

Legendary® Encounters: X-Files™



“Извините, но здесь всего лишь я – самый неугодный агент ФБР”, – Фокс Малдер при первой встрече с Даной Скалли.

Описание игры

Добро пожаловать в колодостроительную игру *Legendary® Encounters: X-Files™*. В этом полностью кооперативной игре, рассчитанной на 1-5 игроков, где каждый получает себе роль, такую как Малдера, Скалли, Скиннера, Доггетта или Рейеса – для расследования X-Files™ и работы над распутыванием грандиозного заговора. Во время партии участники вашей команды будут разыгрывать карты из своих собственных колод для найма (приобретения в свою колоду) других агентов, обнаружения доказательств и борьбы с врагами. Если вы достаточно преуспеете, то столкнетесь с финальной проблемой – ужасным заговорщиком – картой «End Game»!

Как играть и, возможно, победить

Во время каждой партии вы будете отыгрывать три «сезона» сериала X-Files™ (игра покрывает первые девять сезонов).

Каждый игрок приступает к партии с колодой базовых карт. В начале своего хода вы добавляете карту из Колоды Заговора в ряд Теней лицом вниз. Это может быть Враг, Событие, Осведомитель или даже Лидер, знающий о заговоре. Вы будете разыгрывать карты с руки, чтобы получить с них очки Атаки , очки Призыва , а так же для активации спецсвойств. Очки Атаки вы будете использовать, чтобы побеждать Врагов и вскрывать карты в ряду Теней, а очки Призыва – для вскрывания и приобретения («найма») новых карт персонажей из ряда Бюро в свою колоду.

Всякий раз, когда ваша колода карт заканчивается, перетасуйте стопку вашего сброса, чтобы сформировать новую колоду, включая новоприобретенных персонажей. Это позволит улучшить со временем вашу колоду, но будьте осторожны: и ваши противники также будут становиться более сильными.

Игроки должны сообща отыскивать Лидеров и обнаружить Доказательства заговора. Чем больше таких Доказательств вы сумеете «собрать», тем выше будут ваши шансы выстоять, когда вы столкнетесь с картой «End Game». Если вы одолеете ее, то вы выиграете партию. Но заговорщик не пассивен и карта «End Game» будет обладать коварными свойствами, а сам заговорщик будет использовать все виды X-Files™, чтобы отвлечь вашу команду и оказать на вас давление.

В конце каждого хода, если какие-либо Враги остаются в Секторе (обстрела), каждый из них наносят по вам Удар. Если игрок получает урон, равный или больше, чем его показатель здоровья, он считается побежденным, а партия при этом проигрывается. Однако, если это происходит, когда карта «End Game» уже вскрыта, то игра продолжится, хоть уже и без выбывшего товарища по команде. После вскрывания карты «End Game» исход может быть лишь один: либо заговорщик окажется сильнее, либо несколько храбрых агентов попытаются спасти мир.

Что является новым в этой игре серии *Legendary® Encounters*?

Возможно, вы уже играли в другие игры этой серии. Если нет, то вы можете просто пропустить этот раздел. Если же вы обладаете соответствующим опытом, то сумеете увидеть, как множество общих черт, так и некоторые уникальные отличия.


Бюро

Карты персонажей, которые вы будете приобретать в процесс игры, входят в состав колоды, называемой Академия. Каждая игра серии Encounters содержит ряд, в которой выкладываются карты из подобной колоды, и в данном случае это Бюро, которое отличается от прочих игр серии тремя параметрами.

Функциональность

Каждая ячейка в Бюро обладает уникальным свойством, которое срабатывает, когда вы приобретает с нее карту.

Скрытность

Карты Академии входят в Бюро скрытно (лицом вниз), и должны быть вначале вскрыты прежде их приобретения, подобно вражеским ячейкам в ряду Теней (но только за счет )

Скомпроментированность

В Академии присутствуют Агенты Синдиката – карты Врагов, которые после вскрывания остаются в Бюро, создавая дополнительные для вас неудобства во время партии.

Лидеры, Доказательства и карта «End Game»

(более подробное описание этих моментов представлено на с. 6 и 8.)

У предыдущих игр серии Encounters были Цели, которые вы должны были разрешить, чтобы победить. В этой игре нет таких Целей, кроме одной – одолеть карту «End Game». Чтобы осуществить это, вы должны будете отыскивать Лидеров для Обнаружения и Сбора Доказательств. Чем больше Доказательств вы сумеете Обнаружить, тем лучше вы сумеете подготовиться к противостоянию карте «End Game». Если же вы сумеете Собрать некоторые из этих Доказательств, то этим в итоге значительно ослабите карту «End Game».

Сортировка компонентов

В коробке вы найдете игровой коврик и 500 карт, которые следует разделить на следующие типы:

- 60 базовых карт
 - 35 полевых агентов
 - 25 ударных групп
 - 5 карт Спецагентов
- 15 карт Осведомителей
 - 12 карт Лидеров
 - 27 карт Доказательств
 - 9 каждого Приоритета
- 5 карт Аватаров
 - 17 карт Веры
 - 17 карт Сомнений
 - 40 карт Ударов
- 20 карт Агентов Синдиката
 - 9 карт «End Game»
 - включая карту Клона
 - 21 карта Кульминаций

Затем отсортируйте карты Сезонов, каждый из которых состоит из трех типов карт (10 Врагов, 3 События, 1 Союзник), и помечен литерами А, В, или С.

- 14 карт Сезона 1 (А)
- 14 карт Сезона 2 (В)
- 14 карт Сезона 3 (С)
- 14 карт Сезона 4 (А)
- 14 карт Сезона 5 (В)
- 14 карт Сезона 6 (С)
- 14 карт Сезона 7 (А)
- 14 карт Сезона 8 (В)
- 14 карт Сезона 9 (С)

И, наконец, отсортируйте остающиеся карты – персонажей Академии. Каждая стопка должна состоять из карт с одним и тем же названием одного из девяти агентов под заглавием карты.

- 14 карт Фокса Малдера
- 14 карт Даны Скалли
- 14 карт Уолтера Скиннера
- 14 карт Джона Доггетта
- 14 карт Моники Рейес
- 14 карт Брэда Фоллмера
- 14 карт Шона Пендрелла
- 14 карт Одиноких Стрелков
- 14 карт Чарльза Беркса

Ваша первая игра

Для вашей первой игры воспользуйтесь рекомендуемым набором карт, который позволит вам окунуться в события первых трех сезонов сериала:

- **Колода А:** сезон 1 (А)
- **Колода В:** сезон 2 (В)
- **Колода С:** сезон 3 (С)
- **Игроки:** Малдер, Скалли, Скиннер, Доггетт, Рейес (при игре с четырьмя участниками не используется Рейес, при игре вдвоем не используется Доггетт и Рейес, и т.д.),
- **Колода Академии:** Беркс, Фоллмер, Пендрелл, Одинокие Стрелки

После вашей первой игры вы можете попробовать повторить партию предложенным выше набором карт, или воспользоваться инструкциями (на с. 2-3), чтобы отыграть других шести сезонов, как отдельные игры или подряд, как Серию игр. (с. 15).

Подготовка к игре

Стартовые колоды игрока

Выдайте каждому игроку по стартовой колоде (12 карт), состоящей из:

- 7 карт полевых агентов
- 5 карт ударных групп

Каждый игрок выбирает (в том числе и случайным образом) одного из этих пяти Аватаров и помещает его перед собой. Это персонаж, который будет представлять вас в игре.

Аватар остается перед каждым игроком на протяжении всей партии.

