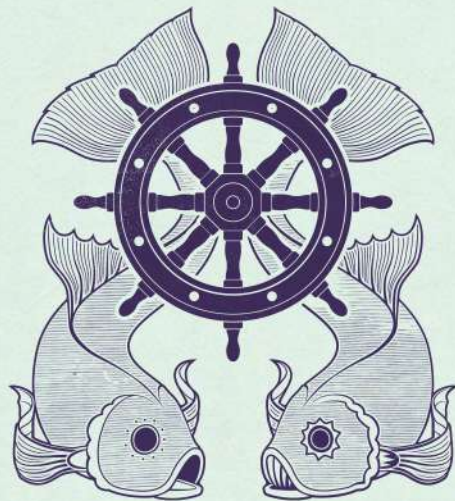


НЕЗБАГНЕННЕ



Як грати

ПРО ЩО ГРА

1913 рік. Ви – пасажир та команда пароплава «Атлантика», невеличкого пасажирського судна компанії «Фейрмонт Шиппінг», яке перетинає Атлантичний океан на шляху до Бостону, штат Массачусетс. Ще в перші дні подорожі подіяували, ніби чатові помітили у воді великі темні обриси, що переслідували корабель. Дехто з матросів і пасажирів поводитися дивно. Одні несвідомо й моторошно кречтали, а інші ціпеніли, незмісно витріщаючись у відкрите море. Ви також були сам не свій – ваш нічний сон отруювали видіння химерних підводних краєвидів, посеред яких юрмилися розмиті фігури. Напруга зростала, люди нервували, а корабель став схожий на пороху діжку, що ось-ось вибухне.

На третю ніч семиденної подорожі в корабельній каплиці знайшли вбиту пасажирку. Мертве тіло лежало на вівтарі, накривши собою прадавній гримуар, а навколо хтось розставив ритуальне знадіб'я. Гримуар був розгорнутий на сторінці з зображенням постаті в мерехтливому колі, від якої тікали численні монстри. На жаль, часу на осмислення побаченого ви мали небагато – невдовзі на кораблі здійнялися крики й голосіння. Те, що виринуло з глибин, уже намагається вдертися на борт!

ОГЛЯД ГРИ

«Незбагненне» – це гра про приховану лояльність, інтриги та параною для 3–6 гравців. Частина гравців виконує роль людей, що борються за виживання і намагаються врятувати корабель. Однак інша частина – зрадники, яких глибоководні заслали на борт «Атлантики», щоб завадити пароплаву досягти Бостонського порту! Лояльність гравців прихована, тому з'ясувати, хто вам ворог, а хто друг – це ключ до перемоги у грі.

Протягом гри гравці-люди здобувають предмети, б'ються з глибоководними, рятують пасажирів і не дають кораблю затонути. Наприкінці кожного ходу гравців-людей відбувається криза, яка або вимагає розв'язання проблеми одним гравцем, або змушує всіх гравців діяти спільно, щоб подолати загрозу. Якщо люди діятимуть злагоджено, корабель врешті-решт дістанеться порту, що означатиме перемогу людей.

Проте серед них ховатимуться зрадники, які докладуть усіх зусиль, щоб корабель спіткала неволя. Якщо корабель затоне, не діставшись порту, зрадники переможуть.

ЯК ВИКОРИСТОВУВАТИ ЦЮ КНИЖКУ

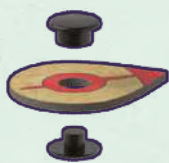
Ця книжка допоможе новим гравцям навчитися грати в «Незбагненне». Прочитайте її перед початком вашої першої партії. У коробці з грою також є «Довідник правил» з детальними роз'ясненнями правил. Він знадобиться вам для відповідей на запитання, що з'являтимуться впродовж гри.



КОМПОНЕНТИ



1 ігрове поле



4 лічильники ресурсів з пластиковими з'єднувачами



1 стандартна 8-гранна гральна кістка



22 фігурки монстрів (1 Мати Гідра, 1 Батько Дагон, 20 глибоководних)



10 фішок персонажів



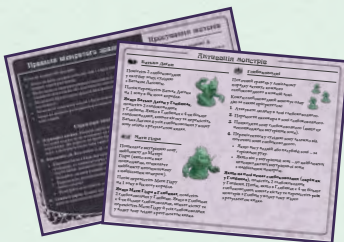
1 жетон подорожі



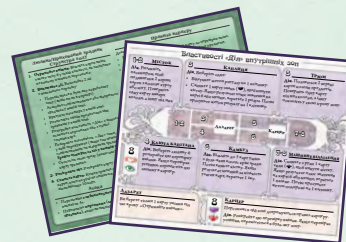
1 жетон ритуалу



10 планшетів персонажів



3 карти-пам'ятки зрадників



6 карт-пам'яток гравців



1 карта капітана



1 карта хранителя гримуара



10 карт звіряг



20 карт заклинань



20 карт курсу



14 карт лояльності



70 карт міту



20 карт предметів



9 карт пошкодження корабля



126 карт умінь (по 21 кожного з 6 типів)



9 жетонів пасажирів



4 кільця зрадників



1 жетон поточного гравця

2

ПРИГОТУЙТЕ ТРЕКИ.

Покладіть жетон подорожі та жетон ритуалу на клітинки «Початок» відповідних треків.



Жетон подорожі



Жетон ритуалу

3

ПРИГОТУЙТЕ ЛІЧИЛЬНИКИ. Виставте на кожному лічильнику значення «8».



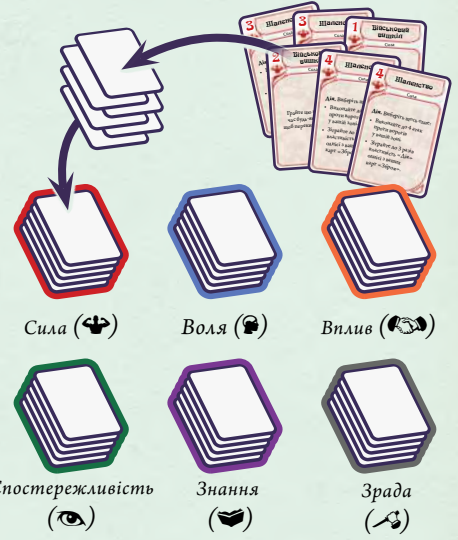
4

СТВОРІТЬ ЗАПАС. Розмістіть фігурки глибоководних, жетони пасажирів, кільця зрадників та восьмигранну кістку біля ігрового поля. Переверніть усі жетони пасажирів долілиць і ретельно перемішайте.



5

СТВОРІТЬ КОЛОДИ ВМІНЬ. Розділіть карти вмінь за типами (вплив, знання, спостережливість, сила, воля і зрада), перетасуйте кожну колоду й покладіть їх долілиць біля відповідних позначок на ігровому полі.



Сила (☪) Воля (☷) Вплив (☾)
Спостережливість (👁️) Знання (📖) Зрада (☹️)



6

СТВОРІТЬ КОЛОДИ ПОШКОДЖЕНЬ І МІТУ. Перетасуйте колоду пошкоджень і покладіть її біля відповідної позначки (⚙️) на ігровому полі. Перетасуйте колоду міту й покладіть її поряд з полем.



РЕКОМЕНДОВАНІ ПЕРСОНАЖІ

Для першої партії радимо вам такі комбінації персонажів.

- **ТРИ ГРАВЦІ.** Жанна Лафарж, Светлана Гедройць, Вільям Бовлеґ.
- **ЧОТИРИ ГРАВЦІ.** Арджан Сінґх, Жанна Лафарж, Саміра Дуале, Вільям Бовлеґ.
- **П'ЯТЬ ГРАВЦІВ.** Арджан Сінґх, Джеймі Снелл, Саміра Дуале, Светлана Гедройць, Вільям Бовлеґ.
- **ШІСТЬ ГРАВЦІВ.** Арджан Сінґх, Жанна Лафарж, Джеймі Снелл, Саміра Дуале, Светлана Гедройць, Вільям Бовлеґ.

ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖІВ. Навмання виберіть поточного гравця і передайте йому жетон поточного гравця. Потім, починаючи з поточного гравця, кожен гравець за годинниковою стрілкою вибирає собі персонажа й бере відповідний планшет персонажа. Секція «Рекомендовані персонажі» містить перелік рекомендованих для першої партії персонажів відповідно до кількості гравців.

Решту планшетів персонажів поверніть у коробку.



Жетон поточного гравця

СТВОРІТЬ ІГРОВІ ЗОНИ. Кожен гравець бере карту зв'язки й фішку вибраного персонажа разом з двосторонньою картою-пам'яткою гравця і кладе їх у свою ігрову зону.

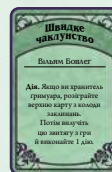
Решту карт зв'язки і фішки персонажів поверніть у коробку.



Карта-пам'ятка гравця



Планшет персонажа



Карта зв'язки

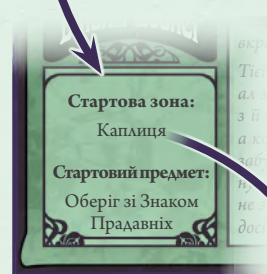


Фішка персонажа

ЗБЕРІТЬ ПРЕДМЕТИ. Кожен гравець бере з колоди предметів стартові предмети, вказані на звороті його планшета персонажа, з колоди предметів і кладе їх горілиць у своїй ігровій зоні. Перетасуйте решту карт, щоб утворити колоду предметів і покладіть її біля відповідної позначки (🎴) на ігровому полі.



Карта стартового предмета



Стартова зона і предмет на звороті планшета

РОЗСТАВТЕ ПЕРСОНАЖІВ. Кожен гравець розміщує фішку свого персонажа у стартову зону на полі, як вказано на звороті планшета персонажа



13

ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ВМІНЬ. Кожен гравець (крім поточного гравця) бере п'ять карт, указаних у нижній частині його планшета персонажа.

