

# ЭНИГМА

КОД ХАОСА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Разгар Второй мировой войны. Германия повсеместно использует для связи шифровальные машины «Энигма». Разгадка исходного кода этой машины позволит союзникам добиться преимущества в войне. Но это лишь одна сторона медали.

Код создан на основе первородного Хаоса – невообразимой силы, таящейся за границами нашего мира и жаждущей поглотить всё живое. Расшифровка кода и последующий взлом машин «Энигма» позволят остановить вторжение Хаоса.

В засекреченном викторианском особняке где-то в окрестностях Лондона обосновалось Агентство, многие столетия ведущее борьбу против сверхъестественного. Для расшифровки кода «Энигмы» собрались лучшие специалисты по криптологии со всего мира. Вы – один из них.

Вы ведёте работу внутри особняка Агентства, планировка которого непрерывно меняется под воздействием Хаоса, и всеми силами стремитесь быстрее разгадать тайну кода «Энигмы»... на словах. В действительности же, возможно, вы преследуете совсем другие цели...



## Состав игры



## Цель игры и условия победы

«Энигма. Код Хаоса» — дедуктивная игра. Каждая партия длится 5–10 минут. Иногда вам поможет победить случай, но чаще выигрыш будет зависеть от вашего умения понять мотивы соперников и не дать им догадаться, где находятся нужные карты. В полной мере игровой процесс «Энигмы. Код Хаоса» раскрывается через несколько партий, когда участники уже свободно ориентируются в игре.

В начале партии каждый игрок получает карту персонажа — специалиста по криптологии, приехавшего в особняк Агентства для разгадывания кода «Энигмы». Но не все из прибывших — подлинные криптологи. Некоторые преследуют совсем другие цели, которые далеко не всегда ведут к спасению человечества.

Для того чтобы достичь цели своего персонажа, игроки по очереди смотрят карты, каждая из которых соответствует комнате или объекту внутри особняка.

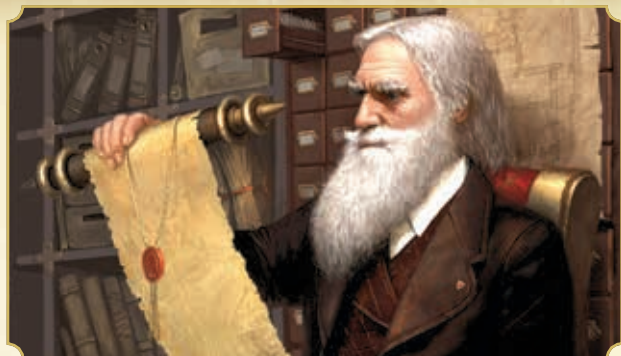
Приглашённые криптологи работают в команде. Поэтому, посмотрев карту особняка, игрок всегда озвучивает остальным, что на ней находится. Он может солгать или сказать правду. Если игрока не ловят на лжи, он применяет эффект карты особняка, которую назвал.

Игрок, первым достигший цели своего персонажа, побеждает в партии. Но если никто не уложится в отведённое время, Хаос прорвётся в наш мир и все участники проигрывают.

Рекомендуется играть в «Энигму. Код Хаоса» до трёх побед. Вы также можете провести отдельные партии, не учитывая предыдущих побед.

## Подготовка к игре

Далее описывается подготовка к партии на 2–5 игроков. При игре вдвоём правила отличаются от обычных (см. «Игра вдвоём» на с. 10). Правила одиночного режима вы найдёте в конце буклета (см. «Один на один с Хаосом» на с. 12).



### Особняк Агентства

Найдите и верните в коробку карту особняка «Личное поручение» (используется только в одиночном режиме), после чего перемешайте оставшиеся 9 карт особняка и выложите лицом вниз, образовав **сетку 3 x 3 (1)**.

### Хранитель времени

Любым удобным вам способом определите игрока, который станет **Хранителем времени**.

Хранитель берёт планшет времени и кладёт перед собой стороной с шестью круглыми ячейками вверх (другая сторона предназначена для одиночного режима). Затем он ставит **фишку времени** на крайнюю левую ячейку планшета с символом песочных часов **(2)**.

### Жетоны и памятки

- ➊ Поместите на стол **жетон прорыва Хаоса** стороной с «!» вверх **(3)**.
- ➋ Разместите на столе жетоны дешифровки, Хаоса, безмолвия и триумфа, сформировав **запас (4)**.