- ранг на карте Аватара определяет, кто ходит первым (плюс некоторые эффекты ссылаются на них).
- на показатель вашей Защиты ссылаются только определенные эффекты карт.
- показатель вашего Здоровья определяет, сколько единиц нанесенного урона вы сможете выдержать до гибели.
- на карте Аватара также есть указания на способности Веры и Сомнения, которые будут описаны позже.

Стопки карт

Поместите 17 карт Веры и 17 карт Сомнений на их ячейки на коврике. Перемешайте 5 карт Спецагентов и поместите их лицом вниз на их ячейку. Перемешайте 40 карт Ударов и поместите их лицом вниз на их ячейку. Оставьте все карты Кульминаций в коробке, т.к. они используются только, если вы отыгрываете Серию игр (с. 15).

Доказательства

Перемешайте 9 карт Доказательств 1^{го} Приоритета и выложите лицом вниз одну из них на указанную для нее ячейку. То же самое повторите для карт Доказательств 2^{го} и 3^{го} Приоритетов. Оставшиеся неиспользуемые карты Доказательств верните в коробку.

Колода Заговора

Колода Заговора всегда составляется из переменного числа карт Сезонов (в зависимости от количества участников), а также 3 Осведомителей, 3 Лидеров, и 1 карты «End Game».

Есть три способа составления Колоды Заговора (мы предлагаем вам придерживаться Стандартного способа для первых нескольких игр):

1. **Стандартный способ:** используйте по три Сезона подряд (Сезоны 1-3, 4-6, или 7-9).
2. **Случайный способ:** используйте любой Сезон А, плюс любой Сезон В, и плюс любой Сезон С (например: 1, 5, 9).
3. **Всесезонный способ:** смешайте вместе все карты А (Сезоны 1, 4, 7), вместе все карты В (Сезоны 2, 5, 8) и вместе все карты С (Сезоны 3, 6, 9), затем составьте Колоду Заговора из получившихся трех стопок карт.

Чтобы составить Колоду Заговора выполните следующее:

- Перемешайте 8 карт «End Game» (оставив карту «Clone» до порыв коробке) и поместите случайную, не глядя на нее, лицом вниз на ячейку для Колоды Заговора. Остающиеся карты «End Game» верните в коробку.
- Выберите способ составления колоды из выше упомянутых и выложите перед собой стопки карт А, В, и С.
- Воспользуйтесь таблицей на этой странице, и исходя из числа участников в партии оставьте в каждой из стопок указанное число карт, а лишние верните в коробку.
- Перемешайте 15 карт Осведомителей и не глядя на них, замешайте по одной карте в каждую из стопок. Оставшиеся карты Осведомителей верните в коробку.
- Перемешайте 12 карт Лидеров и не глядя на них, замешайте по одной карте в каждую из стопок. Оставшиеся карты Лидеров верните в коробку.
- Перемешайте стопку карт С (которая, как и прочие, должна состоять из карт С, 1 Осведомителя и 1 Лидера), и поместите ее лицом вниз на отложенную ранее карту «End Game». Перемешайте стопку карт В и поместите ее лицом вниз на стопку карт С. Перемешайте стопку карт А и поместите ее лицом вниз на стопку карт В.

Число игроков	Количество карт Заговора в каждой стопке (А/В/С)	Осведомители	Лидеры
1	7	1	1
2	8	1	1
3	9	1	1
4	10	1	1
5	11	1	1

Академия

В игре представлено 9 различных персонажей, каждому из которых соответствует 14 карт. Чтобы составить колоду Академии, выберите четырех персонажей (наугад или по договоренности), чтобы суммарно составить 56 карт. Оставшиеся карты Персонажей верните в коробку. И не забывайте, что Синдикат проник в Бюро: перемешайте 20 карт Синдиката и добавьте, не глядя, к 56 картам персонажей случайным образом 6 из них (оставшиеся 14 верните в коробку). Перемешайте получившуюся колоду Академии (62 карты) и поместите ее на соответствующей ячейке коврика лицом вниз.

Начало игры

- Поместите верхние 5 карт Академии **лицом вниз** на пять ячеек Бюро.
- Каждый игрок перемешивает свою стартовую колоду из 12 карт и добирает в руку 6 из них.
- Игрок с самым высоким Рангом ходит первым (так, у Скиннера самый высокий Ранг – 1), и далее все остальные по часовой стрелке.

Последовательность хода

Ваш ход состоит из последовательности следующих фаз:

1. **Фаза Заговора:** доберите карту Заговора (не глядя на нее) и добавьте ее в ряд Теней.
2. **Фаза Действий:** разыграйте карты с руки для сканирования карт, их приобретения или для столкновения.
3. **Фаза Удара:** активируется каждый Враг в Секторе.
4. **Фаза Очистки:** сбросьте карты вашей руки и все разыгранные карты. После этого доберите новые 6 карт.

Фаза заговора: добавьте карту Заговора в ряд Теней

В начале своего хода, не глядя, поместите верхнюю карту Колоды Заговора, лицом вниз, в ближайшую ячейку Теней.

Продвиньте при необходимости другие карты влево

На каждой из пяти ячеек в ряду Теней может находиться только одна карта. Всякий раз, когда карта должна оказаться на ячейке, на которой уже покоится другая карта, следует сдвинуть уже имеющуюся там карту влево, и на освободившуюся ячейку положить новую карты. Таким образом, карта, входящая в ряд Теней, подчас заставляет сдвинуться несколько карт.



- **Помните:** карта продвигается только в том случае, если должна освободить свою ячейку для другой карты.
- Карты продвигаются в том же состоянии (закрытыми или вскрытыми).
- Все типы карт продвигаются по ряду Теней, если не указано иного.
 - Карта «End Game» перемещается иначе (с.8).

Карта может быть вытолкнута в Сектор

Если карта, находящаяся в крайне левой ячейке ряда Теней должна быть продвинута, то она переходит в Сектор. Если она была скрыта, то тут же вскрывается (см. с. 6 для информации о том, что происходит, когда карта вскрывается). Сектор может содержать любое число карт. Каждая новая добавленная карта продвигает существующие вправо.

Фаза действия: разыграйте карты с руки для Сканирования, Найма или Битвы

Ваша колода состоит из карт персонажей, коими могут быть: Спецагенты, Союзники, базовые персонажи или из Академии.

Некоторые ваши карты производят «Очки Призыва» , которые позволяют вам просканировать ячейки Бюро, приобрести («нанять») карты персонажей или уплатить за активацию спецсвойств. Другие карты производят «Очки Атаки» , которые позволяют вам просканировать ячейки ряда Теней и сразиться с Врагами. Некоторые карты дают вам спецсвойства, такие как лечение и добор карт.

- Разыгрывайте карты с руки в любом порядке по одной.
 - На большинстве карт указано «**при Активации:**», и далее следует текст спецсвойства, который вы можете использовать позднее во время своей Фазы Действий, или же применить его сразу.
 - Полученные с карт Очки Призыва вы можете не использовать сразу же, т.к. они сохраняются лишь до конца вашей Фазы Действий.
 - Полученные с карт Очки Атаки вы можете не использовать сразу же, т.к. они сохраняются лишь до конца вашей Фазы Действий.
 - На некоторых картах указано, например, «2*» внутри их символа Призыва или Атаки. Цифра означает, что вы получаете 2 очка с этой карты, а символ «*» означает, что вы можете получить больше очков Призыва или Атаки за счет спецсвойства этой карты.
- Сохраняйте разыгранные вами карты лицом верх перед собой до конца своего хода.
- Вы не обязаны разыгрывать каждую карту с руки.

«при Активации:»

Когда вы разыгрываете карту, вы тут же получаете с нее Очки Призыва или Атаки, и вы должны последовать любым указаниям в ее тексте. Однако, если на карте есть способность «**при Активации:**», вы можете воспользоваться этим спецсвойством позже во время вашей Фазы Действий, чтобы Активировать его (озвучив это вслух).

