКА-ЧЕЛОВЕКА

Если текущий игрок не является разоблачённым предателем, в свой ход он по порядку выполняет следующие этапы:

49.4 **ЭТАП 1 — получение навыков:** текущий игрок берёт на руку карты навыков тех типов и в том количестве, которые указаны на его листе персонажа.

♣ Если текущий игрок находится в лазарете, он берёт только одну карту из своего набора навыков по своему выбору.

49.5 **ЭТАП 2 — действия:** текущий игрок выполняет 2 действия по своему выбору. Игрок может выполнить одно и то же действие больше одного раза.

49.6 **ЭТАП 3 — миф:** текущий игрок берёт и разыгрывает карту мифа.

49.7 **ЭТАП 4 — сброс:** каждый игрок, у которого на руке больше 10 карт, сбрасывает с руки карты по своему выбору, пока у него на руке не останется 10 карт.

49.8 Закончив выполнять эти этапы, игрок передаёт жетон текущего игрока игроку слева, который начинает следующий ход.

49.9 ХОД РАЗОБЛАЧЁННОГО ПРЕДАТЕЛЯ

Если текущий игрок является разоблачённым предателем, в свой ход он по порядку выполняет следующие этапы:

49.10 **ЭТАП 1 — получение навыков:** текущий игрок берёт на руку карты навыков тех типов и в том количестве, которые указаны на его листе персонажа.

♣ Текущий игрок может по своему выбору не брать любые из карт своего набора навыков: за каждую карту, которую он не взял, он может взять карту из колоды коварства.

- Игрок должен решить, сколько карт коварства он хочет взять, прежде чем брать любые карты навыков.

49.11 **ЭТАП 2 — действия:** текущий игрок выполняет 2 действия по своему выбору. Игрок может выполнить одно и то же действие больше одного раза.

49.12 **ЭТАП 3 — сброс:** каждый игрок, у которого на руке больше 10 карт, сбрасывает карты с руки по своему выбору, пока у него на руке не останется 10 карт.

49.13 Закончив выполнять эти этапы, игрок передаёт жетон текущего игрока игроку слева, который начинает следующий ход.

СМ. ТАКЖЕ: действие, карта мифа, лазарет, набор навыков, предел руки.

50 ТРЕК

На игровом поле есть 2 трека: трек путешествия и трек ритуала.

50.1 Когда эффект предписывает передвинуть жетон на трек вперёд, передвиньте жетон на этом треке на указанное количество делений вправо от стартового.

♣ Если жетон достигает последнего деления трека и проходит при этом меньше делений, чем предписано, то после перемещения на стартовое деление он проходит оставшееся количество делений.

50.2 Когда эффект предписывает передвинуться назад по треку, передвиньте жетон на этом треке на указанное количество делений в сторону стартового.

♣ Если жетон уже находится на стартовом делении, он не может передвинуться назад.

50.3 Когда эффект предписывает обнулить трек, переместите жетон на этом треке на стартовое деление.

♣ Если жетон уже стоит на стартовом делении, он остаётся на месте.

50.4 ТРЕК ПУТЕШЕСТВИЯ

Трек путешествия обозначает продвижение парохода «Атлантика» к следующей путевой точке своего маршрута.

50.5 Жетон на треке путешествия передвигается вперёд, когда разыгрывается символ трека путешествия на карте мифа.

50.6 Игроки могут передвинуть жетон на треке путешествия вперёд, выполнив особое действие машинного отделения.

50.7 Всякий раз, когда жетон на треке путешествия передвигается вперёд, за каждое пройденное деление передвиньте каждого монстра в каждой водной области на 1 водную область в сторону задней части поля.

♣ Каждого монстра, который уже находится в одной из водных областей в задней части поля, передвиньте в пучину.

50.8 Когда жетон на треке путешествия достигает деления «Прибытие», это значит, что судно достигло следующей путевой точки своего маршрута.

♣ Если к тому моменту, когда жетон достиг этого деления, суммарное расстояние на картах путевых точек в игре составляет 12 или выше, это значит, что судно достигло места своего назначения и игра заканчивается.