Вам потребуется столько жетонов дешифровки, Хаоса и триумфа, сколько участвует игроков, и на 1 жетон безмолвия меньше, чем игроков. Вы можете оставить лишние жетоны на столе или убрать в коробку.

- ➌ Раздайте каждому **по памятке игрока (5)**.

## Набор персонажей для 3–5 игроков

Если хотя бы для одного из участников это первая партия в «Энигму. Код Хаоса», настоятельно рекомендуем сыграть с набором персонажей для ознакомительных партий. Освоившись, переходите к «Стандартному набору» (если вы играете до трёх побед, это можно сделать между партиями).

Про набор персонажей для двоих игроков читайте в разделе «Игра вдвоём» на с. 10.

### Ознакомительные партии

**Подготовьте набор персонажей.** Возьмите обе карты «Криптолог», обе карты «Тёмный мессия» и карту «Странник» – в сумме 5 карт. Оставшиеся карты персонажей уберите в коробку с игрой.

**Перед каждой партией.** Перемешайте 5 указанных выше карт и взакрытую раздайте каждому игроку по 1 карте.

Если участников меньше пяти, уберите оставшиеся карты – до следующей партии они вам не понадобятся.

**СКРЫТНОСТЬ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО!** Не дайте другим догадаться, какой у вас персонаж.

### Стандартный набор

**Подготовьте набор персонажей.** Возьмите по одной карте «Криптолог» и «Тёмный мессия» (будут это мужские или женские персонажи, решать вам). Оставшиеся 2 карты, «Криптолог» и «Тёмный мессия», уберите в коробку с игрой. Добавьте карты «Странник», «Лазутчик», «Медиум», «Архивариус» и «Призрак» – в сумме получится 7 карт.

**Перед каждой партией.** Перемешайте все карты персонажей. Взакрытую раздайте каждому участнику **по 1 карте (6)**. Оставшиеся карты персонажей сложите **стопкой (7)** – они нужны для персонажа «Призрак».



Пример подготовки к игре втрём

### ПОСЛЕ КАЖДОЙ ПАРТИИ, ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ДО ТРЁХ ПОБЕД

Как только один из игроков победит или истечёт время, выполните то, что указано в разделе «Триумф и бездна поражения» на с. 9, после чего сделайте следующее:

1. Перемешайте и заново выложите 9 карт особняка лицом вниз, образовав сетку 3 × 3.
2. Хранителем времени становится игрок, сидящий слева от Хранителя в предыдущей партии. Он берёт планшет времени и ставит фишку времени на первую ячейку с символом песочных часов.
3. Верните в запас все жетоны (кроме жетонов триумфа и прорыва Хаоса).
4. Заново перемешайте и раздайте карты персонажей, как описано в разделе «Подготовка к игре» на с. 4.



## Ход игры

Партию всегда начинает Хранитель времени. Прежде чем выполнить свой ход, Хранитель **всегда, включая свой самый первый ход**, передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд на планшете времени. Если фишка переместилась на последнюю ячейку планшета (со стёртыми песочными часами) — время истекло и партия заканчивается.



Начиная с Хранителя времени, игроки поочерёдно выполняют ходы по часовой стрелке. Участник, выполняющий ход, называется **действующим игроком**. Когда ход возвращается к Хранителю времени, он снова передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд и только потом выполняет свой ход.

### Ход игрока

В свой ход действующий игрок должен назвать карту особняка и может попытаться достичь цели своего персонажа.

- 🕒 **Действие «Назвать карту особняка» (обязательно).**
- 🕒 **Действие «Достичь цели персонажа» (опционально).** Вы можете выполнить это действие **вместо** или **после** действия «Назвать карту особняка».

### ЗАПОМИНАТЬ ИЛИ ЗАПИСЫВАТЬ?

В игре «Энигма. Код Хаоса» необходимо запоминать, где находится каждая из 9 карт особняка. Некоторые игроки могут легко запомнить эти карты, другим же рекомендуем воспользоваться блокнотами, которые вложены в коробку с игрой (5 блокнотов, по одному на игрока).

Страница блокнота разделена на 9 секций, соответствующих 9 картам особняка на столе. Внутри секции вы можете записывать предполагаемое или уже известное название карты особняка.

Рядом с 🕒 рекомендуем записывать имена игроков, которые видели эту карту. Около 🕒🕒 вы можете отметить, что изображено в правом верхнем углу карты особняка (жетон Хаоса или дешифровки), если это стало известно благодаря «Библиотеке».

Используйте обложку блокнота, чтобы скрыть записи от соперников.