Поточний гравець починає гру без карт на руці.



Стартова рука Вільяма Бовлега – три карти знань і дві карти волі.

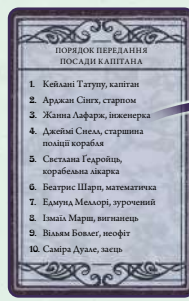


14

СТВОРІТЬ КОЛОДУ КУРСУ. Перетасуйте карти курсу та дайте колоду й карту капітана гравцеві, чий персонаж стоїть найвище в порядку передання посади, указаному на звороті карти капітана.



Колода курсу



Зворот карти капітана

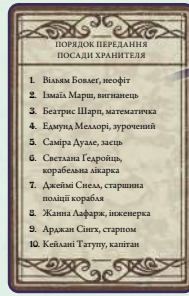


15

СТВОРІТЬ КОЛОДУ ЗАКЛИНАНЬ. Перетасуйте карти заклинань та дайте колоду й карту хранителя гримуара гравцеві, чий персонаж стоїть найвище в порядку передання посади, указаному на звороті карти хранителя.



Колода заклинань



Зворот карти хранителя гримуара



Приклад персонажів, вибраних для гри втрьох.

16

СТВОРІТЬ КОЛОДУ ЛОЯЛЬНОСТІ. Створіть колоду лояльності, склавши комбінацію карт, яка відповідає кількості гравців у таблиці нижче.

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	3	4	5	6
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ГІБРИДІВ	1	1	2	2
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ЛЮДЕЙ	5	7	8	10



Склад колоди лояльності для гри втрьох.

ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ГРОЮ

КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ

У звичайній грі у «Незбагненне» на початку партії кожен гравець отримує одну випадкову карту лояльності (див. «Довідник правил» для звичайного приготування).

У вашій першій партії гравці починають гру без карт лояльності, щоб усі могли разом розбиратися з правилами та спокійно ставити одне одному запитання. Карти лояльності роздають після того, як кожен виконає по одному ходу. Поки карти лояльності не роздано, гравці вважають, що всі вони – лояльні до людей, і грають відповідно.

ОСНОВНІ КОНЦЕПЦІЇ

Цей розділ містить основні концепції «Незбагненого», потрібні для розуміння контексту гравцями, які хочуть навчитися цієї гри.

ЛОЯЛЬНІСТЬ

Лояльність – це наріжна концепція гри «Незбагненне», згідно з якою гравці таємно бажатимуть різних фіналів. Одні гравці будуть на боці людей, намагаючись досягти суші, інші – на боці глибоководних, намагаючись потопити корабель.

Протягом гри кожен гравець отримуватиме одну або більше карт лояльності, які зберігатиме в таємниці. Ці карти визначатимуть, хто на чию боці.



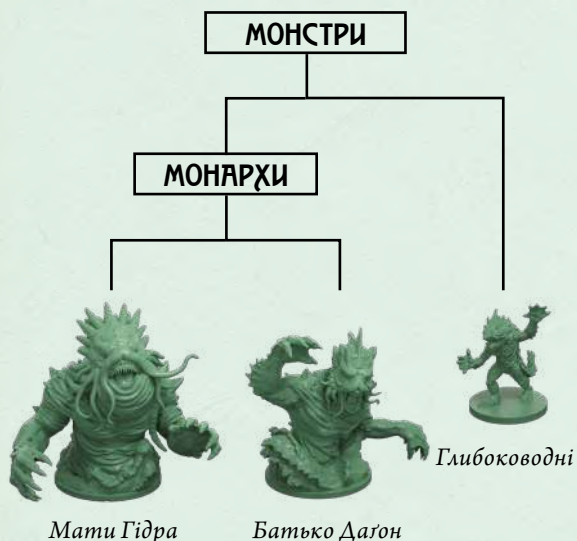
Три типи карт лояльності.

Лояльність, мета та мотивація кожного гравця зберігаються в таємниці, тому гравці не знатимуть, чи можуть вони довіряти одне одному. Визначившись, кому можна довіряти, а кому ні, гравці краще координуватимуть зусилля і підвищать свої шанси на перемогу.

У першій партії використовують лише карти лояльності людей і гібридів. Карту лояльності культиста не використовують.

МОНСТРИ ТА МОНАРХИ

У грі є три типи **монстрів**: Батько Дагон, Мати Гідра й глибоководні. І Батька Дагона, і Мати Гідру також називають **монархами**.



МЕТА ГРИ

Лояльні до людей гравці мають на меті врятувати «Атлантику» й доправити її до Бостонського порту. Як досягти цього, описано далі.

Лояльні до глибоководних гравці-зрадники ставлять собі за мету не дати «Атлантиці» завершити подорож. Вони досягнуть успіху, якщо корабель буде потоплений, захоплений глибоководними або вичерпається будь-який з ключових ресурсів. Усі ці випадки описано далі.

РЕСУРСИ

«Атлантика» має обмежені запаси. Критичними для виживання корабля є чотири ресурси, які вимірюються чотирма лічильниками на ігровому полі. Протягом гри лояльні до людей гравці планують витрати й зберігають ресурси, а зрадники намагаються вичерпати їх.



Лічильники ресурсів

Чотири типи ресурсів:

- 🔥 **ПАЛЬНЕ** (🔥). Цей лічильник показує запаси пального «Атлантики».
- 🍖 **ЇЖА** (🍖). Цей лічильник показує запаси їжі та питва, без яких люди на борту загинуть від голоду і спраги.
- 🧠 **РОЗУМ** (🧠). Цей лічильник показує розум та психічну стабільність команди й пасажирів. Керувати судном стає неможливо, якщо ті, хто відповідає за це, втрачають зв'язок з реальністю.
- 👤 **ДУШІ** (👤). Цей лічильник показує кількість людей на борту «Атлантики», як пасажирів, так і команду. Якщо людей стане надто мало, керувати кораблем буде неможливо.

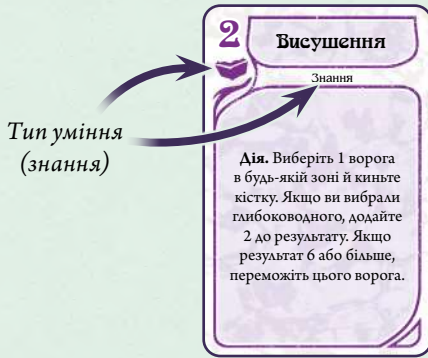
Отримавши чи витративши ресурс, ви коригуєте відповідний лічильник, щоб той показував нове значення. Зазвичай пальне витрачається під час руху корабля, їжа й розум – через кризи, а душі втрачаються, коли пасажир перекожені. Усе це пояснюється далі.

УМІННЯ

Уміння – це загальні властивості, доступні всім персонажам у грі. Гравці використовують свої вміння для захисту або саботажу корабля, а також для подолання криз, які впливатимуть на всіх.

У грі є шість умінь: вплив (☞), знання (🧠), сила (👊), воля (👑), спостережливість (👁️) і зрада (👉).

Кожне вміння має власну колоду карт умінь, але всі ці карти мають однакову сорочку. Тип уміння визначається символом уміння і кольором рамки на лицьовому боці.



Картки знань – фіолетові.

Кожен персонаж має власний набір умінь, указаний на його планшеті персонажа. Цей набір визначає, до яких умінь персонаж матиме доступ протягом гри.



Набір умінь Вільяма Бовлега

ПЕРЕВІРКА ВМІНЬ

Перевірки вмінь відтворюють ситуації, коли гравці спільними діями долають кризові ситуації. Позаяк лояльність і мета кожного гравця таємна, ніколи достеменно невідомо, хто працює над подоланням кризи, а хто – над її посиленням.

Під час перевірки вмінь гравці можуть додавати карти з руки, намагаючись зробити перевірку успішною або провальною. Гравці не можуть знати напевно, хто намагався допомогти, а хто саботував цю спробу, бо карти додаються долілиць разом з випадковими картами колоди хаосу.

ГЛИБИНИ

Глибини – це частина ігрового поля, яка зображає темні нетри океану, де монстри гуртуються і готуються до нападу. Властивості гравців не діють на монстрів у Глибинах.

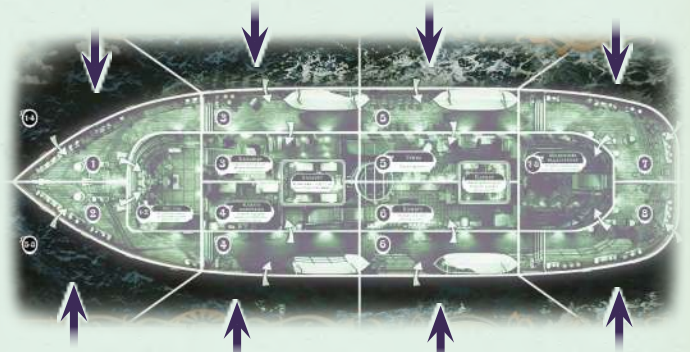


Глибини

ЗОНИ

Частина ігрового поля, що зображує «Атлантику» та води навколо, розділена на зони. Є два типи зон: **водні** й **корабельні**.

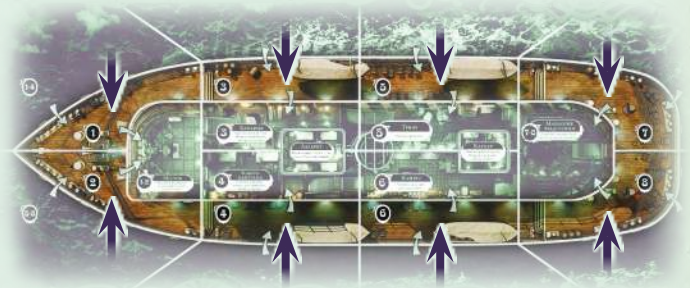
Водні зони – це зовнішні зони поля. Дві такі зони позначені номерами «1–4» і «5–8». Ці дві зони розміщені **по носу корабля**, тоді як дві протилежні (ці зони без номерів) – **за кормою корабля**. Тільки монстри можуть переміщатися у водні зони. Персонажі не можуть переміщатися у водні зони.