Вы можете Активировать спецсвойство только раз за ход (поверните карту набок в знак напоминания об этом).

Примечание: вы не обязаны Активировать сыгранные вами карты.

Классовые свойства (комбо)

В этой игре карта персонажей может принадлежать к одному из пяти классов (отмечен символом в верхнем левом углу).



Карты **интеллекта** представляют собой сырые разведанные агента.



Карты **лидерства** представляют собой способность агента управлять командой и принимать решения.



Научные карты представляют собой научные и математические способности агента.



Технические карты представляют собой умения агента создавать, использовать и восстанавливать устройства.



Карты **воли** представляют собой решительность и силу воли агента.

На некоторых картах рядом с их спецсвойством есть Символ Класса, а после двоеточие, как например:



при Активации: вы получаете +2 .

У классовых спецвойств есть некоторые ограничения:

- Вы можете использовать (Активировать) классовое спецвойство только, если уже разыграли другую карту того же класса ранее в свой ход.
- Вы можете использовать классовое спецвойство конкретной карты только раз в ход, даже если вы ранее в этот же ход разыграли более одной карты необходимого класса.

Карты Веры и Сомнений

Карты Веры и Сомнений – это особые карты, которые игроки получают во время игры.

Вы можете разыгрывать карту Веры тем же самым путем, что и карту персонажа. Сделав это, вы тут же добываете карту. Затем в любой момент во время вашей Фазы Действий вы можете Активировать карту Веры (но не более одной карты Веры за ход). Сделав это, разрешите текст **Веры** на своем Аватаре, а карту Веры верните в ее стопку на коврике. Разыграв несколько карт Веры за ход, вы добываете карту за каждую из них. **Однако вы можете разрешить только свой текст Веры раз в ход** (это относится и к эффектам с других карт, помимо карты Веры). Если вы решите не активировать карту Веры, она отправляется в ваш сброс, как и прочие разыгранные вами карты.

Карты Сомнений работают несколько иначе. В начале вашей Фазы Действий, если у вас в руке есть карта Сомнения или, если вы добываете карту Сомнения во время своей Фазы Действий, вы должны разрешить текст **Сомнения** на своем Аватаре, а карту Сомнения вернуть в ее стопку на коврике. **Однако вы можете разрешить только свое Сомнение раз в ход** (это относится и к эффектам с других карт, помимо карты Сомнения). Если у вас во время вашей Фазы Действий окажется вторая (а то и больше) карта Сомнения, оставьте их в руке. Они уйдут в ваш сброс в конце вашего хода, как и прочие ваши карты.


Примечание: когда вы разрешаете карту Сомнения и побеждаете ее, это не считается *разыгрыванием* карты.

Сканирование ячеек, Найм Персонажей, и Сражение с Врагами

Во время розыгрыша карт со своей руки, или уже после того, как вы разыграли все свои карты, вы можете нанять любое число персонажей, просканировать любое число ячеек и сразиться с любым числом Врагов. **Вы можете сделать любое из этого так много раз, пока в состоянии это оплатить.**

Как сканируется Бюро

Бюро состоит из пяти ячеек, на каждой из которых может находиться только одна карта из колоды Академии, из которой они приходят в Бюро скрытно (лицом вниз), и вы должны вначале просканировать их, чтобы вскрыть их (лицом вверх).

Каждая ячейка обладает стоимостью сканирования. Чтобы просканировать нужную ячейку, на которой расположена скрытая карта, вам необходимо потратить указанное число , и уже после этого вскрыть карту в этой ячейке.


Существуют и спецвойства, позволяющие вам сканировать ячейки Бюро без уплаты стоимости сканирования.

После того, как вы вскрыете персонажа, вы сможете нанять его (см. ниже).

Когда вы вскрываете Агента Синдиката, оставьте его в той же ячейке. Больше информации об Агентах Синдиката на с. 6.

Как нанимается Персонаж


Как только в Бюро вскрывается персонаж, любой игрок может нанять его в свой ход (т.е. не обязательно тот, кто вскрыл его).

Чтобы нанять персонажа, вам необходимо потратить , в количестве соответствующем его стоимости (указано в правом нижнем углу карты), и поместить его в стопку своего сброса. Теперь вы «получили» эту карту. Когда ваша колода иссякнет, и вы перемещаете свою стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, вы так или иначе доберете нового персонажа.

Некоторые спецвойства непосредственно указывают вам «получить» персонажа, без оплаты его стоимости. Всякий раз, когда вы получаете персонажа, и, если эффект не говорит иначе, поместите его в свою стопку сброса.

Каждая ячейка Бюро обладает своим спецвойством. Когда вы получаете персонажа из Бюро, вы также получаете возможность воспользоваться открывшимся спецвойством с ячейки, где она располагалась.

Каждый раз, когда образуется пустая ячейка в Бюро по той или иной причине, немедленно снова заполните ее верхней картой Колоды Академии, выложив ее лицом вниз.

Также вы можете нанимать Спецагентов из одноименной стопки за 3 . Между собой они отличаются своим классом (но вы не будете знать, какой достанется вам), а в остальном они идентичны.

Агенты Синдиката в Бюро

Когда Вы сканируете ячейку Бюро и вскрывается Агент Синдиката, оставляете его в той же ячейке. Если у него есть способность «**при Вскрытии:**», разрешите ее сразу же (единожды, а после этого текст способности игнорируется).

Агенты Синдиката не наносят Ударов по игрокам во время Фазы Ударов, как обычные Враги, но у них часто есть вредоносный текст. Так долго, пока они будут находиться в Бюро, вы не сможете воспользоваться спецсвойством ячейки, на которой они расположены. С Агентом Синдиката вы можете сражаться, как и с прочими Врагами (*Как сражаться с Врагом*, с. 7). Когда вы побеждаете одного из них, поместите эту карту на ячейку Победенных карт Заговора (куда вы складываете прочих побежденных Врагов), и заполните верхней картой Академии (лицом вниз) ячейку Бюро, где был Агент Синдиката.

Как сканируется ряд Теней

На протяжении игры в ряду Теней будут располагаться скрытые карты (лицом вниз), и вскрыть их (лицом вверх) обычно является весьма правильным решением. Таким образом, если вы вскрыете карту Врага, то можете попытаться победить ее, прежде, чем она переместится в Сектор и начнет наносить по вам Удары. Кроме Врагов вы можете вскрыть полезных для вас Союзников, Осведомителей или Лидеров.

Каждая ячейка обладает стоимостью сканирования. Чтобы просканировать нужную ячейку, на которой расположена скрытая карта, вам необходимо потратить указанное число , и уже после этого вскрыть карту в этой ячейке.

Если скрытая карта перемещается в Сектор, она автоматически вскрывается. Существуют и спецсвойства, позволяющие вам сканировать ячейки ряда Теней без уплаты стоимости сканирования.

Вскрытие Врага

Большинство карт в Колоде Заговора являются Врагами, которые подразделяются на 5 типов (на что ссылаются некоторые игровые эффекты):

- **Пришельцы** – это инопланетяне, «суперзвезды» ряда.
- **Конструкции** – нечто искусственное (от древней миски до компьютерной программы).
- **Создания** – животные и твари, часто с особенностями.
- **Люди** – хоть и самый «приземленный» из типов, но они могут быть самыми опасными.
- **Духи** – нечто волшебное, мистическое, демоническое. Немного забавны.

Когда Враг вскрыт, он остается пребывать там, где есть, и продолжит продвигаться по ряду Теней тем же самым образом, что и скрытые карты. Некоторые Враги обладают способностью «**при Вскрытии:**», которая срабатывает единожды, а затем ее текст игнорируется, а «**при Первом Вскрытии:**», срабатывает только при первом за игру вскрытии этого Врага.