Если вы израсходовали все листы, можете вести записи на обычной бумаге или на мобильном устройстве. Вы также можете отсканировать и распечатать последнюю страницу тематического руководства, содержащую изображения страниц блокнота.



## Назвать карту особняка

**Действующий игрок выбирает любую из 9 карт особняка.**

Если карта лежит лицом вниз (*закрyта*), игрок тайно её смотрит и возвращает на прежнее место лицом вниз. Если карта лежит лицом вверх (*открыта*) — игрок просто на неё указывает.



Таким образом, закрытая карта остаётся закрытой, а открытая — открытой. В начале партии все карты особняка закрыты.

**Затем действующий игрок озвучивает остальным, какую именно карту он только что посмотрел.** Он вправе солгать, назвав любую другую карту особняка, или сказать правду.

**ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ.** Если у каждого соперника есть по жетону безмолвия, вы можете назвать даже открытую карту другим именем и никто не сможет уличить вас во лжи!

После того как действующий игрок назвал карту особняка, возможны два варианта развития событий.

### Первый вариант. «Правда!»

Остальные участники верят словам действующего игрока. В этом случае **он применяет эффект той карты особняка, которую назвал.** Неважно, какая это была карта в действительности.

### Второй вариант. «Ложь!»

Кто-либо из соперников не верит действующему игроку и решает проверить его на честность. Усомнившийся участник тайно смотрит названную карту.

**Если действующий игрок был честен,** усомнившийся участник берёт жетон безмолвия. Если карта лежала взакрyтую, он кладёт её в открытую, ведь теперь всем достоверно известно, что это за карта!

После этого действующий игрок **применяет эффект названной карты.**

**Если обвинение справедливо,** усомнившийся игрок объявляет остальным участникам, что действующий игрок солгал, и возвращает карту на прежнее место (если карта лежала взакрyтую, он возвращает её лицом вниз). Он **никому не сообщает,** что это за карта.

После этого действующий игрок, уличённый во лжи, берёт жетон безмолвия и немедленно передаёт ход (не применяя эффект карты особняка).

**ПЕРВЫЙ ГОЛОС РЕШАЕТ!** Если усомнилось двое или больше игроков, право проверить названную карту получает тот из них, кто забил тревогу раньше. Если трудно определить, кто был первым, карту проверяет усомнившийся игрок, которому предстоит раньше выполнять ход.



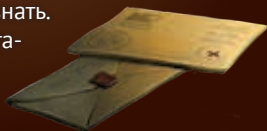
## ПРАВДА И ЛОЖЬ

Солгать может только действующий игрок, когда называет карту особняка.

Во всех остальных случаях игроки говорят правду, даже если им это не на руку (например, проверяя карту, названную другим игроком, применяя эффект карты «Библиотека» или при выполнении действия «Достичь цели персонажа»).

Конечно, это относится только к игровому процессу. Игроки вольны говорить то, что им вздумается, обсуждая, где какая карта находится!

Но есть особый случай. Рекомендуется не сообщать, какой у кого персонаж, если удалось это доподлинно узнать. Пусть каждый пытается угадывать сам!



## Достичь цели персонажа

**Действующий игрок открывает карту своего персонажа и пытается достичь его цели.** Это действие можно выполнить как после, так и вместо действия «Назвать карту особняка».



Если игроку удаётся выполнить все условия, указанные на карте его персонажа, он побеждает в партии. Если нет — он незамедлительно выбывает из игры, помещает карту персонажа в открытую на стол, и игра продолжается.

Если выбыл Хранитель, за ним остаётся почётная обязанность следить за временем.

## Неумолимое время

**Время заканчивается, когда фишка времени оказывается на последней ячейке планшета.**

Как только это случилось, немедленно переходите к разделу «Триумф и бездна поражения» на с. 9. Никакие действия после этого не выполняются.

Время может закончиться перед началом хода Хранителя или после применения эффекта карты «Книга Порядка и Хаоса».



## Жетоны безмолвия, дешифровки и Хаоса

В течение партии игроки получают и сбрасывают (возвращают в запас) жетоны безмолвия, дешифровки и Хаоса.

## ПРАВИЛО ОДНОГО ЖЕТОНА

У игрока не может быть больше 1 жетона каждого типа. Если игроку требуется взять второй жетон, дешифровки или Хаоса — он просто его не берёт.

## Безмолвие

**Игрок получает жетон безмолвия, если уличён во лжи или ошибочно обвинил во лжи другого игрока.** На некоторое время он оказывается под бдительным надзором охраны особняка. Любые его слова ставятся под сомнение, и свободно действовать ему не позволено.