♣ Если суммарное расстояние на картах путевых точек в игре меньше 12, игрок со званием капитана смотрит 2 верхние карты колоды путевых точек, выбирает и разыгрывает одну из них, а другую кладёт под низ колоды путевых точек.

- Выбрав карту, капитан кладёт её в один ряд вместе с другими картами путевых точек, которые уже есть в игре. Затем он применяет эффекты этой карты.

- Разыграв карту путевой точки, капитан перемещает жетон на треке путешествия на стартовое деление.
- Если после розыгрыша карты путевой точки суммарное расстояние на картах путевых точек в игре составляет 6 или выше, игроки разыгрывают фазу пробуждения.

50.9 ТРЕК РИТУАЛА

Трек ритуала показывает, как скоро будет наложено заклинание великого изгнания.

- 50.10 Жетон на треке ритуала передвигается вперёд, когда разыгрывается символ трека ритуала на карте мифа.
- 50.11 Игроки могут передвинуть жетон на треке ритуала вперёд, выполнив особое действие часовни.
- 50.12 Когда жетон на треке ритуала достигает деления «Изгнание», ритуал достигает своей кульминации. Чтобы наложить заклинание, выполните следующие этапы.
- ☛ Верните в запас всех глубоководных, которые находятся в водных и наружных областях.
 - На глубоководных во внутренних областях заклинание великого изгнания не действует.
 - ☛ Передвиньте в пучину Отца Дагона и Матерь Гидру.
 - ☛ Победите каждого пассажира в каждой наружной области.
 - ☛ Победите каждого персонажа в каждой наружной области.
 - Побеждённые игроки-люди передвигаются в лазарет, а побеждённые разоблачённые предатели передвигаются в карцер.
 - На персонажей во внутренних областях заклинание великого изгнания не действует.
 - ☛ Переместите жетон на треке ритуала на стартовое деление.

СМ. ТАКЖЕ: задняя часть поля, звание, карта заклинания, карта путевой точки, особое действие, фаза пробуждения.

51 УБРАТЬ ИЗ ИГРЫ

Когда компонент убирается из игры, он возвращается в коробку. Игроки не могут просматривать компоненты после того, как те были убраны из игры, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

52 ФАЗА ПРОБУЖДЕНИЯ

Когда суммарное расстояние находящихся в игре карт путевых точек будет равно 6 или больше, наступает фаза пробуждения.

Чтобы разыграть фазу пробуждения, необходимо выполнить следующие этапы в указанном порядке.

- 52.1 **ЭТАП 1:** разыграв карту путевой точки, увеличивающей суммарное расстояние до 6, раздайте игрокам по 1 карте роли из колоды ролей, сформированной при подготовке к игре.
- 52.2 **ЭТАП 2:** игроки одновременно смотрят на все свои карты ролей, и когда все ознакомятся с ними, каждый игрок кладёт свои карты лицевой стороной вниз в свою игровую зону.

- 52.3 **ЭТАП 3:** если в игре присутствуют разоблачённые предатели, то, начиная с текущего игрока и далее по часовой стрелке, каждый разоблачённый предатель передаёт свою только что полученную карту роли игроку-человеку по своему выбору.

☛ Дайте всем игрокам, получившим карты, время на то, чтобы ознакомиться с новыми картами ролей.

- 52.4 **ЭТАП 4:** возобновите игру с той точки, на которой остановились (как правило, это конец розыгрыша карты мифа).

- 52.5 Фаза пробуждения происходит только 1 раз за партию.

СМ. ТАКЖЕ: карта мифа, карта путевой точки, трек.

53 ЦЕЛЕВОЕ ЧИСЛО

Целевое число используется при проведении проверок навыков и атак.

- 53.1 Целевое число проверки навыков — это число, определяющее успех проверки: чтобы проверка прошла успешно, число, получившееся при подсчёте значений всех карт в стопке проверки навыков, должно быть больше или равно целевому числу.

☛ Целевое число проверки навыков указано рядом с 2 или 3 символами навыков, которые считаются положительными для этой проверки.