Водні зони

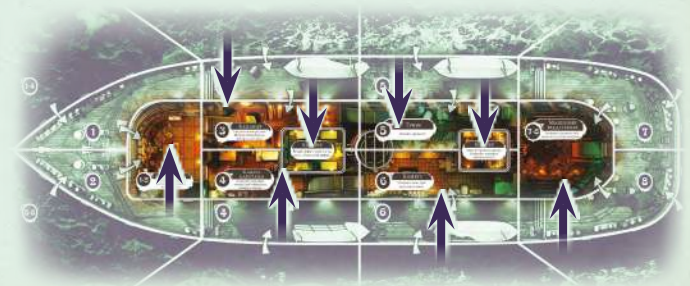
Корабельні зони бувають двох підтипів: палубні та внутрішні. Персонажі та глибоководні можуть переміщатися в корабельні зони. Монархи (Батько Даґон і Мати Гідра) не можуть переміщатися в корабельні зони.

ПАЛУБНІ ЗОНИ розміщені навколо внутрішніх зон і позначені числами від 1 до 8.



Палубні зони

ВНУТРІШНІ ЗОНИ мають назви та короткий опис своїх ігрових функцій. Повний опис цих ефектів наведений на картах-пам'ятках гравців. Більшість внутрішніх зон мають один або більше номерів від 1 до 8. Дві зони без номерів, лазарет і карцер, мають спеціальні правила, описані далі.



Внутрішні зони

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія у «Незбагненне» складається з серій ходів гравців. Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці гратимуть свої ходи, поки партія не закінчиться. Гравець, який виконує хід і має жетон поточного гравця – це **поточний гравець**.

Хід гравця складається з таких послідовних кроків:

1. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ
2. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ
3. РОЗІГРАЙТЕ МІТ
4. СКИНЬТЕ КАРТИ

Кожен крок детально розписаний далі.

КРОК ПЕРШИЙ. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ

Під час цього кроку поточний гравець бере стільки карт умінь і таких типів, як зазначено на його планшеті персонажа, і додає їх до карт умінь на своїй руці. Типи й кількість карт називають **набором умінь** персонажа.



Вільям Бовлеґ щоходу бере три карти знань і дві карти волі.

ЛАЗАРЕТ

Гравці, що перебувають у лазареті, одужують після поранень, тому не отримують повного набору вмінь під час свого ходу.

Якщо гравець перебуває в лазареті під час свого кроку «Отримайте вміння», він бере лише будь-яку **одну карту** зі свого набору вмінь.

РОЗІГРАШ КАРТ УМІНЬ

На кожній карті вміння зазначена її властивість. Щоб використати цю властивість, гравець може зіграти карту з руки протягом будь-чього ходу. Після розіграшу властивості цю карту кладуть у скид відповідної колоди вмінь.

КРОК ДРУГИЙ. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Під час цього кроку гравець виконує одна за одною будь-які дві дії. Ту саму дію можна виконати двічі. Протягом ходу гравець може виконати такі дії: переміститися, атакувати, врятувати пасажирів, використати властивість із символом «Дія», обмінятися або оголосити свою зраду.

ПЕРЕМІЩЕННЯ

Гравець може витратити дію, щоб перемістити свого персонажа в будь-яку зону корабля, крім лазарету й карцеру. Кількість персонажів у одній зоні не обмежена.



Жанна Лафарж тікає від глибоководного на палубі, перемістившись у каюту капітана (внутрішню зону корабля).

АТАКА

Гравець може витратити дію, щоб атакувати глибоководного в одній з них зоні. Для цього гравець кидає кістку. Якщо результат 4 або більше, глибоководний переможений, тому вилучається з поля. Якщо результат менше ніж 4, значить, атака не вдалася, і глибоководний залишається на своєму місці.



Жанна Лафарж атакує глибоководного у своїй зоні. Результат її кидка – 4, і цього досить, щоб перемогти глибоководного. Глибоководного повертають у запас.

ПОРЯТУНОК ПАСАЖИРА

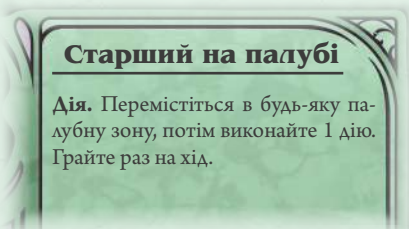
Перебуваючи на палубі, пасажир (представлений жетонами пасажирів) можуть опинитися в небезпеці. Якщо пасажир перемаже-ний, це може призвести до втрати душ та розуму на кораблі. Гравець може врятувати пасажирів й доправити його в безпечне місце.

Якщо гравець перебуває в одній зоні з жетоном пасажирів, він може витратити дію і відправити пасажирів у безпечне місце. Коли пасажирів врятовано, його жетон прибирається з поля в запас. Якщо в зоні є 2 чи більше пасажирів, гравець може витратити по одній дії на порятунок кожного з цих пасажирів.



ВИКОРИСТАННЯ ВЛАСТИВОСТІ «ДІЯ»

Властивість, що починається зі слова «Дія», може траплятися на планшетах персонажів і на багатьох типах карт, як-от карти вміння і предметів. Гравець може витратити одну дію, щоб використати одну таку властивість. Ця властивість має бути на карті в ігровій зоні гравця або на карті вміння на руці гравця. Щоб використати властивість з карти вміння, гравець повинен продемонструвати її всім, розіграти згідно з указаними інструкціями, після чого відправити карту у скид. Коли гравець розіграє дію з карти у своїй ігровій зоні, він не скидає цієї карти.



Приклад властивості «Дія». Ця властивість дає гравцеві додаткову дію (див. нижче).

ДОДАТКОВІ ДІЇ

Деякі властивості «Дія» містять фразу: «Потім виконайте 1 дію». Такі властивості дозволяють гравцеві негайно виконати ще одну дію. Це може дозволити гравцеві виконати більше ніж 2 дії протягом ходу.

ВИКОРИСТАННЯ ВЛАСТИВОСТІ ЗОНИ

Перебуваючи у внутрішніх зонах, гравець може витратити одну дію, щоб використати властивість цієї зони з символом «Дія», опис якої надано на карті-пам'ятці гравця. Дію кожної зони можна використати лише один раз за хід. Гравець не може використати дію зони, якщо там є принаймні один глибоководний або відкритий зрадник.



Дії внутрішніх зон вказані на карті-пам'ятці гравця.

ОБМІН

Кожен гравець починає гру з картою предмета, зазначеною на його планшеті персонажа. Предмети надають персонажам гравців додаткові властивості, які ті можуть використовувати. Гравці можуть отримати більше предметів у трюмі.

Гравець може витратити дію, щоб дозволити будь-якій кількості гравців обмінятися предметами. Можна обмінювати будь-яку кількість предметів. Поточний гравець не зобов'язаний брати участь в обміні, але всі учасники обміну повинні бути в одній зоні із поточним гравцем.

ОГОЛОШЕННЯ СВОЄЇ ЗРАДИ

Ця дія буде описана далі.

ВІДСТЕЖЕННЯ ДІЙ



Ви можете використовувати жетон поточного гравця, щоб відмічати, скільки дій у вас залишилося в цей хід.

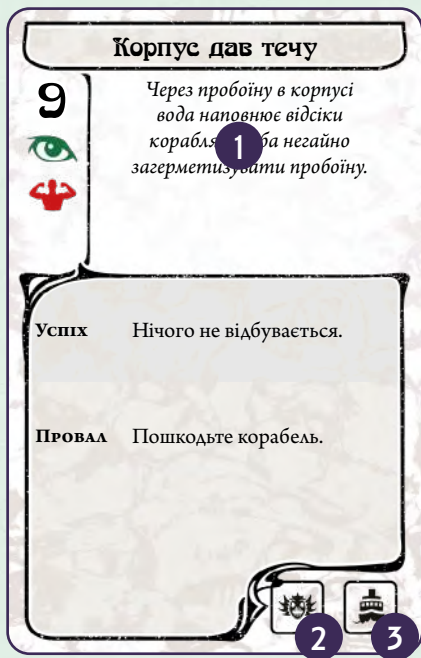
Для цього покладіть отриманий жетон так, щоб стрілка в центрі вказувала вгору, прямо від вас. За такого розміщення жетона дві білі смуги будуть звернутою до вас. Це означатиме, що у вас лишилося дві дії.

Використовуючи дії чи отримуючи додаткові, повертайте штурвал так, щоб позначка звернутою до вас дорівнювала кількості позostalих дій.

КРОК ТРИ. РОЗІГРАЙТЕ МІТ

Під час цього кроку поточний гравець бере з колоди міту верхню карту й розіграє її. Карти міту втілюють різноманітні події, що загрожують кораблю і всім на борту. Карти міту складаються з трьох основних частин, які розігрують у такому порядку:

1. **КРИЗА.** Тут указана проблема, яку треба розв'язати.
2. **СИМВОЛ АКТИВАЦІЇ МОНСТРА.** Приводить до активації одного чи кількох монстрів.
3. **СИМВОЛ ТРЕКУ.** Приводить до просування жетона по одному з треків гри.



Структура карти міту:
криза (1), символ активації монстра (2)
і символ треку (3)

КРИЗА

Кожна карта міту містить кризу, яку гравці повинні подолати. Спершу поточний гравець уголос зачитує сюжетний тест, після чого гравці долають кризу відповідно до її типу: вибір, перевірка вмінь або комбінація обох.