Жетон безмолвия приводит к следующим последствиям.

- ❶ **Прекращение хода.** Действующий игрок, получивший жетон безмолвия, *немедленно* передаёт ход следующему игроку. Жетон безмолвия остаётся у него до конца его следующего хода.
- ❷ **Лишение права голоса.** Игрок с жетоном безмолвия не имеет права усомниться в словах другого игрока, когда тот называет карту особняка.
- ❸ **Только просмотр.** Когда наступает ход игрока с жетоном безмолвия, он тайно смотрит одну из закрытых карт особняка, но не называет её и не применяет её эффекта. Затем он *немедленно* передаёт ход следующему игроку и только после этого возвращает жетон безмолвия в запас.

Игрок с жетоном безмолвия не может ни достичь цели своего персонажа, ни использовать жетон дешифровки, ни отменить эффект карты «Машина „Энигма“», сбросив жетон Хаоса.



## БЕЗМОЛВНЫЙ ИГРОК — БЕЗМОЛВЕН!

Если у вас жетон безмолвия, вы должны молчать во всех игровых ситуациях. Даже если соперник лжёт о закрытой карте, которую вы видели, вы не можете предлагать другим её проверить!

## Дешифровка



**Игрок может получить жетон дешифровки при помощи некоторых карт особняка.** Дешифровка символизирует приближение персонажа к разгадке исходного кода «Энигмы».

Если у действующего игрока **в начале** хода есть жетон дешифровки, он может его использовать (вернуть в запас), чтобы назвать карту особняка. Затем, если его не уличили во лжи, он применяет эффекты названной карты.

- ❶ Жетон дешифровки позволяет называть только *закрытые* карты особняка.
- ❷ Использовать жетон дешифровки можно в любой момент своего хода (но не в течение выполнения других действий и не после действия «Достичь цели персонажа»).

## Хаос



**Игрок может получить жетон Хаоса или лишиться его при помощи карт особняка.** Жетон Хаоса символизирует проникновение в сознание персонажа хаотической силы, что приводит к пагубным последствиям, но вместе с тем открывает новые возможности.

- ❶ Применение эффектов некоторых карт особняка зависит от наличия/отсутствия у игрока жетона Хаоса.
- ❷ Жетон Хаоса можно вернуть в запас, чтобы отменить все эффекты карты «Машина „Энигма“».





## Прорыв Хаоса



➤ В первый раз, когда в партии не окажется победителей, переверните жетон прорыва Хаоса стороной с «II» вверх. При отсутствии победителей во второй раз все игроки окончательно и бесповоротно проигрывают.

Если игроки достаточно опытные, Хаос прорывается редко, но в первых партиях это может стать серьёзным испытанием! Вы можете заранее договориться, что участники проигрывают после третьего прорыва Хаоса, а не после второго. Для этого в начале игры отложите жетон прорыва Хаоса в сторону. После первой победы Хаоса положите жетон на видное место стороной с «I» вверх.

**ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ.** Изредка бывает, что все игроки, кроме одного, не смогли достичь целей своих персонажей и выбыли из партии. В таком случае оставшийся участник доигрывает партию до конца в одиночестве. Он может безнаказанно лгать, когда называет карты особняка, ведь проверить его некому!



## Триумф и бездна поражения

Партия завершается, когда один из игроков достиг цели своего персонажа или если истекло время.

- ❶ Игрок, достигший цели своего персонажа, немедленно побеждает в партии.
- ❷ Если же время истекло, победить может игрок с картой персонажа «Лазутчик». Если такого игрока нет или у него жетон безмолвия — Хаос поглотил мир и все участники проиграли.

Если это была отдельная партия, можете начать следующую или попробовать сыграть до трёх побед. А судьбу мира вы сможете узнать, прочтя историю победившего персонажа (см. тематическое руководство).

Если вы играете до трёх побед, дальнейшее развитие событий зависит от того, победил ли кто-то из игроков или случился прорыв Хаоса.

### Игрок достиг цели персонажа



➤ Впервые победив в игре до трёх побед, игрок берёт жетон триумфа из запаса и кладёт перед собой стороной с «I» вверх. Победив во второй раз, он переворачивает жетон триумфа

сторонай с «II» вверх. Одержав победу в третий раз, игрок окончательно и бесповоротно выигрывает... если Хаос ещё не поглотил мир.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

Подробнее о картах особняка и персонажах можно прочесть в первой части тематического руководства.