- 53.2 Целевое число атаки — это наименьший результат броска кубика, необходимый для успешного проведения атаки.

☛ Если защищающимся является глубоководный, целевое число составляет 4.

☛ Если защищающимся является персонаж, целевое число составляет 6.

СМ. ТАКЖЕ: атака, положительный навык, проверка навыков.

54 ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок в «Непостижимое» выступает на одной из сторон: людей или глубоководных. То, на какой стороне выступает игрок, определяется картами ролей, которые он получает. Цель игры каждого игрока зависит от того, на какой стороне он выступает.

- 54.1 Игроки, выступающие на стороне людей, борются за выживание и стараются сделать так, чтобы пароход «Атлантика» достиг пункта назначения.

- 54.2 Игроки, выступающие на стороне глубоководных, стараются потопить пароход «Атлантика», преследуя собственные гнусные цели.

54.3 ЦЕЛЬ ЛЮДЕЙ

Цель игроков, выступающих на стороне людей, состоит в том, чтобы пройти с помощью карт путевых точек суммарное расстояние 12 или больше и ещё 1 раз передвинуть жетон на треке путешествия до деления «Прибытие».

- 54.4 На стороне людей выступают игроки, имеющие только карты роли человека.

54.5 ЦЕЛИ ГЛУБОКОВОДНЫХ

У игроков, выступающих на стороне глубоководных, есть несколько способов победить. Они побеждают сразу, как только достигнута любая из перечисленных ниже целей.

- 54.6 **ЦЕЛЬ 1:** значение хотя бы 1 счётчика ресурсов достигло 0.
- 54.7 **ЦЕЛЬ 2:** в игре одновременно находятся 6 повреждённых областей.
- 54.8 **ЦЕЛЬ 3:** игрокам предписано разместить на поле глубоководных, но в запасе недостаточно фигурок.
- 54.9 На стороне глубоководных выступают игроки, имеющие хотя бы 1 карту роли гибрида или культиста.
- ☛ У игрока с картой роли культиста есть дополнительное условие победы (см. ниже).

54.10 ЦЕЛЬ КУЛЬТИСТА

Культист (игрок с картой роли культиста, которая используется только при игре с 4 и 6 участниками) — это персонаж-человек, который стремится помочь глубоководным. Так как культист не принадлежит к классу амфибий, он заинтересован в том, чтобы глубоководные потопили пароход «Атлантика» только после того, как на горизонте покажется земля.

- 54.11 Культист побеждает (вместе с игроками, имеющими карты роли гибрида), если достигнута любая из целей глубоководных **и при этом** суммарное расстояние на картах путевых точек составляет 12 или больше.
- 54.12 Культист проигрывает, если достигнута цель людей. Также культист проигрывает, если достигнута любая из целей глубоководных, но суммарное расстояние на картах путевых точек меньше 12.
- 54.13 Если к концу партии у игрока есть и карта роли культиста, и карта роли гибрида, он побеждает, если достигнута любая из целей глубоководных, независимо от суммарного пройденного расстояния.

СМ. ТАКЖЕ: карта роли, конец игры, повреждение, разместить, ресурс, трек.

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ВАРИАНТ ИГРЫ БЕЗ КУЛЬТИСТА

Некоторым группам игроков может понравиться играть, не используя карту культиста. При игре с 4 или 6 участниками вместо карты роли культиста в колоду ролей можно замешать карту роли человека. При этом на счётчиках ресурсов необходимо установить следующие значения:

- ☛ топливо — 7;
☛ припасы — 6;
☛ рассудок — 6;
☛ души — 7.

ПРИЛОЖЕНИЕ II: НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Если игроки обнаруживают, что одной из сторон победа даётся слишком легко, перед началом партии они могут сделать так, чтобы и для другой стороны игра была легче.

Чтобы сделать партию легче для людей, перед началом игры повысьте значение каждого счётчика ресурсов на 2.

Чтобы сделать партию легче для предателей, перед началом игры понизьте значение каждого счётчика ресурсов на 2.