Вскрытие События

При вскрытии События, разрешите его, после чего оно «побеждено» (поместите его на ячейку Победенных карт Заговора).

Вскрытие Союзника

При вскрытии Союзника в ряду Теней, выберите игрока, который получит его. Если же это случится лишь в Секторе, он считается побежденным, так что находите своих Союзников до того, как будет слишком поздно!

Вскрытие Осведомителя

При вскрытии Осведомителя оставьте его в той же ячейке, и он продолжит продвигаться по ряду Теней тем же самым образом, что и скрытые карты. Осведомители обладают способностью, которая будет помогать всем игрокам. **Однако в конце любого хода, если Осведомитель находится в Секторе, он побежден.** Попробуйте подольше удерживать своих Осведомителей в безопасности ряда Теней!

Вскрытие Лидера

При вскрытии Лидера оставьте его в той же ячейке, и он продолжит продвигаться по ряду Теней тем же самым образом, что и скрытые карты. Лидер предоставляет игрокам шанс Обнаружить и затем Собрать конкретную часть Доказательств. **Однако в конце любого хода, если Лидер находится в Секторе, он побежден.**

Обнаружение и Сбор Доказательств

Обнаружив часть Доказательств, у вас станет больше информации о том, с чем вы столкнетесь в конце игры, и вы можете постараться приспособить свою стратегию под это. Если вы будете в состоянии Собрать обнаруженные Доказательства, то лишите карту «End Game» этой способности полностью!

Каждая карта Лидера разделена на две части: **Обнаружьте Доказательство** и **Соберите Доказательство**. Вы должны Обнаружить Доказательство прежде, чем Собрать его, но **вы можете выполнить обе этих задачи во время одного хода.**

- Чтобы Обнаружить Доказательство, выполните условие на карте Лидера. После этого вскройте самую верхнюю скрытую карту Доказательства на коврике. Теперь этот Лидер «связан» именно с этим Доказательством.
- Чтобы Собрать Доказательство, выполните снова условие на карте Лидера. После этого сдвиньте связанное Доказательство влево с его ячейки: его свойство уже не добавится к карте «End Game», когда таковая будет вскрыта. Как только вы Собираете Доказательство, победите Лидера, связанного с ним.



Только текущий игрок может Обнаружить или Собрать Доказательство. Вы должны выполнить действие, указанное на карте Лидера *после того, как вы вскрыли его*. Что-либо сделанное вами ранее в ход, когда вы вскрыли его, не учитывается.



Если Лидер в конце любого хода находится в Секторе, он побежден:

- Если вы не Обнаружили Доказательство за счет этого Лидера, каждый игрок получает по карте Сомнения.
- Если вы Обнаружили Доказательство за счет этого Лидера, но не сумели его Собрать, то штрафа нет.






Как только вскрыта карта «End Game», победите всех Лидеров (включая любого, который будет вскрыт после вскрытия карты «End Game»). Когда Лидер побежден таким образом, и, если вы не успели Обнаружить Доказательство за счет него, каждый игрок получает по карте Сомнения. Примечание: эффекты некоторых карт позволяют присутствовать более, чем одной карте Доказательства конкретного типа в один момент времени.

Как сражаться с Врагом

Как только Враг был вскрыт в Бюро, в ряду Теней или в Секторе, вы можете приступить к сражению с ним. Вы можете за свой ход сражаться с любым числом Врагов, по одному за раз, пока у вас хватает на это . Чтобы победить Врага, потратьте указанное на нем количество , и поместите его затем на ячейку Победенных карт Заговора на верх стопки. **Не перемешивайте эту стопку, т.к. некоторые эффекты ссылаются на верхнего в ней побежденного Врага.**

Вы можете бороться с Врагом только, если у вас есть достаточно , чтобы победить его. Если так или иначе Враг имеет 0 , то вы побеждаете его немедленно, когда боретесь с ним. У некоторых Врагов есть способность «при Поражении:», которую следует разрешить, когда этот Враг будет побежден. Если способность указывает «при Первом Поражении:», то срабатывает лишь в первый раз за партию, когда вы побеждаете этого Врага.

Победив одного Врага, если у вас еще остались , вы можете использовать эти очки для того, чтобы вскрыть ячейки и/или сразиться со следующим Врагом.

- На некоторых картах указано, например «2*» внутри их символа . Символ «*» означает, что значение Атаки Врага основывается на этой способности. Тщательно с ней ознакомьтесь.
- Некоторые Враги требуют, чтобы вы потратили  вместо , когда сражаетесь с ними. В этом случае вы расходуете  тем же самым способом, как если бы тратили .

Фаза Ударов: для каждого Врага в Секторе

Каждый Враг в Секторе (справа налево) по одному за раз наносит Удар по вам, вынуждая вас тем самым добирать по одной карте Удара из одноименной колоды. На большинстве таких карт указано значение урона. Размещайте карты Ударов рядом со своим Аватаром в том порядке, как их получили, т.к. определенные эффекты будут ссылаться на самую «старую» или на наиболее «свежую» рану. Если число урона вашего Аватара станет равным или больше, чем его показатель здоровья, вы побеждены, а команда проигрывает партию. Однако, если это происходит, когда карта «End Game» уже вскрыта, то игра продолжится, но уже без выбывшего товарища по команде. После вскрытия карты «End Game» исход может быть лишь один: либо сильнее окажется карта «End Game», либо остатки вашей команды. Когда игрок побежден (при вскрытой карте «End Game»), он «побеждает» все свои карты, распределяя их в соответствующие стопки, и удаляет из игры свой Аватар.

Еще несколько моментов об Ударах:

- Некоторые карты Ударов обладают дополнительными эффектами, а некоторые являются Промохами (просто сбросьте их). К счастью, некоторые игровые эффекты позволяют вам излечивать Раны (поместите такие карты Ударов на ячейку сброса одноименных карт).
- Некоторые эффекты «нанесут» вам Шрам или превратят одну из ваших карт Удара в Шрам. Шрам – это расположенная лицом вниз под вашим Аватаром карта Удара, которую уже нельзя излечить, и она считается, как 1 урон (независимо от показателя на карте).
- У некоторых Врагов есть способность «при Ударе:», которая разрешается (в дополнение к штатному получению карты Удара от этого Врага) после получения карты Удара. Некоторые способности «при Ударе:» указывают: «Вместо штатного получения Урона. . .» Разрешая эти способности, вы не добываете карт Удара.

Предотвращение и отмена Ударов

Некоторые эффекты позволяют вам «избежать» карт Удара. В этом случае вы не тяните карту Удара вообще. Если вы избегаете Удара Врага, то он и не активирует свою способность «при Ударе».

Другие же эффекты позволяют вам «отменить» Удар. В этом случае после добора карты Удара, вы сбрасываете ее, не терпя урона и ущерба от ее эффекта.

Фаза очистки: сбросьте карты своей руки и доберите шесть новых карт

1. В конце своего хода сбросьте все сыгранные вами карты в этот ход, плюс те, что остались у вас в руке. Вы можете просматривать стопку своего сброса в любое время.
2. После этого доберите шесть новых карт из своей колоды.
3. Если вам не хватило карт, т.к. колода иссякла, то следует перемешать стопку своего сброса, сформировав таким образом новую колоду, и добрать из нее недостающие карты.
4. Не перемешивайте стопку своего сброса (формируя из нее новую колоду), пока ваша колода полностью не иссякнет, и вам не потребуется добрать карту (т.е. иногда ваша колода будет полностью пустой).