## ПРИМЕР ПАРТИИ



Также во второй части тематического руководства вас ждёт детальный пример отдельной партии в «Энигму. Код Хаоса».

## Карта «Тень Шербиуса»

Применяя второй эффект карты «Тень Шербиуса», игрок не меняется персонажами с соперником. Вместо этого он может взять себе нового персонажа с верха стопки персонажей, а затем положить свою прежнюю карту персонажа рядом со стопкой в открытую. Если в стопке закончились карты — перемешайте лежащие рядом карты, образовав новую стопку.



## Умеренная секретность

Играя вдвоём, рекомендуется оставлять карты особняка открытыми на столе при любой проверке на правду и ложь — независимо от того, был ли действующий игрок уличён во лжи или не был. В секретности нет смысла, так как после проверки оба участника партии доподлинно знают, какая это была карта.

## Игра вдвоём

**Партия вдвоём имеет два отличия от партии с участием 3–5 игроков:** в наборе персонажей и в том, как применяется эффект карты «Тень Шербиуса».

### Набор персонажей для игры вдвоём

#### *Ознакомительные партии*

Возьмите обе карты «Криптолог», обе карты «Тёмный мессия», карту «Странник» и карту «Медиум» — в сумме 6 карт.

#### *Стандартный набор*

См. «Стандартный набор» в разделе «Подготовка к игре» на с. 4. В сумме у вас получится 7 карт.

#### *Перед каждой партией*

Перемешайте карты персонажей и взакрытую раздайте каждому игроку по 3 карты. Затем каждый, выбрав себе по 1 карте, оставшиеся 2 кладёт на стол лицом вниз. Перемешайте все оставшиеся карты персонажей и сложите стопкой.



## Вариант игры с постепенным добавлением персонажей

Вариант предназначен для 2–5 опытных участников, играющих до трёх побед.

### Первая партия

Возьмите обе карты «Криптолог», обе карты «Тёмный мессия» и карту «Странник» (см. «Ознакомительные партии»). Перемешайте все 5 карт и вскрытую раздайте каждому игроку по 1 карте. Оставшиеся 4 карты персонажей («Лазутчик», «Медиум», «Архивариус» и «Призрак») отложите. Считается, что эти персонажи находятся **вне особняка**.

### Вторая партия и далее

Поменяйте набор персонажей в зависимости от того, чем завершилась предыдущая партия (см. таблицу ниже). Затем в обычном порядке раздайте игрокам карты персонажей (см. «Стандартный набор. Перед каждой партией» на с. 4).

После четырёх или более партий у вас в игре окажутся все 7 карт персонажей – по одной каждого. Если, конечно, один из игроков не победит раньше или не случится второго прорыва Хаоса!

**ИГРА ВДВОЁМ.** Пока в игре 5 персонажей, перед началом партии вы берёте по две карты персонажей для выбора. Как только их становится 6 или больше – по три.



**Персонаж «Криптолог» победил впервые:** уберите эту карту из игры. Затем, если персонаж «Лазутчик» ещё вне особняка, добавьте карту с этим персонажем в набор.



**Персонаж «Тёмный мессия» победил впервые:** уберите эту карту из игры. Затем, если персонаж «Медиум» ещё вне особняка, добавьте карту с этим персонажем в набор.



**Персонаж «Странник» победил впервые:** если персонаж «Архивариус» ещё вне особняка, добавьте карту с этим персонажем в набор.



**Вторая победа персонажа «Криптолог», «Тёмный мессия» или «Странник» либо если победил другой персонаж:** если персонаж «Призрак» ещё вне особняка, добавьте «Призрака» в набор. В ином случае выберите случайным образом и добавьте карту «Лазутчик», «Медиум» или «Архивариус» в набор персонажей.



**В случае прорыва Хаоса** набор персонажей на следующую партию не меняется.

# ОДИН НА ОДИН С ХАОСОМ

## Одиночный режим

Проверьте свою удачливость и смекалку в противостоянии Хаосу! Играя за разных персонажей, вы должны 3 раза подряд достичь цели раньше, чем истечёт время и Хаос прорвётся в наш мир.

«Один на один с Хаосом» – уникальный режим игры «Энигма. Код Хаоса». Партии молниеносны – победить мож-

но в течение 10 минут. Проиграть, впрочем, можно ещё быстрее!