ПРИЛОЖЕНИЕ III: ПРИНЦИПЫ СЕКРЕТНОСТИ

Ключевые элементы игры «НЕПОСТИЖИМОЕ» — неопределённость, интрига и паранойя, окружающие предателей. Для поддержания этой атмосферы необходимо следовать определённым принципам, которые позволяют скрытым предателям сохранять свою роль в тайне, одновременно саботируя работу судна.

Эти принципы подскажут, как игроки могут ограничить общение между собой, чтобы сохранить атмосферу подозрительности и недоверия. Так у скрытого предателя появится возможность действовать тайно без необходимости убедительно лгать.

Эти принципы не являются строгими правилами. Они представляют собой рекомендации, от которых можно отталкиваться, чтобы определить стиль игры, который подойдёт вашей группе лучше всего. Каждая группа игроков может добавлять новые правила либо изменять или убирать уже существующие так, как посчитает нужным, если с этими изменениями до начала партии согласятся все игроки.

КЛЮЧЕВЫЕ ПРИНЦИПЫ

Игроки не обязаны говорить правду, за исключением предоставления общеизвестной информации.

Пример: игрок должен правдиво отвечать на вопрос, сколько карт у него на руке.

О любой известной им скрытой информации игроки должны говорить в общих чертах, чтобы нельзя было понять, кто говорит правду, а кто лжёт.

- Если игрок сомневается, он может делать заявления, не имеющие сравнительной степени. Это значит, что игрок может сказать, что у него есть карта с «высокой» или «низкой» ценностью, но не может описывать ценность этой карты как «довольно высокую», «скорее низкую, чем высокую» или даже «среднюю».

Если один игрок хочет узнать у другого какую-либо скрытую информацию, он может задавать только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Отвечающий игрок не обязан говорить правду и может не отвечать вовсе.

Игроки не могут спрашивать друг друга напрямую об их ролях. Однако игроки могут предполагать, намекать или прямо обвинять других игроков в предательстве.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Во время проверок навыков игроки не могут упоминать названия, типы, цвета и значения карт, которые они добавляют или планируют добавить. Также они не могут сообщать об этих картах информацию, которая при раскрытии карт позволит определить, какие карты добавил этот игрок.

После того как карты проверки навыков раскрываются, игроки не могут говорить, какие карты они добавили к проверке.

Ниже приведены примеры того, что игроки **могут** говорить.

- «Я сильно помогу одной картой».
- «Я могу немного помочь».
- «Я добавляю три карты, которые помогут на среднем уровне».

«Я добавил четыре карты с низкой ценностью».

«Это не мог быть я. Я не беру карты общения».

«Я единственный, кто мог добавить эти карты воли» (игрок не говорит о принадлежности этих карт напрямую, а высказывает наблюдение, сделанное на основе общеизвестной информации).

Ниже приведены примеры того, чего игроки **не могут** говорить.

«Я помогу на среднем уровне одной картой» (по этой фразе можно понять, что игрок добавил карту со значением 3).

«Я добавляю четыре карты силы» (игрок обозначил тип карт).

«Я добавляю несколько двоек» (игрок обозначил значение карт).

«Я добавляю к проверке навыков „Подготовку“» (игрок упомянул название карты, по которому его можно определить в стопке проверки).

«Это мои карты знаний» (игрок указал на определённые карты, даже если он сказал неправду).

СВОЙСТВА КАРТ НАВЫКОВ

Если игрок рассчитывает, что у другого игрока есть определённая карта навыка, он может спросить его об этом. Другой игрок может ответить, есть ли у него такая карта, но не обязан этого делать.

Игрок может сказать, что у него есть возможность помочь с определёнными заданиями, но он не может зачитывать названия или свойства карт с руки. Например, игрок может сказать: «Я могу помочь с броском кубика», но не может сказать: «У меня есть „Прозорливость“» или зачитать свойство этой карты.