ВИБІР

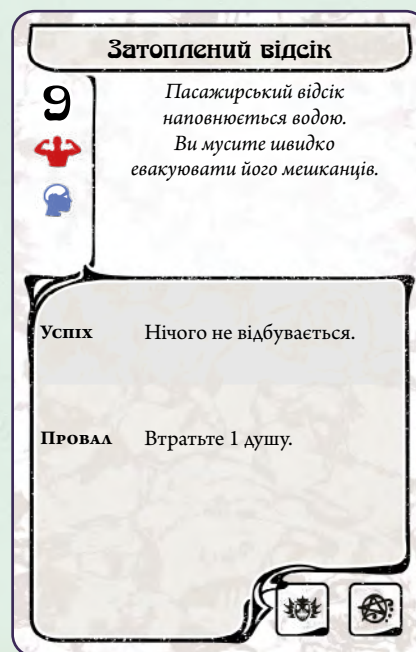
Вибір надає гравцям два варіанти подолання кризи. Часто вибір робить поточний гравець, але в багатьох випадках це завдання капітана або хранителя гримуара. Криза означає, який саме гравець вибирає варіант подолання. Наслідки кожного варіанту зачитують уголос до того, як буде зроблений вибір.



Криза з вибором

ПЕРЕВІРКА ВМІННЯ

Перевірки вмінь ставлять усіх гравців перед загрозою, яка, якщо її не подолати, матиме негативний ефект для корабля. Ці загрози представлені у вигляді перевірок умінь (проведення перевірок умінь див. на с. 16). Карта міту містить подробиці успішного й провального результату перевірки.





Криза з перевіркою вміння

КОМБІНОВАНІ КРИЗИ

Деякі кризи містять комбінацію вибору й перевірки вміння. Для таких карт зазначений гравець вибирає – провести перевірку вміння чи розіграти негативний ефект. Якщо він вибирає розіграш негативного ефекту, перевірка вміння не проводиться. Обидва варіанти зачитують уголос перед вибором.

Живий ланцюжок

16 *Через шторм та пошкодження корабель набирає воду, що вповільнює його хід. Можна пришвидшити хід судна, вичерпавши трохи води.*



Капітан вирішує:

Успіх Ризикніть 2 пасажирами, щоб просунути жетон подорожі на 1 клітинку.

Провал Втратьте 1 пальне. Ризикніть 2 пасажирами.

АБО

НЕ ЗВАЖАТИ НА ВОДУ.
Киньте кістку. Якщо результат 6 або менше, втратьте 1 пальне.

Криза з вибором і перевіркою вміння

ПЕРСОНАЛЬНІ КАРТИ МІТУ

Зелені карти міту містять кризи, що стосуються конкретного персонажа (наприклад, «Кейлани Татупу вирішує»). Якщо така карта стосується персонажа, який не залучений до гри, наразі перебуває в карцері або став відкритим зрадником (див. далі), скиньте цю карту й візьміть іншу.

Не нашкодь

13 *Корабельні охоронці заносять у лазарет пораненого. Вони спійсно пояснюють Светлани, що цей чоловік заклад вибухівку десь на кораблі, і вони витягнуть з нього, де саме... якщо він виживе. Але в'язень відмовляється від лікування.*

Светлана Гедройць вирішує:

Успіх Втратьте 1 розум. Перемістіться в лазарет.

Провал Втратьте 1 розум. Пошкодьте корабель. Перемістіться в лазарет.

АБО

НЕ БРАТИ В ЦЬОМУ УЧАСТЬ.
Перемістіться в карцер. Пошкодьте корабель.

Криза з персональним вибором

СИМВОЛИ АКТИВАЦІЇ МОНСТРІВ

«Атлантику» штурмує навала глибоководних на чолі з велетенськими Матір'ю Гідрою і Батьком Дагоном. Коли монстри активовані, вони переміщуються, атакують корабель, перемагають пасажирів або додають на поле нових монстрів.






Символ
Матері Гідри



Символ
Батька Дагона



Символ
глибоководного

Кожна карта міту в правому нижньому куті має символ, що визначає, який монстр буде активований. Є три типи символів: Мати Гідра () , Батько Дагон () і глибоководні () . Правила активації кожного типу монстрів будуть указані далі.

СИМВОЛИ ТРЕКІВ

Кожна карта міту в нижньому правому кутку має символ, що збігається з символом треку подорожі, треку ритуалу чи обох. Ці треки будуть описані далі. Для розіграшу цього символу гравець просуває жетон на відповідному треку на одну поділку. Вибір між двома треками дозволяє поточному гравцеві вирішити, який саме жетон просунути.



Трек подорожі



Трек ритуалу



Вибрати трек

Після розіграшу символу треку цю карту міту вважають розіграною і кладуть у скид карт міту.

КРОК ЧЕТВЕРТИЙ. СКИНЬТЕ КАРТИ

Після того як поточний гравець розіграв карту міту, кожен гравець рахує кількість карт умінь на руці. Кожен гравець, який має понад 10 карт, скидає будь-які карти, щоб на руці лишилося щонайбільше 10 карт.

Після цього жетон поточного гравця передають гравцеві ліворуч, який розпочинає свій хід.

ТРЕК ПОДОРОЖІ

Трек подорожі позначає відстань, подолану «Атлантикою» на шляху до наступної віхи маршруту. Щоразу, коли жетон подорожі просувається, здебільшого завдяки символам на карті міту, це наближає перемогу людей.



Трек подорожі

Коли корабель розганяється, монстри, що атакують його з води, відстають. Щоразу, коли жетон на треку подорожі просувається на 1 клітинку, усі монстри у водних зонах переміщуються на одну водну зону ближче до корми (водні зони без номерів). Тих монстрів, що в момент просування вже перебували у водних зонах за кормою, переміщують у Глибини.

Коли жетон на треку подорожі досягає клітинки «Прибуття», корабель дістається до наступного пункту курсу. Коли досягається новий пункт, гравець із картою капітана бере дві верхні карти з колоди курсу, вибирає одну для розіграшу, а іншу кладе під низ колоди.

Кожна карта курсу має вгорі значення відстані. Що воно більше, то більше пального ця карта вимагає. Гравці повинні здійснити подорож із сумарним значенням відстані 12 або більше, після чого досягти відмітки «Прибуття» на треку подорожі, щоб здобути перемогу.

Розігруючи карту курсу, гравець-капітан викладає її в ряд біля поля, разом з уже зіграними іншими картами курсу. Потім він розігрує вказівки на карті, після чого **повертає** жетон подорожі на клітинку «Початок» треку подорожі.

Якщо ефект гри вимагає «відсунути жетон подорожі», гравець переміщує жетон на вказану кількість клітинок у напрямі початку треку. Якщо жетон досягнув клітинки «Початок» до того, як відсунувся на потрібну кількість клітинок, решта руху скасовується. **Не** переміщуйте монстрів у водних зонах, відсуваючи жетон подорожі.

КАРТИ КУРСУ



Кожна карта курсу має значення відстані 2, 3 або 4. Після розіграшу цих чотирьох карт, що становлять сумарну відстань 12, гра закінчиться перемогою людей, шойно жетон подорожі досягне клітинки «Прибуття» ще один раз.

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНУ ПОДОРОЖІ

Коли жетон подорожі просувається, кожен монстр у водній зоні переміщується на одну зону ближче до корми. Монстри в зонах за кормою переміщуються в Глибини. Монстри на корабельних зонах перебувають на кораблі, тому на них цей ефект не діє.



ТРЕК РИТУАЛУ

Перед тим як загинути, перша хранителька гримуара розпочала в корабельній каплиці ритуал великого вигнання, що мав би захистити корабель від нападу монстрів. Після її смерті деякі з пасажирів узялися продовжити ритуал, намагаючись захистити корабель. Трек ритуалу вимірює ступінь завершення пасажирами великого закляття вигнання. Жетон ритуалу просувається треком здебільшого завдяки символам ритуалу на картах міту.



Трек ритуалу

Коли жетон досягає клітинки «Закляття», ритуал сягає піку, і всі монстри, персонажі й пасажирів на палубі та у водах навколо зазнають удару великого закляття вигнання.

Велике закляття вигнання має такі ефекти:

- ❖ Усі глибоководні у палубних і водних зонах переможені, тому їх прибирають з поля. На глибоководних у внутрішніх зонах закляття не діє.
- ❖ Батька Дагона й Мати Гідру повертають у Глибини.
- ❖ Усі жетони пасажирів у палубних зонах переможені. Переверніть кожен жетон горілиць і за кожен відкритий символ зменште значення відповідного лічильника на 1. Потім приберіть ці жетони з гри.
- ❖ Усі персонажі на палубних зонах переможені. Перемістіть фішку кожного персонажа в лазарет.

Після розіграшу ефектів великого закляття вигнання перемістіть жетон ритуалу назад – на клітинку «Початок».

Якщо ефект гри вимагає «відсунути жетон ритуалу», гравець мусить відсунути жетон на вказану кількість клітинок. Якщо жетон досягнув клітинки «Початок» до того, як відсунувся на потрібну кількість клітинок, решта руху скасовується.

ПРОСУВАННЯ ЖЕТОНУ РИТУАЛУ

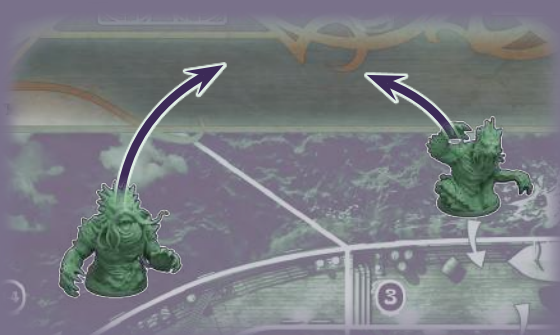
1. Жетон ритуалу досягає клітинки «Закляття».



2. Усі глибоководні у водних і палубних зонах переможені, їх прибирають з поля.



3. Мати Гідра і Батько Дагон відступають у Глибини.