У некоторых карт есть способность «при Очистке:». На большинстве этих карт указано, когда во время Фазы Очистки они должны быть разрешены. Если таких указаний нет, то не имеет значения, когда во время Фазы Очистки они должны быть разрешены.

Карта «End Game» – действительно ли это конец?

Последняя карта Колоды Заговора всегда – «End Game», и она должна быть преодолена, чтобы победить в партии!

КАРТА «END GAME» В РЯДУ ТЕНЕЙ

Карта «End Game» входит в ряд Теней, как и любая другая карта Заговора во время Фазы Заговора. Она может быть просканирована и будет вскрыта автоматически, если войдет в Сектор. Однако, все это работает немного по-другому:

- В ряду Теней не может быть карт справа от карты «End Game», если только она не указывает на обратное.
- **Во время Фазы Заговора карта «End Game» сдвигается на одну ячейку автоматически.**
- Карта «End Game» не считается Врагом.

ВСКРЫТИЕ КАРТЫ «END GAME»


Как только карта «End Game» вскрыта, начинается «Конец». Сделайте следующее в указанном порядке:

- Победите все Лидеров. Если Лидер вскрывается, когда уже вскрыта карта «End Game», победите его.
- Когда Лидер побежден картой «End Game», и вы не Обнаружили Доказательство с его помощью, каждый игрок получает по карте Сомнения.
- Вскройте все необнаруженные Доказательства.
- Поместите каждое Доказательство, которое не было Собрано (Обнаруженное или нет) выше ряда Теней, чтобы видеть, какими способностями теперь обладает карта «End Game».
- На каждом вскрытом Агенте Синдиката срабатывает его способность «при Конце:», и даже если Агент Синдиката с такой способностью вскрывается уже после «начала Конца».
- С этого момента все способности «при Конце:» на картах Доказательствах активированы.

КАРТА «END GAME» В СЕКТОРЕ

Как только карта «End Game» оказывается в Секторе, она начинает причинять урон игрокам также, как если бы она была Врагом, хотя все еще таковым не считается.

СРАЖЕНИЕ С КАРТОЙ «END GAME» И ... ПОБЕДИТЕ ЛИ ВЫ ЕЕ?


Борьба с картой «End Game» немного отличается от сражения с Врагом или Агентом Синдиката. Вам необходимо потратить за раз такое число , чтобы оно было равно значению показателю Защиты [БРОНЕЖИЛЕТ] карты «End Game». После этого возьмите одну карту Удара из одноименной стопки и поместите ее рядом с картой «End Game», игнорируя весь ее текст, а весь урон с нее примените к карте «End Game» (к ее показателю Здоровья [СЕРДЦЕ]). Если в какой-то момент суммарное число ран станет равно или больше показателя Здоровья [СЕРДЦЕ] карты «End Game», то вы сумели спасти человечество от ужасной судьбы, и побеждаете в партии!

Подсказки по стратегии

• **Общайтесь**

В игре нет ограничения по времени. Обсудите свои возможности, вскрывая свои карты, чтобы выявить лучший вариант.

• **Нанимайте Спецagentов**

Делайте это, как можно раньше. Они позволят вам помогать своим товарищам по команде Очками Призыва , что особенно полезно, когда карты Бюро скрыты.



• **Используйте Бюро**

Обсуждайте свойства ячеек Бюро, чтобы пользоваться их свойствами максимально эффективно, оставляя, в том числе, те или иные ячейки до хода определенного игрока.

• **Поддержите команду, но быть готовыми к жертве**

Не забывайте, если один товарищ по команде умирает, вы проигрываете игру. Следовательно, сильно раненый товарищ по команде равняется сильно израненной команде. Но однажды начнется «Конец», и вам, вероятно, придется принять трудное решение относительно того, чтобы позволить своему товарищу умереть, чтобы суметь остановить заговор.

• **Используйте по максимуму каждый свой ход**

Подчас победа над Врагом в ряду Теней с большим показателем  стоит того, чтобы получить урон от Врага, который в этот момент уже в Секторе. Цель состоит в том, чтобы победить карту «End Game», а не чтобы избежать любой ценой Ударов. Точно так же, тратя , попытайтесь потратить их по максимуму. Это может означать игнорирование дорогой карты, для того чтобы просканировать важную ячейку Бюро для следующего игрока (или для самих себя).

• **Закон и порядок**

Удерживайте в голове правильный порядок действий во время своего хода. Не забывайте о том, что в Колоде Заговора есть и положительные карты (Осведомители, Лидеры, Союзники), поэтому сканирование ячеек поможет отыскать их раньше, равно как и некоторые негативные карты в колоде Академии (Агенты Синдиката), которые особенно не желательны под конец вашего хода.

• **Доказательство – наше всё**

Мало того, что Доказательства дают вам информацию, так вы можете с их помощью ослабить карту «End Game» и тем самым постараться не получить тонну карт Сомнений в свои колоды. Даже если вы не сможете Обнаружить или Собрать Доказательства в свой ход, постарайтесь воспрепятствовать перемещению Лидера в Сектор, где он исчезнет в конце хода.

Способности карт

У большинства карт в этой игре есть способности (текст). Далее мы подробно остановимся на том, как они работают.

Способности на картах

- Карты могут противоречить правилам игры.
- Если одна карта говорит, что вы не можете сделать что-то, в то время как другая говорит, что вы можете сделать это, то «не может» приоритетнее «может».
- Если карта говорит вам сделать что-то, но вы не можете сделать всего этого, то сделать столько, сколько вы можете.
- Если карта предоставляет выбор, но не ясно, кто должен его сделать, то выбор осуществляет текущий игрок.
- Если карта указывает «вам» сделать что-то, но вы не уверены в том, на кого она указывает, то это относится к текущему игроку.

Время срабатывания способности

Большинство способностей указывают Вам, когда они срабатывают:

- «**при Вскрытии:**» – эта способность срабатывает каждый раз, когда карта вскрывается.
- «**при Первом Вскрытии:**» – эта способность срабатывает только, когда карта вскрывается впервые за партию.
- «**при Вскрытии в ряду Теней:**» – эта способность срабатывает только, когда карта вскрывается в ряду Теней.
- «**Постоянно:**» эта способность всегда активна, пока карта вскрыта.
- «**в Тени:**» или «**в Секторе:**» – эти способности активны только, пока карта находится в указанной части коврика.
- «**при Очистке:**» – эти способности вступают в силу во время Фазы Очистки.
- «**при Доборе:**» – эта способность вступает в силу, когда вы добываете карту. Этого не происходит, когда на карту смотрят или показывают (если после этого ее не добывают).
- «**при Поражении:**» – эта способность срабатывает, когда карта побеждена.
- «**при Первом Поражении:**» – эта способность срабатывает только, когда карта побеждается впервые за партию.

При одновременном срабатывании нескольких способностей в ряду Теней и/или Секторе и/или Бюро разрешите их в следующем порядке: 1) слева направо в Бюро; 2) справа налево в Секторе; 3) слева направо в ряду Теней. Разрешаются все способности (даже если карта с более поздней способностью побеждена более ранней способностью), просто они разрешаются в этом конкретном порядке.

Если карта указывает на многократное ее исполнение игроками, то начинает текущий игрок, и далее по часовой стрелке. Если несколько карт одновременно продвигаются в Сектор, вскройте сначала первую и разрешите ее способность «**при Вскрытии:**», затем следующую карту и так далее.

Если одновременно срабатывают несколько эффектов, то текущий игрок определяет порядок их разрешения.

Способности ключевых слов карт Персонажей

СОГЛАСОВАНИЕ / COORDINATE

Эта способность позволяет вам «поделиться» одной из своих карт с другим игроком. У нескольких карт в Академии и у всех Спецагентов есть эта способность.