КАРТЫ РОЛЕЙ

Если игрок смог посмотреть карты ролей другого игрока, он не может делиться конкретной информацией относительно просмотренных карт. Однако он может открыто называть другого игрока предателем или человеком. Если игрок посмотрел несколько карт ролей, он не может делиться информацией о количестве карт ролей предателя, но может открыто обвинить второго игрока в том, что он предатель (или сказать, что он человек). Когда игрок смотрит карты ролей другого игрока, владелец этих карт имеет право знать, какие карты смотрит игрок.

ВЕРХНЯЯ КАРТА КОЛОДЫ

Эффекты могут позволять игрокам получать информацию о верхней карте колоды (например, колоды путевых точек или мифов). Игроки не могут делиться конкретной информацией о таких картах, но могут называть такие карты «плохими» или «хорошими».

РАЗОБЛАЧЁННЫЙ ПРЕДАТЕЛЬ

Разоблачённый предатель должен следовать тем же правилам общения, что и все остальные игроки. Он не может показывать карты у себя на руке другим игрокам.

ПРИЛОЖЕНИЕ IV: ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разместите игровое поле в центре стола.



Игровое поле

2. УСТАНОВИТЕ ТРЕКИ

Поместите жетоны путешествия и ритуала на стартовые деления соответствующих треков.



Треки путешествия и ритуала

3. УСТАНОВИТЕ СЧЁТЧИКИ

Установите каждый счётчик ресурсов на стартовое значение (8).



Счётчики ресурсов

4. СФОРМИРУЙТЕ ЗАПАС

Разместите фигурки глубоководных, жетоны пассажиров, кольца предателей и кубик рядом с полем. Переверните все жетоны пассажиров лицевой стороной вниз и тщательно их перемешайте.

Фигурки глубоководных



Кольца предателей



Кубик



Жетоны пассажиров

5. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДЫ НАВЫКОВ

Разделите карты навыков по типам (общение, знания, внимание, сила, воля и коварство) и перемешайте карты каждого типа по отдельности, сформировав таким образом колоду для каждого навыка. Затем положите каждую колоду лицевой стороной вниз рядом с её символом на поле.



6. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ И МИФОВ

Перемешайте колоду повреждений и положите её рядом с её символом на поле. Перемешайте колоду мифов и положите её рядом с полем.



7. РАЗМЕСТИТЕ МОНСТРОВ И ПАССАЖИРОВ

Разместите Отца Дагона и Матерь Гидру в пучине. Разместите стартовые фигурки глубоководных и жетоны пассажиров, как указано.



8. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ХАОСА

Возьмите 2 верхние карты из каждой колоды навыков (кроме коварства) и перемешайте их, не глядя на их лицевые стороны, чтобы сформировать колоду хаоса. Положите её в область колоды хаоса на поле.



9. ВЫБЕРИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Случайным образом выберите игрока и передайте ему жетон текущего игрока. Затем, начиная с текущего игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 персонажа, за которого он будет играть, и берёт лист этого персонажа. Листы оставшихся персонажей верните в коробку.



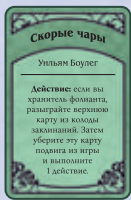
Жетон текущего игрока

Выбор персонажей

Важно, чтобы в игре присутствовал широкий набор навыков, поэтому при выборе персонажей игроки должны учитывать, какие навыки есть у тех персонажей, которых уже выбрали другие игроки.

10. ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВЫЕ ЗОНЫ

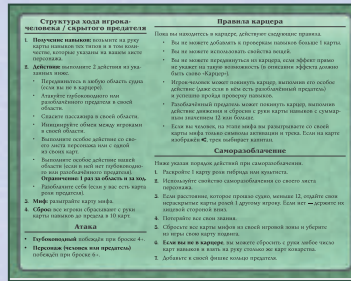
Каждый игрок берёт карту подвига и фишку своего персонажа, а также двусторонний лист-памятку игрока и размещает их в своей игровой зоне. Оставшиеся листы-памятки, карты подвигов и фишки верните в коробку.