4. Усі пасажирів в палубних зонах переможені. Втрата цих пасажирів призводить до втрати душ.



5. Усі персонажі в палубних зонах переможені, їх переміщують у лазарет.



6. Жетон ритуалу повертають на клітинку «Початок».



ПОСАДИ

У грі є дві посади: капітан і хранитель гримуара, представлені відповідними картами. Кожна карта визначає права й обов'язки гравця, який обіймає відповідну посаду.

Гравець може втратити посаду, наприклад, якщо потрапить до карцеру. Коли гравець втрачає посаду, вона передається гравцеві, персонаж якого перебуває найвище у порядку передання цієї посади (див. на звороті карти). Відкриті зрадники й гравці у карцері не можуть обіймати посади.

КАПІТАН

Капітан – це гравець, що відповідає за визначення курсу корабля. Коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття», капітан бере дві карти курсу й вибирає одну з них для розіграшу. Потім капітан підкладає іншу карту під низ колоди курсу.

Під час багатьох криз, саме капітан робить вибір.

Карта капітана містить пам'ятку з цих правил.



Карта капітана

ХРАНИТЕЛЬ ГРИМУАРА

Хранитель гримуара відповідає за зберігання і використання правдивого фоліанта з магічними заклинаннями. Посада хранителя гримуара надає гравцеві унікальну властивість брати й розігрувати карти заклинань.



Карта хранителя гримуара

Карти заклинань містять потужні ефекти – від перемоги глибоководних до відновлення ресурсів. Утім, ці заклинання завжди мають свою ціну, найчастіше – втрату розуму.

Під час деяких криз, саме хранитель гримуара робить вибір.

РОЗІГРАШ ПЕРЕВІРОК УМІНЬ

Перевірка вміння представлена цільовим значенням і двома або трьома символами вмінь. Кожен символ означає, що ці карти вмінь додають додатне значення до цієї перевірки. Це **вміння підтримки**. Кожне вміння, яке не зазначене в переліку, додає від'ємне значення до перевірки вміння. Це **вміння завади**.

Для розіграшу перевірки вміння гравці в указаному порядку виконують такі кроки:

- 1. АНОНСУЙТЕ КРИТЕРІЙ.** Назвіть цільове значення і вміння підтримки.
- 2. ДОДАЙТЕ КАРТИ ХАОСУ.** Візьміть 2 верхні карти з колоди хаосу й покладіть їх долілиць у межах досяжності всіх гравців, утворивши стос перевірки вмінь. Коли колода хаосу вичерпається, візьміть дві карти з кожної колоди вміння (крім зради) і перетасуйте їх, утворивши нову колоду хаосу.
- 3. ДОДАЙТЕ КАРТИ ВМІНЬ.** Починаючи з гравця ліворуч від поточного гравця і завершуючи поточним гравцем, кожен гравець (за годинниковою стрілкою) має **лише одну можливість** долучитися до перевірки. За бажанням гравці можуть додати долілиць одну чи більше карт з руки у стос перевірки вмінь. Гравець не зобов'язаний додавати карти до стосу перевірки вмінь.
- 4. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТИ.** Поточний гравець тасує стос перевірки вміння, щоб ніхто напевне не знав, які карти додав кожен з гравців. Це надзвичайно важливо, адже внесок кожного з гравців має бути таємницею, особливо коли у грі з'являються зрадники.
- 5. ПОСОРТУЙТЕ КАРТИ.** Поточний гравець перевертає карти горілиць одна за одною, розділяючи їх на два стоси: підтримки та завади.
- 6. ПОРАХУЙТЕ РЕЗУЛЬТАТ.** Додайте значення карт підтримки й відніміть суму значень карт завади. Якщо результат більший або дорівнює цільовому значенню, перевірка вміння успішна. Якщо менший – перевірка провалена.
- 7. СКИНЬТЕ КАРТИ.** Усі карти, що були використані в перевірці, відправляють у скид відповідних колод умінь (кожен скид утворюється біля відповідної колоди).

УСПІХ АБО ПРОВАЛ

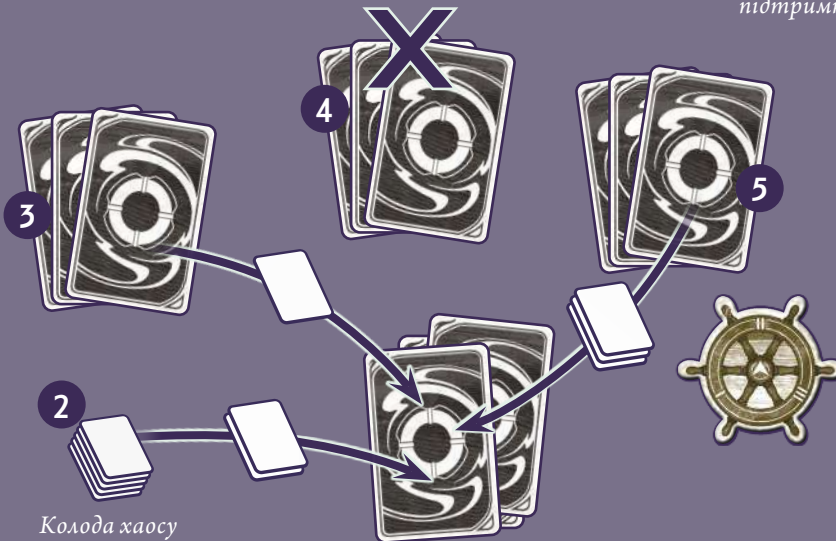
Ефекти успіху та провалу перевірки вказані на карті міту, що ініціювала перевірку вміння. Деякі кризи також передбачають частковий успіх. Такі карти мають пункт між секціями успіху та провалу, який починається з цифри, наприклад, «8+». Це означає, що коли перевірка не досягла цільового значення, але дорівнює або більша ніж вказане значення (8 у цьому прикладі), замість провалу розігрується ця секція.

У деяких зонах корабля можна проводити перевірки вмінь. Ці зони описують, що трапляється у разі успішної перевірки. У разі провалу такої перевірки нічого не трапляється.

ПРИКЛАД ПЕРЕВІРКИ ВМІННЯ

Поточний гравець відкриває карту міту «Голодний бунт», яка передбачає перевірку вміння.

1. «Голодний бунт» має цільове значення 11, а вміння підтримки – вплив (👉) і сила (👊). Усі інші вміння вважають вміннями завади.



Колода хаосу

Стос перевірки вміння

Уміння завади

1
Цільове значення

Уміння підтримки

Голодний бунт

11 Голодні пасажери штурмують склад, шукаючи їжі. Команда камбуза потребує допомоги в розв'язанні проблеми.

Успіх	Нічого не відбувається.
8+	Втратьте 1 їжу.
Провал	Втратьте 2 їжі.

2. До перевірки вміння додають дві карти з колоди хаосу.
3. Гравець ліворуч від поточного гравця додає одну карту до перевірки вміння.
4. Наступний за годинниковою стрілкою гравець пасує і не додає карт до перевірки вміння.
5. Поточний гравець долучається до перевірки останнім. Він вирішує додати три карти вміння. Після цього всі подані карти перетасовують.
6. Перетасовані карти відкривають і ділять на стоси підтримки й завади.
7. Сума вмінь підтримки – 14. Сума вмінь завади становить 4, тож кінцевий результат дорівнює 10. Це менше ніж цільове значення 11, але перевищує частковий успіх «8+», тож гравці розігрують середній результат кризи та «втрачають 1 їжу», зменшивши відповідний лічильник на 1.

3 Шаленство Сила

3 Шаленство Сила

4 Шаленство Сила

4 Шаленство Сила

4 Німа чого приховувати Вплив

Уміння підтримки

3 Чутка інтуїція Спостережливість

1 Висушення Знання

6
Уміння завади

7 8+ Втратьте 1 їжу.

Успіх	Нічого не відбувається.
8+	Втратьте 1 їжу.
Провал	Втратьте 2 їжі.

АКТИВАЦІЯ МОНСТРІВ

Монстри активуються під час розіграшу карти міту. Після активації вони можуть переміщатися, атакувати чи спричиняти появу нових монстрів на полі. **Якщо фігурок глибоководних у запасі менше, ніж гравець повинен помістити на поле, гра закінчується.** Закінчення гри описане далі.

Символ на карті міту вказує, які саме монстри активуються, але місцеперебування цих монстрів визначає, як саме відбувається активація.

МАТИ ГІДРА (👾)

Під час активації Мати Гідра атакує і пошкоджує корабель. Мати Гідра пошкоджує внутрішні зони корабля, найближчі до водної зони, у якій вона перебуває (пошкодження зон описане на наступній сторінці). Потім Мати Гідра переміщується на одну водну зону до пронумерованих водних зон у бік носа корабля.

Якщо Мати Гідра в Глибинах, то замість її активації поточний гравець поміщає двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, поточний гравець кидає кістку та переміщує Мати Гідру й усіх глибоководних у водну зону по носу корабля згідно з результатом кидка.



Мати Гідра пошкоджує каплицю (1), після чого переміщається на 1 водну зону в бік носа корабля (2).

БАТЬКО ДАГОН (👾)

Під час активації Батька Дагона двох глибоководних поміщають на палубну зону, сусідню з зоною Батька Дагона. Потім Батько Дагон переміщується на одну водну зону до пронумерованих водних зон у бік носа корабля.

Якщо Батько Дагон у Глибинах, то замість його активації поточний гравець додає двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, поточний гравець кидає кістку та переміщує Батька Дагона й усіх глибоководних у водну зону по носу корабля згідно з результатом кидка.



Батько Дагон поміщає двох глибоководних з запасу на сусідню палубну зону (1), після чого переміщується на 1 водну зону в бік носа корабля (2).