Во время хода другого игрока вы можете выполнить **Согласование**:

- Отложите карту с этой способностью из руки лицом вверх (она не считается при этом сыгранной), и тут же доберите новую карту взамен отложенной. Пока она отложена, она считается пребывающей «вне игры».
- Текущий игрок теперь может разыграть **виртуальную копию** согласованной для него вами картой, как если бы она была реально его.
- В конце хода текущего игрока поместите согласованную вами карту в стопку СВОЕГО сброса.

Вы можете **Согласовать** только одну карту для каждого игрока в его ход. Однако каждый из нескольких игроков может Согласовать по одной карте для текущего игрока, чтобы может дать ему огромное преимущество.

Когда вы **Согласовываете** карту для игрока, но он так и не смог разыграть ее виртуальную копию, вы все равно тут же добирает ей на замену карту из своей колоды.

ЖЕРТВА / SACRIFICE

Если у карты есть способность «**Жертва:**», то вы можете победить (не просто сбросив) ее, чтобы воспользоваться ее **Жертвенным** текстом.

БДИТЕЛЬНЫЙ / Vigilant



Когда вы разыграете карту со свойством «**Бдительный**», она остается в игре в конце вашего хода вместо того, чтобы быть сброшенной. Такая карта обладает указанием на то, как она работает пока она в игре (обычно через ее сброс). Вы можете разыграть карту со свойством «**Бдительный**» и использовать ее способность (сбросив ее) в один и тот же ход.

Способности ключевых слов карт Колоды Заговора

ЗАСАДА / AMBUSH

Когда карта с **Засадой** будет вскрыта, переместите ее в Сектор.

ПРЕДЧУВСТВИЕ / APPREHEND

Когда вы боретесь с картой, обладающей **Предчувствием**, вы должны использовать  вместо . Все остальное неизменно.

ДВОЙНОЙ УДАР И ТРОЙНОЙ УДАР / DOUBLE STRIKE AND TRIPLE STRIKE

Карта с **Двойным Ударом** причинит урон дважды во время Фазы Удара. Каждую карту Удара следует рассматривать отдельно, а потому, если эффект позволит вам избежать одной карты Удара, то вы все еще получите урон от второй карты Двойного Удара. **Тройной Удар** работает так же, разве что карт Удара вы получите три, а не две.

УКЛОНЕНИЕ / ELUDE

В конце хода, если карта с **Уклонением**, находится в Секторе, она немедленно покидает игру. Поместите ее в ячейку Поверженных карт Заговора. Кроме того, если есть текст после слова **Уклонение**, разрешите его.



СВИРЕПОСТЬ / FEROCIOUS

Когда карта со **Свирепостью** Ударяет, и карта Удара – Промач, то тащите карты Удара до тех пор, пока не будет попадания.

ЗАПУГИВАНИЕ / FRIGHTENING

Чтобы бороться с картой, содержащей слово **Запугивание**, сначала вы должны сбросить карту по своему выбору со своей руки. Если у вас нет карт на руке, вы не можете бороться с такой картой.

НЕВОСПРИМЧИВОСТЬ / IMMUNITY

Если у карты есть **Невосприимчивость** какого-то класса, вы не можете использовать карты такого класса, чтобы бороться с ней. Примечание: свойство **Невосприимчивости** сохраняется даже при смене типа сражения (с  на , или наоборот).

СМЕРТЕЛЬНЫЙ / LETHAL

Когда карта со словом **Смертельный** наносит Удар, причиняя при этом вам урон, вы побеждены.

КУВАЛДА / MAUL

Когда карта с словом **Кувалда** причиняет вам урон, приложите, не глядя, верхнюю карту Колоды Ударов в качестве шрама.

ДАЛЬНОСТЬ / RANGE

Данная способность Врага позволяет ему наносить Удары еще будучи в ряду Теней (т.е. когда он находится еще вне Сектора) во время Фазы Ударов (указанная способность никак не проявляется, когда Враг вступает в Сектор).

ОПУСТОШЕНИЕ / RAVAGE

Когда карта с **Опустошением** входит в Сектор, она тут же наносит Удар по текущему игроку (даже если только при этом вскрылась). Во время Фазы Ударов такой враг проявляет себя, как и прочие.

БЕГУН / RUNNER

В конце Фазы Заговора карта со свойством **Бегун**, будучи в ряду Теней, перемещается еще на одну ячейку.

НЕПОДВИЖНОСТЬ / STATIONARY

Карта со свойством **Неподвижность** обычно не перемещается по ячейкам в ряду Теней. Вместо того, чтобы быть передвинутой, она, как «вкопанная», остается на той же ячейке, а другой карте приходится «перепрыгивать» в следующую ячейку. неподвижные карты, тем не менее, все еще могут быть перемещены за счет эффектов, да и карта «End Game» сдвигает ее, как обычную.



СКРЫТНОСТЬ / STEALTH

С картой, обладающей способностью **Скрытность**, нельзя бороться в ряду Теней.

МОЛНИЕНОСНЫЙ / SWIFT



Когда вы боретесь с Врагом, обладающим подобной способностью, он наносит по вам Удар первым. И если этот Удар побеждает вас, то ваша попытка сразиться с такой картой провалилась: если это Враг – он остается в игре, если это карта «End Game» – вы не добываете карту Удара для нее.

УЯЗВИМОСТЬ / VULNERABILITY

Если карта обладает **Уязвимостью** к какому-то классу, то получает **-2**  (или ) за каждую карту этого класса, сыгранную вами в этом ходу.

Дополнительные разъяснения правил игры

*

У некоторых карт есть символ Звездочки на их показателях  и/или . Это означает, что есть нечто в описании спецсвойства на карте, что может изменить данный показатель.

«Персонаж Академии» / “Academy Character”

Это карта, которая принадлежит одному из этих девяти персонажей, которых вы можете использовать при составлении колоды Академии. Стартовые карты, Союзники и Спецагенты НЕ являются Персонажами Академии.

«Закрепляться» / “Attach”

Некоторые карты указывают вам «закрепить» их на ячейке. Поместите ее на этой ячейке, но сдвиньте ее немного вверх. Другие карты могут по-прежнему переходить на эту ячейку, накладываясь на такую карту, но так, чтобы ее название все еще было бы видно. Закрепленные карты не перемещаются с их ячеек, если только игровой эффект не укажет иного.

«Избежать» / “Avoid”

Некоторые эффекты позволяют вам «Избегать» Ударов. В этом случае вы можете пропустить добор карты Удара (от Врага или игрового эффекта) единожды за свой ход. Если вы принимаете решение избежать Удара от Врага со способностью «при Ударе:», тогда и эта способность не сработает. Если у Врага обладает способностью **Двойной** или **Тройной Удар**, то вы избегаете только первого Удара, добывая все же дополнительные.

«Внизу, или Под» / “Beneath”

Некоторые карты указывают вам поместить карту(ы) под другую. В этом случае, если карта не указывает иного (как в случае с картой «*Jeffrey Spender*», на которой особо прописаны правила для нее, когда она находится под другой картой), карты теряют весь свой текст пока они подложены «под» другую карту. Кроме того, если сверху лежащая карта покидает игру или сама становится скрытой, то все лежащие под ней карты – побеждены.

«Отмена» / “Cancel”

Некоторые эффекты позволяют вам «Отменять» Удар. В этом случае **Вы все еще добываете и видите карту Удара**, и, если пожелаете, отменяете ее, сбрасывая ее без применения урона или выполнения, указанных на ней.