Карта подвига



Фишка



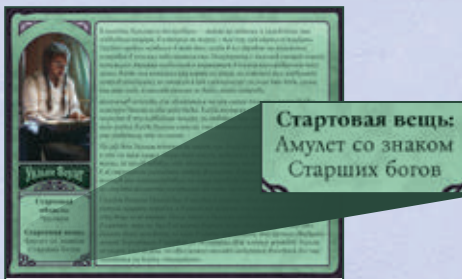
Лист-памятка игрока



Лист персонажа

11. ВОЗЬМИТЕ ВЕЩИ

Каждый игрок берёт из колоды вещей карту стартовой вещи, указанную на обороте его листа персонажа, и кладёт её в свою игровую зону лицевой стороной вверх. Перемешайте оставшиеся карты вещей и положите получившуюся колоду вещей рядом с её символом на поле.



Лист персонажа (оборот)



Карта стартовой вещи



12. РАЗМЕСТИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

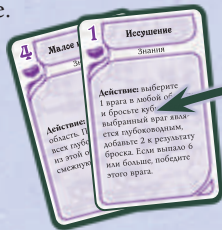
Каждый игрок ставит фишку своего персонажа в стартовую область игрового поля, указанную на обороте его листа персонажа.



Лист персонажа (оборот)

13. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ НАВЫКОВ*

Начиная с игрока слева от текущего и далее по часовой стрелке каждый игрок, кроме текущего, берёт любые 3 карты навыков по своему выбору из своего набора навыков. Текущий игрок начинает игру без карт на руке.

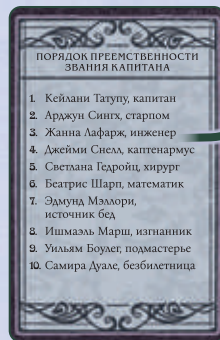


Уильям Боулет решает составить стартовую руку из 2 карт знаний и 1 карты воли.

14. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ПУТЕВЫХ ТОЧЕК

Перемешайте карты путевых точек и передайте колоду вместе с картой звания капитана тому игроку, чей персонаж находится выше всех в списке на обороте карты звания капитана.

Карты путевых точек



Оборот карты звания капитана

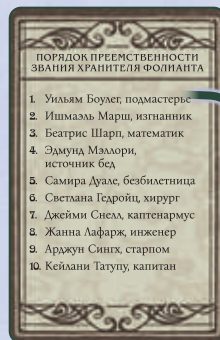


Пример выбора персонажей в партии на 3 игроков

15. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ЗАКЛИНАНИЙ

Перемешайте карты заклинаний и передайте колоду вместе с картой звания хранителя фолианта тому игроку, чей персонаж находится выше всех в списке на обороте карты звания хранителя фолианта.

Карты заклинаний



Оборот карты звания хранителя фолианта



Пример выбора персонажей в партии на 3 игроков

16. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ РОЛЕЙ*

Составьте колоду ролей из указанных ниже карт ролей в соответствии с числом игроков.

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6
КАРТЫ РОЛИ ГИБРИДА	1	1	2	2
КАРТЫ РОЛИ КУЛЬТИСТА	0	1	0	1
КАРТЫ РОЛИ ЧЕЛОВЕКА	5	6	8	9



Состав колоды ролей в партии на 3 игроков

17. РАЗДАЙТЕ КАРТЫ РОЛЕЙ*

Перемешайте колоду и раздайте из неё каждому игроку 1 карту закрытую. Игроки одновременно смотрят на свои карты ролей. Когда все игроки будут готовы, они кладут свои карты ролей лицевой стороной вниз в свою игровую зону.

* Этапы 13, 16 и 17 отличаются от подготовки к игре, описанной в буклете правил. Во время вашей первой партии следуйте инструкциям подготовки к игре, указанным в буклете правил.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

В этом указателе приведены номера статей, а не страниц. Число в конце каждого понятия относится к номеру соответствующей статьи в глоссарии.