ГЛИБОКОВОДНІ (👾)

Коли глибоководні активуються, то активуються всі глибоководні на полі, крім тих, що в Глибинах. Кожного глибоководного активують окремо від інших. Поточний гравець визначає порядок, у якому глибоководні будуть активовані.

Коли глибоководний активується, він намагається перемогти персонажа чи пасажирів, пошкодити внутрішню зону корабля або зайняти найвигіднішу позицію. Вибір **однієї** з цих дій глибоководного відбувається за таким пріоритетом:

- 1. АТАКУВАТИ** персонажа у своїй зоні. Якщо в зоні кілька персонажів, то поточний гравець вибирає, хто буде атакований. Глибоководні не атакують відкритого зрадника. Відкриті зрадники описані далі. Поточний гравець кидає кістку. Якщо результат 6 чи більше, атакований персонаж переможений і його поміщають у лазарет.
- 2. ПЕРЕМОГТИ** жетон пасажирів в зоні глибоководного. Якщо в зоні кілька жетонів пасажирів, поточний гравець вибирає один з них. Коли пасажир переможений, переверніть жетон горілиць. За кожен символ на жетоні пасажирів зменште відповідний ресурс на 1. Потім приберіть цей жетон з гри.
- 3. ПОШКОДИТИ** зону глибоководного. Глибоководний може пошкодити тільки непошкоджену внутрішню зону. Пошкодження описано далі.
- 4. ПЕРЕМІСТИТИСЯ** в сусідню зону. Напрямок переміщення глибоководного залежить від того, у зоні якого типу він перебуває на цей момент:
 - Якщо глибоководний у водній зоні, він переміщується в сусідню палубну зону.
 - Якщо глибоководний у палубній зоні, він переміщується в сусідню внутрішню зону.
 - Якщо глибоководний у внутрішній зоні, він рухається на одну зону в бік найближчої непошкодженої внутрішньої зони. Якщо доступні кілька зон, він переміщується до тієї, що має найбільший номер.

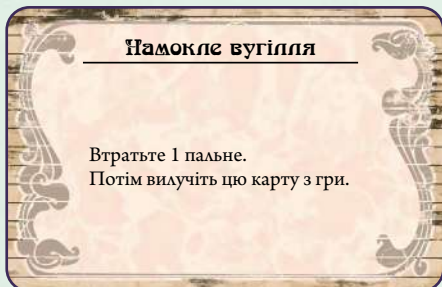
Якщо на полі немає глибоководних (окрім як у Глибинах), поточний гравець додає двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, поточний гравець кидає кістку й переміщує всіх монстрів – разом з Матір'ю Гідрою та Батьком Дагоном – у водну зону по носу корабля, згідно з результатом кидка.

Приклади активації глибоководних див. на с. 20.

ПОШКОДЖЕННЯ

Монстри та кризи можуть спричинити пошкодження «Атлантики». Монстри пошкоджують окремі зони, але й кризи призводять до того, що гравці пошкоджують корабель. В обох випадках, щоб розіграти пошкодження, візьміть верхню карту з колоди пошкоджень і дотримуйтеся її вказівок.

Більшість карт пошкоджень викладають на ту зону, яка була пошкоджена, але деякі вилучають з гри після розіграшу.



Карту «Пошкодження корпусу» викладають на пошкоджену зону, тоді як карту «Намокле вугілля» прибирають із гри після розіграшу.

Допоки на зоні лишається карта пошкоджень, цю зону вважають пошкодженою, і гравці не можуть використовувати її властивості.

Якщо пошкоджена зона повинна зазнати нових пошкоджень, натомість пошкоджується найближча непошкоджена внутрішня зона. Якщо є кілька непошкоджених зон на однаковій відстані, то пошкоджується зона з найбільшим номером.

Якщо розігруючи ефект «Пошкодьте корабель», ви відкрили карту «Пошкодження корпусу», киньте кістку й покладіть карту в ту внутрішню зону, чий номер збігається з результатом кидка.

РЕМОНТ

Пошкоджена зона лишається такою, доки не буде відремонтована. **Якщо на полі одночасно пошкоджені шість зон, гра закінчується.** Закінчення гри описано далі.

Щоб відремонтувати зону, гравець повинен виконати властивість «Дія», зазначену на карті в цій зоні. Коли пошкодження усунути, карту затасовують у колоду пошкоджень. Якщо в зоні є глибоководний, то її неможливо відремонтувати.

ПЕРЕМОЖЕНІ

Протягом гри персонажі, пасажир та глибоководні можуть бути переможені різними способами. Різні типи людей і монстрів перемагають за такими правилами:

- ❖ Коли перемогли персонажа, його переміщують у лазарет.
- ❖ Коли перемогли глибоководного, його повертають у запас.
- ❖ Коли перемогли пасажир, переверніть його жетон горілиць. За кожен символ на жетоні пасажира зменште відповідний ресурс на 1. Коли ресурс втрачено, скоригуйте відповідний лічильник. Потім вилучіть із гри жетон пасажира.
- ❖ Коли переможений відкритий зрадник, його відправляють у карцер. Відкриті зрадники описані далі.

ПРИКЛАД ПОШКОДЖЕННЯ КОРАБЛЯ

Поточний гравець мусить «пошкодити корабель». Він бере верхню карту колоди пошкоджень – карту «Пошкодження корпусу».

Щоб визначити, яка саме зона буде пошкоджена, поточний гравець кидає кістку й отримує «6», що відповідає камбузу. Камбуз уже пошкоджений, тому поточний гравець мусить натомість пошкодити найближчу непошкоджену зону.

Карцер не може бути пошкоджений. Каюта капітана (не зображена), трюм та машинне відділення непошкоджені та сусідні до камбуза.

З усіх прийнятних зон найбільший номер має машинне відділення, тож гравець кладе карту пошкодження в цю зону.



ПРИКЛАДИ АКТИВАЦІЇ ГЛИБОКОВОДНИХ

ПРИКЛАД 1. Активуються чотири глибоководні.

1. Перший глибоководний атакує персонажа у своїй зоні. Гравець кидає кістку, випадає «4». Це означає, що персонаж не переможений.
2. Атакує другий глибоководний. На кістці випадає «7», і цього достатньо для перемоги над персонажем. Персонажів у зоні більше немає, тож інші глибоководні не можуть виконати цю дію.



3. Третій глибоководний атакує пасажирів у своїй зоні. Перемога над пасажиром призводить до втрати 1 душі (☠) та 1 розуму (🧠).
4. Останній глибоководний переміщується за стрілкою до капиці.



ПРИКЛАД 2. Активуються два глибоководні.

1. Глибоководні перебувають у внутрішній зоні. Разом з ними немає персонажів, тож один з них пошкоджує зону. Гравець бере карту пошкодження і викладає її на цю зону. Зона стає пошкодженою, тож другий глибоководний не може пошкодити її ще раз.



2. Другий глибоководний переміщується в бік найближчої непошкодженої зони. Машинне відділення вже пошкоджене (на ньому лежить карта), а в карцер глибоководний переміщуватися не може. Утім, камбуз і капиця (не зображена) непошкоджені. Камбуз має більший номер, тож глибоководний переміщується туди.



РИЗИКУЮЧИ ПАСАЖИРАМИ

Іноді пасажир ризикує потрапити під удари глибоководних. Коли ефект гри вказує гравцеві «ризикніть пасажиром», цей гравець кидає кістку й викладає жетон пасажиром з запасу на зону палуби, що відповідає результату кидка. Коли треба ризикнути кількома пасажиром, киньте кістку для кожного з них і покладіть жетони на палубні зони відповідно до результатів.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується негайно, якщо виконується будь-яка з нижчезказаних умов:

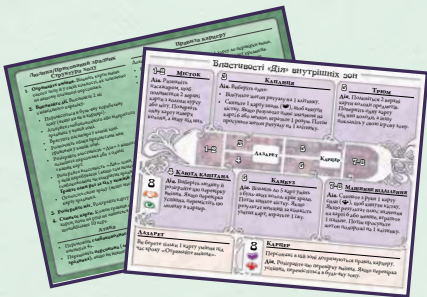
- ❖ Коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття», а сумарна відстань розіграних карт курсу дорівнює 12 або більше.
- ❖ Принаймні один лічильник ресурсів досяг «0».
- ❖ Шість чи більше карт пошкоджень одночасно лежать на кораблі.
- ❖ Гравці повинні помістити глибоководних на поле, але для цього в запасі бракує фігурок глибоководних.

Коли виконується одна з цих умов, усі гравці відкривають свої карти лояльності. Якщо виконується перша умова, то виграють усі гравці, які мають лише карти лояльності «Людина». Інакше – виграють усі гравці, які мають принаймні одну карту лояльності «Гібрид».

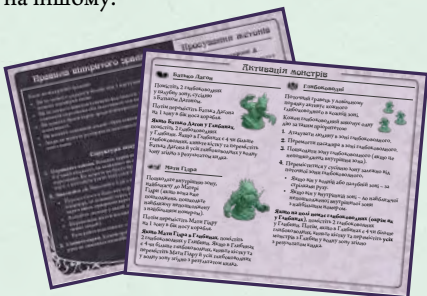
КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ

У грі «Незбагненне» є два типи двосторонніх карт-пам'яток з корисною інформацією для гравців.

- ❖ Карта-пам'ятка гравця містить властивості «Дія» для кожної внутрішньої зони корабля на одному боці та правила для гравців-людей на іншому.



- ❖ Карта-пам'ятка зрадника містить правила активації монстрів на одному боці та правила для відкритих зрадників і просування по треках – на іншому.



ЧАС ГРАТИ!

Тепер ви знаєте достатньо, щоб почати грати. Почніть гру, і якщо вам трапиться невідоме правило, зверніться до «Довідника правил» або просто ігноруйте правило цього разу.

Виконуйте ходи, доки кожен гравець не виконає один хід. Тепер настає час ввести в гру зрадників! Прочитайте колонку «Роздача карт лояльності» та решту цієї книжки, щоб дізнатися про зрадників.