## Подготовка к игре


### Особняк Агентства

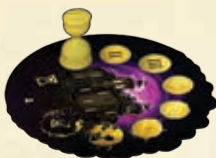
Уберите в коробку карту особняка «Совместная работа». Перемешайте оставшиеся 9 карт особняка (вместе с картой



для одиночного режима «Личное поручение») и выложите на стол лицом вниз, образовав **сетку 3 x 3 (1)**.

## Планшет времени

Поместите **планшет времени** стороной для одиночного режима вверх (с символом ). Поставьте **фишку времени** на ячейку «I» планшета (2).



**Вы можете уменьшить сложность:**

- ⌚ время будет заканчиваться, когда фишка сходит с последней ячейки, а не достигает её. Это не влияет на количество карт особняка, которые вы открываете между партиями;
- ⌚ не сбрасывайте жетоны дешифровки и Хаоса между партиями, если только они не предъявлены вашим персонажем для достижения цели.

## Жетоны и памятка игрока

Разместите на столе 4 жетона безмолвия и по одному жетону дешифровки, Хаоса и триумфа, образовав **запас (3)**. Возьмите **памятку для одиночного режима (4)**.

## Набор персонажей

Возьмите по 1 карте «Криптолог» (любую из двух), «Тёмный мессия» (любую из двух) и карту «Странник». Перемешайте их взакрытую, образовав стопку, и возьмите себе **одну карту (5)** из стопки.

Все остальные игровые компоненты уберите в коробку. Впрочем, **постояте!** Положите жетон прорыва Хаоса на видном месте стороной с «II» вверх — как напоминание о том, кто ваш противник (6).

## Ход игры

Ваша задача — три раза подряд победить в борьбе против Хаоса (поочерёдно за каждого из персонажей). После первой и второй победы вы убираете персонажа, достигшего своей цели, из игры, а после третьей победы выигрываете в противостоянии «Один на один с Хаосом».

## Ход игрока

Выполняйте последовательно:

**1. Выберите любую карту особняка, на которой нет жетона безмолвия.** Если это закрытая карта — переверните её. Если это открытая карта — поместите на неё жетон безмолвия.

Если жетоны безмолвия в запасе закончились, переместите жетон безмолвия с другой карты особняка по выбору.

**2. Если в правом верхнем углу выбранной карты изображён жетон Хаоса, немедленно передвиньте фишку времени на 1 вперёд.** Если на карте изображён жетон дешифровки или нет изображения жетона (карта «Библиотека»), не передвигайте фишку времени.

**3. Примените эффект выбранной карты особняка.** Вы не можете лгать, как в партии с 2–5 игроками.

Многие эффекты карт особняка, в особенности карт «Машина „Энигма“», «Тень Шербиуса», «Книга Порядка и Хаоса», применяются иначе, чем в партии с 2–5 игроками (см. далее). На самих картах это не обозначено, но отражено в памятке для одиночного режима.



В отличие от партий с 2–5 игроками вы всегда открываете карту особняка, когда смотрите её любым образом. Обратите внимание, что, открывая карту особняка по эффекту другой карты, вы не двигаете время вперёд, даже если на ней изображён жетон Хаоса.

До или после выбора карты особняка вы можете попытаться достичь цели своего персонажа (по обычным правилам). Если вам это удастся, вы побеждаете в партии. Если нет – вы проиграли и ваш прогресс не сохраняется.

Вы можете использовать жетон дешифровки по обычным правилам. Однако в отличие от игры с 2–5 участниками вы можете выбирать как закрытые карты особняка, так и открытые – при условии, что на них нет жетона безмолвия.

Завершив ход, передвиньте фишку времени на 1 ячейку вперёд и, если время не истекло, начните следующий ход.



## Неумолимое время

Время истечёт, как только фишка времени окажется на последней ячейке планшета времени. Вы проиграли: Хаос прорвался в наш мир, и никому его остановить. Игра заканчивается с первым же прорывом Хаоса.

## Победа и подготовка к следующей партии

Чтобы выиграть, вам нужно победить 3 раза подряд. Вторая и третья партии зависят от того, как завершилась предыдущая.

Можно запоминать, сколько времени (ячеек) оставалось после достижения цели каждым из персонажей, чтобы узнать судьбу мира в случае вашей победы в одиночном режиме.