- А**
активация, 1.0
 глубоководные, 1.13
 только в пучине, 1.18
Мать Гидра, 1.5
 в пучине, 1.8
Отец Дагон, 1.9
 в пучине, 1.12
символ активации, 12.21
атака, 2.0
 розыгрыш, 2.2
атакующий, 2.3
 целевое число, 53.2
атрибут, 9.5
- В**
вещь, 9.0
 в карцере, 17.6
 свойство, 9.3
 улучшение, 9.6
внимание, 13.0
внутренняя область, 25.17
 выполнить действие, 28.3
водная область, 25.2
 задняя часть поля, 5.0
 передняя часть поля, 31.0
воля, 13.0
враг, 3.0
вы/ваш, 44.2
- Г**
гибрид, 16.3
 цель, 54.5
 тж. см. разоблаченный предатель
глубоководный
 активация, 1.13
 атаковать человека, 1.14
 движение, 1.17
 ограничения компонентов, 27.2
 пассажир, 1.15
 побежденный, 48.5
 повреждение, 1.16
 разместить, 39.0
 цель, 54.5
грузовой отсек, 28.3
- Д**
движение
 в карцере, 17.4
 в лазарете, 21.2
 глубоководные, 1.17
 Мать Гидра, 1.7
 Отец Дагон, 1.11
 разоблаченный предатель, 4.10
 смежный, 46.0
 человек, 4.3
действие, 4.0
 разоблаченный предатель, 4.9
 атака, 2.0
 движение, 4.10
 особое действие, 28.0
 победа над пассажиром, 4.12
человек, 4.2
 атака, 2.0
 движение, 4.3
 использование области, 4.8
 обмен вещами, 4.6
 особое действие, 28.0
 спасение пассажира, 30.7
должен, 44.6
души, 42.0
- Е**
если возможно, 44.8
- З**
задняя часть поля, 5.0
заклинание, 10.0
закончились карты
 см. пустая колода
затем, 44.9
защищающийся, 2.4
 целевое число, 53.2
звание, 6.0
 в карцере, 17.2
 капитан, 6.5
 потерять, 6.3
 хранитель фолианта, 6.10
знания, 13.0
- И**
игрок, 7.0
использование свойств, 44.13
- К**
камбуз, 28.3
капитан, 6.5
 тж. см. звание
карта
 вещи, 9.0
 заклинания, 10.0
 звания, 6.0
 мифа, 12.0
 навыка, 13.0
 подвига, 14.0
 путевой точки, 15.0
 роли, 16.0
 свойства, 44.0
 улучшения, 9.6
 хаоса, 18.0
карцер, 17.0
 вещи, 17.6
 движение, 17.4
 звания, 17.2
карты навыков, 17.12, 17.13
 проверки навыков, 17.5
 этап мифа, 17.7
каюта капитана, 28.3
коварство, 11.0
 тж. см. навыки
колода
 см. карты, пустая колода
колода хаоса, 18.0
конец игры, 19.0
кризис, 12.7
 выбор, 12.11
 персональный, 12.4
 проверка навыков, 12.14
 сочетание, 12.18
кубик, 20.0
 переброс, 20.2
 использование свойств, 44.13
культист, 16.4
 цель, 54.10
 тж. см. разоблаченный предатель
- Л**
лазарет, 21.0
 движение, 21.2
 навыки, 21.1
- М**
Мать Гидра
 активация, 1.5
 движение, 1.7
 тж. см. монарх
машинное отделение, 28.3
миф, 12.0
 зелёный, 12.4
 кризис, 12.7
 выбор, 12.11
 проверка навыков, 12.14
 сочетание типов, 12.18
 персональный, 12.4
 символ активации, 12.21
 символ трека, 12.25
может, 44.4
монарх, 22.0
монстр, 23.0
 активация, 1.0
 разместить, 39.0
мостик, 28.3
- Н**
набор навыков, 24.0
навык, 13.0
 в карцере, 17.12, 17.13
 коварство, 11.0
 свойства, 13.4
наложить заклинание, 50.12
наружная область, 25.12
не может, 44.3
- О**
область, 25.0
 водные области, 25.2
 задняя часть поля, 5.0
 выполнить действие, 28.3
 карцер, 17.0
 лазарет, 21.0
 области судна, 25.8