ОЗНАЙОМЛЕННЯ З ГРОЮ

РОЗДАЧА КАРТ ЛОЯЛЬНОСТІ

Протягом першого ходу всі гравці співпрацюють заради виживання людей. Утім, деякі гравці насправді лояльні до глибоководних. Хто саме – визначається їхніми картами лояльності.

У звичайній грі в «Незбагненне» гравці від початку знають, до кого вони лояльні. Тепер, коли ви трохи розібралися з грою, настав час роздати карти лояльності та з'ясувати, кому ви насправді віддані.

Отримавши карту лояльності, деякі з гравців можуть дізнатися, що їхня лояльність змінилася, і тепер вони повинні саботувати подорож. Люди, яким ви нещодавно могли довіряти, нині можуть прагнути вашої поразки. А можливо, це ви чуєте поклик монархів – і мусите йому коритися.

На початку гри ви створили колоду лояльності з карт лояльності «Людина» і «Гібрид». Тепер роздайте кожному гравцеві по одній карті з цієї колоди. Кожен гравець вивчає свою карту протягом 30 секунд. Дуже важливо, щоб кожен вивчав лише свою карту й водночас ніхто випадково не зрозумів з реакції інших гравців, які їм дістає карти.

Через 30 секунд усі кладуть свої карти лояльності долілиць у свою ігрову зону. Бажано не дивитися свої карти лояльності протягом гри, щоб випадково не виказати свою лояльність.

Відтепер гравці продовжують гру за всіма звичайними правилами.

ЗРАДНИКИ

Зрадники – це зазвичай покручі людей і глибоководних. Ці гібриди на вигляд (здебільшого) як люди, але мають гени глибоководних, які можуть проявитися протягом життя. Гібриди інстинктивно віддані своїм підводним родичам і воліють, щоб «Атлантика» затонула. Зрадником вважають будь-якого гравця, що має принаймні одну карту лояльності «Гібрид».



Карта лояльності
«Людина»



Карта лояльності
«Гібрид»

Упродовж гри зрадники можуть відкрити свою істинну натуру, як описано в секції «Гра за зрадника» праворуч. Утім, допоки зрадник не відкрився, його вважають **людиною** щодо усіх ігрових ефектів – подібно до гравців, що мають лише карти лояльності «Людина».

Як настанова для потенційних зрадників, колонка «Гра за прихованого зрадника» дає підказки, як потай працювати на перемогу глибоководних, не відкриваючи себе. Колонка «Відкритись чи не відкриватись?» на наступній сторінці порівнює вади й переваги оголошення своєї зради.

РОЗДАЧА КАРТ ЛОЯЛЬНОСТІ

У звичайній грі в «Незбагненне» кожен гравець під час приготування отримує карту лояльності долілиць. Кожен гравець отримує додаткову карту лояльності протягом фази пробудження, яка описана нижче.

Отримавши карти лояльності, гравці вивчають їх протягом 30 секунд (використайте секундомір або просто рахуйте вголос). Протягом цих 30 секунд кожен гравець мусить дивитися тільки на свою карту. Дуже важливо, щоб ніхто не дивився більш нікуди, щоб за реакцією не виявити лояльність інших – за виразом їхнього обличчя чи за мовою тіла.

Через 30 секунд кожен гравець кладе свою карту лояльності долілиць. Гравцям не варто дивитися цю карту протягом гри, щоб не виказати свою лояльність іншим.

ГРА ЗА ЗРАДНИКА

Гравці, що отримали карту лояльності «Гібрид» – прибічники глибоководних. Вони мають на меті перешкодити «Атлантиці» досягти Бостонського порту. Отримавши карту гібрида, гравець зберігає її в таємниці, приховуючи свою лояльність від решти гравців. Гравець може відіграти більшу частину чи навіть усю гру, приховуючи свою лояльність і потай саботуючи зусилля інших.

Якщо зрадник відчуває, що інші гравці його вираховували, або просто бажає конфліктнішої гри, він може вирішити оголосити свою зраду. Така дія робить його **відкритим зрадником** і дозволяє йому відкрито вдаватися до саботажу. Після оголошення зради гравець уже не може повернутися до стану таємного зрадника.

Відкрив себе зрадник чи ні – це не впливає на його можливість виграти. Якщо гравець має карту лояльності «Гібрид», то для виграшу він повинен завадити гравцям-людям досягти їхньої мети (навіть якщо він не оголосив свою зраду).

ГРА ЗА ПРИХОВАНОГО ЗРАДНИКА

Прихований зрадник має багато способів саботувати зусилля людей.

САБОТУВАТИ ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ. Гравці не зобов'язані додавати карти вмінь підтримки до перевірок. Натомість вони можуть додавати карти вмінь завади, зменшуючи результат перевірки. Позаяк карти до перевірки додають долілиць, причому разом із двома випадковими картами з колоди хаосу, зрадник може саботувати перевірку без ризику бути викритим. Утім, якщо перевірка виявить більше ніж два вміння завади, стане зрозуміло, що до перевірки долучився зрадник.

ГРАТИ НЕЕФЕКТИВНО. Прихований зрадник має багато способів грати неефективно, зменшуючи шанси людей вижити. Наприклад, гравець може збрехати, які карти вмінь має, або, отримавши нагоду вибирати карти в колоді, робити це не на користь людей.

ЗЛОВЖИВАТИ ПОВНОВАЖЕННЯМИ. Прихований зрадник, що має карту капітана або хранителя гримуара, може відчутно зіпсувати стратегію людей. Наприклад, капітан може затягнути подорож корабля, вибираючи карти курсу з меншими відстанями, а хранитель може грати заклинання, які більше шкодитимуть, ніж допомогатимуть.

ВІДКРИТИСЬ ЧИ НЕ ВІДКРИВАТИСЬ?

Для гравців-зрадників дуже важливо вирішити, чи варто (і коли саме) оголосити свою зраду. Зрадник може відкритися в будь-який момент упродовж гри (витративши одну з доступних йому дій), але щойно він зробить це – вороття вже не буде. Ось кілька причин, чому гравець може захотіти оголосити свою зраду, а також кілька таких, чому цього не варто робити.

Оголошення своєї зради має низку переваг:

- зрадник може прямо атакувати гравців-людей;
- зрадник може брати й розігрувати карти зради, що мають негативні для людей ефекти;
- зрадник блокує використання людьми властивостей «Дія» тих зон, у яких перебуває;
- зраднику простіше втекти з карцеру;
- якщо зрадник має більше ніж одну карту гібрида, то оголошення зради дозволяє йому зробити одного з гравців своїм співником, передавши йому карту лояльності.

Однак відкритий зрадник має обмеження в порівнянні з прихованим:

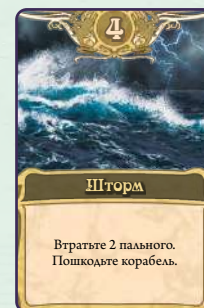
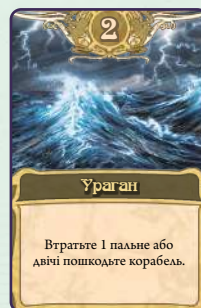
- у свій хід зрадник не бере карти міту;
- у кожному ході зрадник може додати не більше ніж одну карту вміння;
- зрадник не може використовувати властивості зі свого планшета персонажа й властивості внутрішніх зон поля;
- інші гравці-люди можуть прямо атакувати зрадника.

Зрадники повинні враховувати це, вирішуючи – оголосити свою зраду чи ні.

ФАЗА ПРОБУДЖЕННЯ

Коли «Атлантика» проходить половину шляху, кілька людей відчують, як усередині них прокидається щось, про що вони раніше навіть не здогадувалися...

Коли сумарна відстань на розіграних картах становить 6 або більше, це означає, що «Атлантиці» лишилося здолати половину шляху. Одразу після розіграшу карти курсу, яка збільшила подолану відстань до 6 або більше, роздайте кожному гравцеві по 1 карті лояльності з колоди лояльності. Гравець, що має разом карти людини й гібриду, відданий глибоководним. Позаяк карт лояльності в колоді не залишилося, відтепер у грі є щонайменше один зрадник.



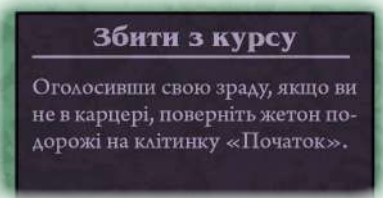
Після розіграшу карти курсу «Шторм», подолана відстань становить 6 або більше, тож гравці негайно розігрують фазу пробудження.



ВІДКРИТІ ЗРАДНИКИ

Щоб оголосити свою зраду, гравець з картою гібрида виконує дію «Оголошення своєї зради», здійснюючи такі кроки:

1. Гравець відкриває одну (і тільки одну) карту лояльності «Гібрид».
2. Гравець розігрує властивість «Коли оголошуєте зраду» на планшеті його персонажа.



Властивість зрадника Арджана Сінгха.

3. Якщо подолана кораблем відстань менша ніж 12, гравець передає всі свої закриті карти лояльності одному іншому гравцеві на свій вибір. Якщо одна з таких карт є картою гібрида, гравець отримує нагоду зробити іншого гравця співником у затопленні корабля.

У будь-якому разі, коли хтось отримує карти лояльності, усі гравці роздивляються свої карти лояльності протягом 30 секунд, щоб гравець, який отримав карту, не викликав підозри.

4. Якщо гравець має одну чи більше посад, він утрачає їх усі.
5. Гравець вилучає з гри свою карту звияти (якщо він ще має її). Якщо він має карти міту у своїй ігровій зоні, то скидає їх. Потім він бере карту-пам'ятку зрадника.



Карта-пам'ятка зрадника

6. Якщо гравець не в карцері, то може скинути з руки будь-яку кількість карт умінь і взяти таку ж кількість карт з колоди зради.
7. Гравець додає кільце зрадника до жетона персонажа.