## Первая победа

- Положите жетон триумфа перед собой стороной с «I» вверх.
- Перемешайте и заново выложите 9 карт особняка взакрытую. Откройте столько карт особняка, сколько осталось ячеек на планшете времени после первой партии **между** фишкой времени и последней ячейкой. Например, если фишка времени стоит на 5-й ячейке планшета, откройте 2 любые карты особняка.
- Уберите из игры карту персонажа, чья цель достигнута. Он больше не участвует в игре. Перемешайте 2 оставшиеся карты персонажей и возьмите одну из них.
- Верните в запас жетоны дешифровки и Хаоса, если они у вас были.
- Поместите фишку времени на ячейку «II».



## Вторая победа

- Переверните жетон триумфа стороной с «II» вверх.
- Перемешайте и заново выложите 9 карт особняка взакрытую. Откройте любую из 9 карт особняка. Дополнительно откройте столько карт, сколько ячеек осталось между текущим положением фишки времени (на момент второй победы) и последней ячейкой. Например, если фишка времени на 5-й ячейке, откройте в сумме 3 карты особняка.
- Уберите из игры карту персонажа, чья цель достигнута во второй партии. Он больше не участвует в игре. Возьмите оставшуюся карту персонажа.
- Третью партию вы начинаете с жетоном дешифровки. Верните в запас жетон Хаоса, если у вас он был.
- Поставьте фишку времени на ячейку «III».



## Третья победа

Поздравляем, вы окончательно и бесповоротно победили! Хаос остановлен. А что произошло с миром, вы узнаете, прочтя историю персонажа, который достиг своей цели с наибольшим запасом по времени (см. тематическое руководство). При равенстве считается, что судьбу мира определил персонаж, достигший цели раньше других.

## Карты особняка. Изменения в одиночном режиме



### Карта «Книга Порядка и Хаоса»

Вы можете отменить движение времени вперёд по эффекту карты, вернув в запас жетон Хаоса. Это не отменяет движение времени вперёд, происходящее в момент выбора «Книги Порядка и Хаоса».



### Карта «Тень Шербиуса»

Впервые применяя второй эффект карты (обмен персонажами) в *первой партии*, вы можете взять случайным образом одну из двух отложенных карт персонажей, а свою положить рядом лицом вверх. Во второй раз можете взять оставшегося персонажа, а две другие карты перемешать взакрытую и положить стопкой. Во *второй партии* вы можете поменять одного персонажа на другого. В *третьей партии* вы не применяете второй эффект карты «Тень Шербиуса».



### Карта «Машина „Энигма“»

Применяя второй эффект карты «Машина „Энигма“», вы перемешиваете *только открытые карты* (если единственная открытая карта в игре – «Машина „Энигма“», то просто переверните её лицом вниз). В случае, если на перемешиваемых картах были жетоны безмолвия, верните их в запас.



### Карта «Личное поручение»

Примените один из эффектов на выбор.

**Первый эффект.** Выберите любую другую карту особняка без жетона безмолвия и в обычном порядке примените её эффекты (включая движение времени вперёд, если в её правом верхнем углу изображён жетон Хаоса).

**Второй эффект.** Возьмите жетон Хаоса либо верните его в запас.

## СОЗДАВАЙТЕ СОБСТВЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПОМЕЩЕНИЯ ОСОБНЯКА!

Игра «Энигма. Код Хаоса» включает 2 пустые карты персонажей и 2 пустые карты особняка.

При повреждении карты вы можете заменить её одной из пустых, вписав название и эффекты повреждённой карты. Вы также можете использовать пустые карты для введения в игру собственных персонажей и помещений особняка Агентства!

## Создатели игры

**Издатель:** Crowd Games

**Автор игры:** Сергей Притула

**Продюсирование и разработка:** Денис Давыдов

**Проект курировали:** Евгений Масловский и Максим Истомин

**Арт-директор:** Надежда Пенкрат

**Графический дизайн:** Андрей Шестаков

**Главный художник:** Майя Курхули

**Над обложкой работали:** Алексей Кот и Майя Курхули

**Художники:** Андрей Липаев, Николай Митрухин, Анна Ненашева, Марина Трембач, Нина Сидоренко, Павел Магась и Валерия

**Правила и художественный текст:** Денис Давыдов, Сергей Притула

**Дизайн правил, коробки и технический дизайн:** Игорь Пехтерев

**Выпускающий редактор:** Алёна Миронова

**Редакторы:** Лора Пикенс, Лев Емельянов

**Верстальщик:** Алина Клеймёнова

**Корректоры:** Анна Полянская, Екатерина Ливанова, Алина Кривошлыкова

**Лидеры групп тестирования:** Антон Демьянов, Павел Ельцин, Джамиль Исимов, Сергей Капцов, Олег Мелешин, Олег Силуков и Андрей Шабанов