 наружные области, 25.12
 внутренние области, 25.17
 передняя часть поля, 31.0
 свойства, 44.0
 смежный, 46.0
 стрелки движения, 47.0
область судна, 25.8
 выполнить действие, 28.3
обмен вещами, 4.6
обнулить трек, 50.3
общеизвестная информация, 26.0
общение, 13.0
ограничение, 44.10
ограничения компонентов, 27.0
особое действие, 28.0
Отец Дагон
 активация, 1.9
 движение, 1.11
 тж. см. монарх
отрицательный навык, 29.0
- П**
пассажир, 30.0
 победить, 30.8
 рискнуть, 30.4
 спасти, 30.7
переброс, 20.2
передвинуть жетон на треке вперёд, 50.1
передвинуть жетон на треке назад, 50.2
передняя часть поля, 31.0
- персонаж, 32.0
 карта мифа, 12.4
победа в игре, 54.0
побежденный, 48.0
 глубоководный, 48.5
 предотвратить, 48.7
 пассажир, 30.8
 разоблаченный предатель, 48.4
 человек, 48.3
повреждение, 33.0
 области, 33.2–33.7
отремонтировать, 41.0
судна, 33.1
подвиг, 14.0
подготовка, стр. 20
положительный навык, 34.0
поражение в игре, 54.0
посмотреть, 44.7
предатель, 35.0
 разоблаченный, 40.0
 саморазоблачение, 43.0
предел руки, 36.0
прибытие, 50.8
припасы, 42.0
провал, 37.8
проверка навыков, 37.0
 в карцере, 17.5
 отрицательный навык, 29.0
 положительный навык, 34.0
 целевое число, 53.0
пустая колода
 вещей, 9.4
 заклинаний, 10.2
 мифов, 12.6
 навыков, 13.2
 хаоса, 18.2
путевая точка, 15.0
пучина, 38.0
- Р**
разместить, 39.0
разоблаченный предатель, 40.0
 действия, 4.9
рассудок, 42.0
ремонт, 41.0
ресурс, 42.0
 достигает нуля, 19.0
рискнуть пассажиром, 30.4
 роли, 16.0
- С**
саморазоблачение, 43.0
свойство, 44.0
 чтобы, 44.5
 вы/ваш, 44.2
 должен, 44.6
 если возможно, 44.8
 затем, 44.9
 может, 44.4
 не может, 44.3
 ограничение, 44.10
 переброс, 20.2
 получить, 44.11
 посмотреть, 44.7
 использование, 44.13
свойство при саморазоблачении, 43.2
 термин, 44.1
сила, 13.0
смежный, 46.0
- спасение пассажира, 30.7
стрелки движения
 глубоководных, 47.0
структура хода, 49.0
разоблаченный предатель, 49.9
 получение навыков, 49.10
 действия, 49.11
 сброс, 49.12
человек
 получение навыков, 49.4
 действия, 49.5
 миф, 49.6
 сброс, 49.7
- Т**
топливо, 42.0
трек, 50.0
 путешествия, 50.4
 ритуала, 50.9
 символ трека, 12.25
трек путешествия, 50.4
трек ритуала, 50.9
- У**
убрать из игры, 51.0
улучшение, 9.6
успех, 37.8
- Ф**
фаза пробуждения, 52.0
- Х**
хранитель фолианта, 6.10
 тж. см. звание
- Ц**
целевое число, 53.0
 атакующий, 2.3
 защищающийся, 2.4
 проверка навыков, 37.3
цель игры, 54.0
 гибридов, 54.9
 глубоководных, 54.5
 культистов, 54.10
 людей, 54.3
- Ч**
часовня, 28.3
частичный успех, 37.8
человек, 8.0
 действия, 4.2
 цель, 54.3
чтобы, 44.5
- Э**
этап действия
 человек, 49.5
 разоблаченный предатель, 49.11
этап мифа, 49.6
 в карцере, 17.7
 тж. см. миф
этап получения навыков
 в карцере, 17.12
 в лазарете, 21.1
 разоблаченный предатель, 49.10
 человек, 49.4
этап сброса
 разоблаченный предатель, 49.12
 человек, 49.7