«Побежденные» карты / “Defeating” Cards

В дополнение к «расходам» проведенного Нападения, победившего Врага, наличествует множество эффектов, которые указывают Вам «побеждать» определенные карты. В зависимости от их типа они будут отправляться в различные места на коврике, но всегда лицом вверх.

- Побежденные персонажи (Стартовые карты, Спецагенты, персонажи Академии и Союзники) отправляются в ячейку Победенных Персонажей.
- Побежденные карты Веры и Сомнений возвращаются в их соответствующие стопки.
- Побежденные карты Заговора (Враги, Агенты Синдиката и прочие, Осведомители, Лидеры и События) отправляются в ячейку Победенных карт Заговора. Порядок расположения побежденных Врагов в этой ячейке следующий:
 - Если вы не уверены в правильности порядка карт, просто перемешайте их.
 - Если вам когда-нибудь будет необходимо вытащить из этой стопки случайную карту, перемешайте ее после.
 - Если несколько карт одновременно были направлены в эту ячейку, их порядок определяет текущий игрок.
- Карты Кульминации никогда не уходят в ячейку победенных, они перемещаются обратно в коробку.
- Карты Доказательств никогда не уходят в ячейку победенных. Когда Доказательства будут Собраны, сдвиньте их влево с его ячейки на коврике. Когда Доказательства будут заменены, отложите их в коробку.

Если игровой эффект указывает на то, чтобы вы победили «одну из ваших карт», вы можете выбрать одну из карт в вашей руке, или одну из уже сыгранных в этот ход (но все еще перед вами). Если вы выбираете уже сыгранную в этот ход карту, вы все равно получаете с нее Очки Призыва, Атаки, а также спецсвойства (если у него есть способность «при Активации»), и вы не успели ее активировать, а уже должны победить эту карту, то эта способность потом уже не активируется). Также вы все еще учитываете Класс такой карты по отношению к другим. Кроме того, вы можете «победить» виртуальную карту вашего товарища, которой он поделился с вами за счет ее свойства Согласования.


Примечание: подвергнуть поражению свою стартовую карту весьма перспективно, т.к. в дальнейшем вы будете чаще добирать карты более сильные.

Доказательства / Evidence

Доказательства могут быть Необнаруженными, Обнаруженными или Собранными.

- Необнаруженные Доказательства лежат лицом вниз в ячейке Доказательств.
- Обнаруженные Доказательства уже вскрыты за счет успешного выполнения условий Лидера, и все еще находятся в ячейке Доказательств.
- Собранные Доказательства удаляются с ячеек Доказательств за счет успешного выполнения условий Лидера.
- Доказательства могут быть «заперты», за счет карты «End Game».

Сражение с игроком / Fighting a Player

Некоторые эффекты указывают на то, чтобы вы начали сражаться с другим игроком, для чего вам понадобится потратить  в количестве, равном показателю [БРОНЕЖИЛИЕТ] целевого игрока, после чего он берет себе карту Удара.

«Получение» карт / “Gaining” Cards

Каждый раз, когда вы получаете карту, поместите ее в стопку вашего сброса, и она придет вам в руку после формирования новой колоды из стопки сброса.

«Скрыть» и «Скрытый» / “Hide” and “Hidden”

Карты, лежащие лицом вниз в рядах Теней и Бюро, считают скрытыми. Если эффект указывает вам добавить карту, то введите ее в игру (не глядя на нее) скрытой, т.е. лицом вниз. Если игровой эффект указывает вам «скрыть» карту, переверните ее лицом вниз. Скрытые карты, переходящие в Сектор, вскрываются автоматически.

Просмотр колоды игрока / Looking Through a Player Deck

Если игроку когда-либо будет необходимо просмотреть свою колоду, то после этого он должен ее перемешать.

«Следующий Игрок» / “Next Player”

Некоторые игровые эффекты относятся к следующему игроку, т.е. к следующему по кругу. Однако, если за столом остается лишь один игрок (соло-режим или все остальные уже побеждены), тогда «следующий игрок» – это вы.

«Вне игры» / “Outside the Game”

Отсылка к картам, которые «вне игры», относится к каждой карте, которая не вовлечена в текущую партию.

«Вскрывать» и «Вскрытый» / “Reveal” and “Revealed”

Карты, находящиеся лицом вверх в рядах Теней, Бюро и в Секторе, считаются вскрытыми. Если эффект указывает вам добавить вскрытую карту, выложите ее лицом вверх. Если эффект указывает вам «вскрыть» карту, переверните ее лицом вверх. Скрытые карты, переходящие в Сектор, вскрываются автоматически.

Иссякание стопки карт Спецагентов / Running Out of Special Agents

Если стопка Спецагентов иссякнет, вы больше не сможете их нанимать.

Иссякание колоды Академии / Running Out of Cards in the Academy Deck

Если иссякнет Колода Академии, игра продолжится, как обычно, но вы более не сможете пополнять ряд Бюро. Если закончатся карты и в Бюро, вы больше не сможете нанимать персонажей (за исключением карт Спецагентов).

Иссякание стопок карт Веры и Сомнений / Running Out of Beliefs and Doubts

Если иссякнут стопки карт Веры или Сомнений, вы будете игнорировать эффекты, призывающие вас взять такие карты.

Иссякание колоды Ударов / Running Out of Strikes

Когда иссякнет Колода Ударов, перемешайте сброшенные карты Ударов, сформировав тем самым новую колоду. Если вовсе не осталось карт Ударов, то игроки проигрывают партию (например, у игроков слишком много Шрамов.)

«Шрамы» / “Scars”

Шрам – это расположенная лицом вниз под вашим Аватаром карта Удара, которую уже нельзя излечить, и она считается, как 1 урон (независимо от показателя на карте), и они не учитываются при определении самой старой или самой новой раны. Если эффект указывает вам получить Шрам, поместите, не глядя, верхнюю карту Колоды Ударов лицом вниз под вашего Аватара. Некоторые эффекты также превращают Удары в Шрамы: просто переверните вскрытую карту Удара лицом вниз.

«Команда» / “Team”

Есть эффекты, ссылающиеся на всю команду игроков, которые могут обсудить их, но последнее слово за текущим игроком.

«Верхние» карты / “Top” Cards

Вершина любой колоды/стопки представлена картой. Если эффект призывает что-то сделать с верхним персонажем(и), например, Колоды Академии, вскрывайте верхние карты одну за другой, пока не отыщите нужного персонажа(ей). После этого искому колоду следует перемешать.

«Ваши персонажи» и «Ваши карты» / “Your Characters” and “Your Cards”

Карты Персонажа включают в себя полученные вами Стартовые карты, Спецагентов, Союзников и любые карты Академии.

Карты Веры и Сомнений персонажами не являются.

Если эффект ссылается на «Ваших персонажей», то это включает любых персонажей в вашей руке, плюс всех сыгранные вами в этот ход, а также любых ваших Бдительных персонажей в игре. Если игровой эффект ссылается на «Ваши карты», учитываются все выше перечисленное, плюс все ваши карты Веры и Сомнений

Описание особых карт

Body Swap (Событие)

Вы также получаете весь урон от каждого Аватара и любые другие карты, приложенные к Аватарам. Если один из переключенных Аватаров побежден, вы больше не можете переключаться назад. Если следующий игрок побежден, переключитесь на следующего непобежденного игрока после него.

Cassandra Spender (Осведомитель)

Пока эта карта вскрыта, а вы должны разрешить карту Сомнения, пришедшую вам в руку, то она, не разрешаясь, побеждается. Если у вас в руке более одной карты Сомнения, другие остаются у вас в руке.

Extinction («End Game»)

Эта карта побеждает в том числе и **Бдительные** карты, которые вы сбрасываете для использования. Если у вас нет никаких карт в руке, колоде и сбросе, но у вас есть **Бдительная** карта, вы все же побеждены.