**Игру тестировали:** Эдвард Анайя, Никита Белов, Дмитрий Бойко, Денис Варшавский, Антон Верниковский, Тагир Гадиев, Арвид Давлетбаев, Артём Дерусов, Арсений Дмитриев, Сергей Добролюбов, Артём Жданов, Марина Заиграва, Владислав Зелёнев, Глеб Иванов, Артур Кабилов, Анастасия Капцова, Полина Капцова, Федор Квашин, Иван Киприн, Денис Клычков, Владислав Коломийченко, Карина Кузина, Иван Лашин, Роман Ледовский, Иван Лисовенко, Никита Марченко, Владислав Накрап, Наталья Нефедова, Максим Носенко, Евгения Овинникова, Аркадий Павлов, Юрий Перепелицын, Павел Подкорытов, Эрнест Сахаутдинов, Владислав Семкин, Георгий Стребков, Александра Угай, Ильфат Хужахметов, Дамир Хуснатдинов, Анастасия Шабанова, Алиса Щелыкина, Елизавета Якименко, участники сообщества «ГраНИ» и клуба Moroz Testing Ground

© Crowd Games, 2020 г. © Денис Давыдов, 2020 г. Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## Ход игры

Игроки совершают ходы по часовой стрелке, пока один из них не достигнет цели своего персонажа или не закончится время.

Первый ход в партии выполняет Хранитель времени. Перед началом каждого своего хода Хранитель времени передвигает фишку времени на 1 ячейку вперёд.

В свой ход вы должны **назвать карту особняка**. После или вместо этого вы также можете попытаться **достичь цели своего персонажа**.

## Назвать карту особняка

Выберите карту особняка. Карта открыта?

ДА

НЕТ

Назовите выбранную карту особняка.

Тайно посмотрите выбранную карту. Затем назовите карту особняка.

Вы можете назвать эту карту (сказать правду) или любую другую (солгать).  
**Другие игроки вам верят?**

ДА

НЕТ

Примените эффект(-ы) карты, которую назвали.

Игрок, который не поверил вам раньше других, проверяет вас на правдивость: он **тайно смотрит выбранную вами карту**.  
**Удалось ли ему поймать вас на лжи?**

НЕТ

ДА

**Вы сказали правду.** Игрок, который вам не поверил, берёт жетон безмолвия. Карта особняка кладётся в открытую.

**Вы солгали.** Возьмите жетон безмолвия и немедленно передайте ход следующему игроку. Карта особняка остаётся закрытой.

## Достичь цели персонажа

В свой ход откройте карту своего персонажа и выполните условия достижения цели, указанные на его карте.  
**Вам удалось выполнить все условия?**

ДА

НЕТ

Партия окончена – вы победили (см. «Завершение партии»).

Вы выбываете из игры до следующей партии.

## Жетоны

Ни в какой момент игры у вас не может быть 2 одинаковых жетонов.

Вы получаете **жетон безмолвия**, когда вас уличили во лжи или вы обвинили во лжи другого игрока, в то время как он сказал правду.



Начав свой ход с жетоном безмолвия, тайно посмотрите закрытую карту особняка, но не называйте её и не применяйте её эффектов. Затем *сразу* передайте ход следующему игроку, после чего верните жетон безмолвия в запас.

Жетон безмолвия не позволяет вам достичь цели персонажа и использовать жетон дешифровки.

Жетон безмолвия запрещает вам проверять другого игрока и сбрасывать жетон Хаоса для отмены эффектов карты «Машина „Энигма“». Вы также не должны высказывать сомнения в правдивости слов других игроков – вы безмолвны!



В свой ход вы можете использовать **жетон дешифровки**, если он был у вас в начале вашего хода. Это позволяет вам назвать карту особняка, однако вы можете выбрать только закрытую карту.



**Жетон Хаоса** влияет на применение эффектов некоторых карт особняка.

## Завершение партии

Вы достигли цели своего персонажа



**Вы победили!** При игре до 3 побед обозначьте это жетоном триумфа. Если это 3-я победа, вы окончательно побеждаете в игре.



Истекло время



**Побеждает игрок с персонажем «Лазутчик»** (если он есть в партии и у него нет жетона безмолвия).

В ином случае **происходит прорыв Хаоса**. В этом случае:

в отдельных партиях – все игроки проигрывают;

в игре до 3 побед – при первом прорыве переверните жетон прорыва Хаоса на сторону «II», при втором – все проигрывают.