Infection («End Game»)

Чтобы отследить число своих Симптомов, используйте карты из коробки, монеты, или карандаш и бумагу.

Jenn (Враг)

Вам действительно не нужно особо размышлять.

Mulder (Аватар)

Сомнение: Не доверяй никому – если команда должна принять решение, через просмотр карт на руках, они могут посмотреть, но ничего не могут обсудить, а текущий игрок примет решение.

Reincarnation (Кульминация)

Когда вы разрешаете **Веру**, вы можете разрешить или обычную **Веру** своего Аватара, или «*Lessons from the Past*». Как только вы разрешите «*Lessons from the Past*», победите эту карту Кульминации. Вы можете разрешить и «*Lessons from the Past*», и свою обычную **Веру** в один и тот же ход.

Replication and Clone («End Game»)

Это действительно две карты в одной. Когда вскрывается **Replication**, поместите карту **Clone** лицом вниз в ячейку справа от **Replication**. Если она уже находится в Секторе, поместите карту **Clone** в крайне левую ячейку ряда Теней. Если она находится в крайне правой ячейке ряда Теней, поместите карту **Clone** на ячейку Колоды Заговора. Затем за пределами коврика разместите скрытно случайные карты Доказательств (их приоритет соответствует картам Доказательств, которыми обладает **Replication**). Вскройте карты Доказательств, подготовленных для **Clone**, когда она вскроется.

Susanne Modeski (Осведомитель)

Когда вы нанимаете из вне игры карту Одиноких Стрелков, просто выберите любую карту Одиноких Стрелков и оплатите ее стоимость. При этом вы не воспользуетесь каким-либо свойством ячеек Бюро.

X (Осведомитель)

Эта карта может ввести 4^{го} Лидера в игру. Если вы Обнаружите все Доказательства партии, а 4^й Лидер так и не понадобился, то, когда он будет побежден, никто из команды не получит по карте Сомнений.

Соло-режим игры

Когда вы решились на соло-режим, или все ваши товарищи уже побеждены, свойства некоторых карт работают иначе.

Некоторые карты Событий не срабатывают, т.к. в игре только один игрок. Это нормально, не бойтесь этого.

Следующий игрок / Next Player

Некоторые игровые эффекты относятся к следующему игроку – следующему по кругу. Однако, если за столом остается лишь один игрок (соло-режим или все остальные уже побеждены), тогда «следующий игрок» – это вы.

Согласовывание при единственном игроке / Coordinating as the Only Player

Раз в ход вы можете сбросить с руки карту с Согласованием, чтобы добрать новую карту.

Изменения свойств карт при игре в соло-режим

Body Swap (Событие)

Переключите свой Аватар на случайного из коробки. Если у вас была команда из пяти человек, то не переключайтесь вовсе.

Fear (Удар)

Вы можете отменить этот Удар, если вы разыгрывали карту Веры в этот ход.

Fox Mulder (Аватар)

Разрешение его **Сомнения** означает, что вы не можете разыгрывать карты с **Согласованием**.

Paranoid Delusions (Событие)

Вы должны сразиться с самим собой.

Professional Colleagues (карта Pendrell из Академии)

Вам разрешено разыграть ее в свой ход.

Protector (карта Reyes из Академии)

Вы можете отменить карту Удара, которую вы добрали.

Изменение уровня сложности игрового процесса

Игровой процесс может показаться весьма сложным, особенно для новых игроков. Некоторые сочетания Аватаров и Академии более сложные, чем другие. Ниже приведены рекомендации по упрощению уровня сложности партии. Кроме того, мы настоятельно рекомендуем вам ознакомиться с разделом *Подсказки по стратегии*, с. 9.

Чтобы сделать игру легче, примените один или несколько из этих советов:

- Во время подготовки к игре добавьте дополнительного Осведомителя в каждый Сезон.
- Во время подготовки к игре добавьте меньшее число Агентов Синдиката.
- Во время подготовки к игре добавьте каждому игроку по карте Веры в их стартовые колоды.
- Во время подготовки к игре, перед добавлением карт Агентов Синдиката в Колоду Академии, поместите 5 случайных карт из этой колоды в Бюро и вскройте их. Затем замешайте Агентов Синдиката в Колоду Академии.
- Когда игрок побежден в результате урона, он не покидает игру. Вместо этого он заканчивает свой ход и превращает все свои раны в шрамы, пропускает свой следующий ход и вступает в игру только через ход.
 - Вы все еще можете быть побеждены эффектами, которые побеждают вас, не нанося при этом фатальный урон.
 - При использовании этого правила во время «Конца», смерть все же окончательная.

Серия игр

Помимо одиночных игр, вы можете отыграть подряд все три игры, т.н. «серию».

- В первой игре используются сезоны 1- 3, во второй – сезоны 4- 6, и в финальной – сезоны 7-9.
- Аватары и Колода Академии на протяжении всех трех игр не меняются, а игроки могут пересаживаться между играми.
- Игроки начинают каждую игру серии с 12 стартовыми картам.
- Аватары излечивают все Шрамы и Удары между играми.
 - Для более трудной и интересной игры не излечивайте Шрамы между играми.

При отыгрыше серии игр каждый Аватар получит после первой и второй партии карты Кульминации («*Unexpected Help*» и «*Got Too Close*»), **но прежде вы очиститесь от всех карт:**

Если команда победила – Заговорщики недовольны вашим успехом.

Замешайте по 2 карты «*Got Too Close*» для каждого Аватара (если это вторая игра, и вы выиграли и первую игру, то исключите те карты «*Got Too Close*», которые вы получили после первой игры), и раздайте по одной каждому игроку, а прочие карты верните в коробку.

Если команда проиграла – Некто хочет, чтобы вы продолжали свои поиски.

Замешайте по 2 карты «*Unexpected Help*» для каждого Аватара (если это вторая игра, и вы проиграли и первую игру, то исключите те карты «*Unexpected Help*», которые вы получили после первой игры), и раздайте по одной каждому игроку, а прочие карты верните в коробку.

Карты кульминации

Когда вы получаете карту Кульминации, прочитайте ее внимательно. Некоторые из них срабатывают немедленно, а другие остаются перед игроками, пока те не используют их во время игры. Пока она перед игроком, ее способность «включена», и он может использовать ее во время игры. Помните, что эти карты – не «ваши» карты, они не в игре и т.д.

На этот раз они, возможно, победят / *This Time They May Have Won*

Эта дополнительная карта при игре в серию игр. Если вы хотите сделать серию игр еще более трудной, замешайте эту карту с картами «*Unexpected Help*» после того, как вы проиграли партию. Если эту карту кто-то выпянет, то X-Files™ будут разрушены, а вы проиграли серию.

Победа в серии игр

Если вы выигрываете третью игру, вы выигрываете серию! Не имеет значения, проиграли ли вы предыдущие игры или нет. Однако, чем больше Доказательств вы сумели Обнаружить и Собрать, и чем больше вы победили карт «*End Game*», тем лучше ваш результат:

ТАБЛИЦА ОЧКОВ

Тип	Очки за Игру 1	Очки за Игру 2	Очки за Игру 3
Каждые Обнаруженные Доказательства	1	2	3
Каждые Собранные* Доказательства	2	4	6
Побежденная карта « <i>End Game</i> »	7	14	25

*Эти очки суммируются с очками за Обнаружение одного и того же Доказательства.

ТАБЛИЦА ОЧКОВ ЗА СЕРИЮ ИГР

100 очков	Не доверяйте никому... чтобы хорошо играть
75-99 очков	Истина рядом
50-74 очков	Я хочу верить... Вы можете добиться большего
0-49 очков	Скиннер хочет вас видеть