Коли ці всі кроки виконані, відновлюється поточний хід. Якщо у гравця ще залишилися дії, він може виконати їх згідно з набором дій відкритого зрадника, наведеним нижче.

СТРУКТУРА ХОДУ ДЛЯ ВІДКРИТИХ ЗРАДНИКІВ

Після оголошення зради структура ходу гравця відрізнятиметься від структури ходу гравців-людей. Хід зрадника складається з таких послідовних кроків:

1. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ
2. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ
3. СКИНЬТЕ КАРТИ

Детальніше кожен крок описаний далі.

КРОК ПЕРШИЙ. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ

Як і людина, зрадник бере такі типи карти вмінь і в такій кількості, як вказано в його наборі вмінь. Однак зрадник може не брати будь-яку кількість карт із набору вмінь, а натомість узяти таку саму кількість карт зради.

Значення карт зради в перевірках умінь завжди від'ємні, а властивості цих карт можуть використовувати тільки відкриті зрадники.

КРОК ДРУГИЙ. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Гравець по черзі виконує будь-які дві дії. Ту саму дію можна виконати двічі. Протягом ходу гравець може виконати такі дії: переміститися, атакувати людину, перемогти пасажирів та розіграти властивість «Дія».



ПЕРЕМІЩЕННЯ

Гравець може витратити одну дію, щоб переміститися в будь-яку зону на кораблі, крім карцеру та лазарету. Гравці не можуть переміщуватися у водні зони та Глибини.

Якщо гравець у карцері, він не може переміститися з цієї зони, доки не скине з руки карти вмінь із сумарним значенням 12 чи більше. Гравець повинен скинути всі карти відразу, безпосередньо перед тим, як покинути карцер.

Гравці не можуть використовувати властивість внутрішньої зони, якщо в цій зоні є відкритий зрадник.

АТАКУВАТИ ЛЮДИНУ

Гравець може витратити дію, щоб атакувати людину у своїй зоні. Щоб провести атаку, гравець кидає кістку, і якщо результат 6 або більше, людина переможена.

ПЕРЕМОГТИ ПАСАЖИРА

Гравець може витратити дію, щоб перемогти пасажирів у своїй зоні. Цю дію можна виконати лише за відсутності людини в цій зоні. Якщо в зоні гравця є кілька пасажирів, гравець вибирає, кого саме перемогти.

ВИКОРИСТАТИ ВЛАСТИВІСТЬ «ДІЯ»

Гравець може витратити дію, щоб зіграти властивість «Дія» з карти в руці чи зі своєї ігрової зони. Однак він не може зіграти властивість зі свого планшета персонажа або зон ігрового поля.



Коли відкритий зрадник грає карту зради «Грабунок», він не може виконувати дії в цей хід.

Деякі карти зради грають на початку кроку «Виконайте дії» ходу відкритого зрадника, як показано вище. Після розіграшу такої карти крок «виконати дії» завершується. Тобто гравець не може ані виконати свої дві дії, ані грати інші карти зради в цій фазі.

КРОК ТРЕТІЙ. СКИНЬТЕ КАРТИ

Кожен гравець (і людина, і зрадник), який має більше ніж 10 карт, мусить скинути зайві, щоб на руці залишилося рівно 10 карт.

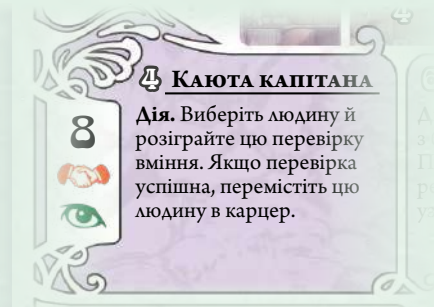
ВЗАЄМОДІЯ ЗІ ЗРАДНИКАМИ

Щоб якимось запобігти розгрому, який спричиняють на кораблі зрадники, людям треба якимось їх зупинити.

Будь-який гравець, який не відкритий зрадник, може витратити дію, щоб атакувати відкритого зрадника. Щоб зробити це, гравець-нападник повинен бути в одній зоні з відкритим зрадником. Потім нападник кидає кістку. Якщо результат 6 чи більше, відкритий зрадник переможений і його відправляють у карцер.

КАРЦЕР

З прихованими зрадниками гравцям впоратися важче, бо їхня відданість зберігається в таємниці. Використавши властивість каюти капітана, гравець може спробувати ув'язнити гравця, якого підозрюють у зраді.



Дія каюти капітана

Коли гравець потрапляє у карцер, він втрачає всі посади.

Ці правила стосуються гравців, що перебувають у карцері (ці правила викладені на карті-пам'ятці гравця):

- ❖ Гравець не може залишити карцер звичайним переміщенням.
 - Людина для втечі повинна скористатися властивістю карцеру і пройти перевірку вміння.
 - Відкритий зрадник для втечі мусить скинути карти.
- ❖ Гравець не може додавати більше ніж одну карту до кожної перевірки вміння.
- ❖ Гравець не може використовувати властивості на картах предметів.
- ❖ Чимало властивостей персонажа мають примітку «якщо ви не в карцері». Ці властивості не можна активувати, перебуваючи в карцері. Це стосується всіх негативних ефектів дії «Оголошення своєї зради». Гравці можуть оголошувати свою зраду в карцері, але тоді вони не можуть використати свою властивість зрадника.
- ❖ Під час фази міту гравці-люди не розіграють кризу на взятій карті міту – лише активацію і просування жетонів треками. У разі вибору треку для просування (♣) це робить капітан, а не поточний гравець.

Перебування в карцері фактично нейтралізує здатність прихованого зрадника саботувати подорож. Утім, якщо ви відправите у карцер невинного, гра для гравців-людей ускладниться.

ПОТАЄМНІСТЬ

Наріжний камінь гри «Незбагненне» – непевність, інтрига та параноя щодо пошуку зрадників. Щоб сприяти таким відчуттям, гравцям варто дотримуватися вказівок щодо спілкування, і тоді прихованим зрадникам буде легше не виказувати себе, коли вони вдаватимуться до саботажу.

Загальні настанови щодо комунікацій гравців:

- ✿ Гравці не зобов'язані казати правду в будь-який момент партії, крім як надаючи відкриту інформацію. Наприклад, гравець повинен чесно повідомити, скільки карт має на руці.
- ✿ Коли гравцям треба подивитися карти з колоди, вони роблять це таємно, не показують і не зачитують ці карти решті гравців.
- ✿ Гравцям бажано використовувати загальні фрази, обговорюючи будь-яку приховану інформацію, до якої вони мають доступ. Це слід робити так, щоб правда й омана здавалися максимально схожими.
- ✿ Запитання гравців щодо таємної інформації треба формулювати так, щоб на них можна було відповісти лише «так» або «ні». Гравець, якого питають, не зобов'язаний відповідати правдиво чи відповідати взагалі.
- ✿ Гравцям не можна прямо запитувати когось про його лояльність. Утім, гравці можуть натякати, висловлювати підозру чи навіть прямо звинувачувати один одного в зраді.
- ✿ Під час перевірок умінь гравці не можуть казати, якого типу та з яким значенням карти вони додали. Вони можуть висловитися загальними словами: «Я трохи допоміг» або «Я добряче постарався». Коли всі карти перевірки будуть відкриті, гравці не можуть казати, які саме вони додавали до перевірки.

Це не суворі правила. Швидше це поради, на основі яких ви виберете такі правила, які пасуватимуть вам найкраще. Скористайтеся цими настановами у першій партії, а потім можете змінити їх так, як забажаєте. Докладніші поради щодо спілкування читайте у Додатку III «Довідника правил».

МАЙБУТНІ ПАРТІЇ

Тепер ви знаєте основи гри «Незбагненне». Якщо протягом партії у вас виникнуть запитання, скористайтеся іменним вказівником у «Довіднику правил».

Для першої, навчальної партії деякі правила були змінені або вилучені, щоб спростити знайомство з грою. Для повноцінного досвіду застосовуйте такі правила в подальших партіях:

- ✿ Кожному гравцеві роздають 1 карту лояльності під час приготування, а не після першого раунду. Це означає, що в грі від початку може бути один чи більше зрадників. Другу карту лояльності гравці як завжди отримують під час фази пробудження.
- ✿ Під час узяття карт для стартової руки всі гравці (крім першого) беруть будь-які три карти зі свого набору умінь, а не весь набір своїх карт умінь.
- ✿ Для гри вчотирьох чи вшістьох у колоду лояльності додається карта культиста. Докладніше про цю карту див. у розділі «Мета гри» в «Довіднику правил».

ПОЯСНЕННЯ

ВАЖЛИВІ ТЕРМІНИ

Під час вашої першої партії на компонентах вам можуть трапитися наведені нижче терміни:

- ✿ **СУСІДНІЙ.** Дві зони вважають сусідніми лише тоді, коли вони прилягають сторонами (але не кутами). Компонент у зоні вважають сусіднім з тими зонами й компонентами, які сусідні з його власною зоною. Компоненти в сусідніх зонах сусідні один з одним.
- ✿ **ВОРОГ.** Вороги людини – це глибоководний або відкритий зрадник. Для відкритого зрадника ворог – людина.

ПРЕДМЕТИ ВДОСКОНАЛЕННЯ

Деякі карти предметів містять ключове слово «Удосконалення». Такі карти мають вміння, указане внизу карти. Доки цей предмет активний, указане вміння додається до набору умінь гравця.

Кожен гравець може одночасно мати тільки одне вдосконалення. Карта з удосконаленням активна, коли лежить горілиць в ігровій зоні. Покладена долілиць, вона стає неактивною.

На початку свого ходу або в момент отримання предмета вдосконалення гравець може вирішити покласти будь-який предмет удосконалення горілиць і перевернути всі інші долілиць.

ТВОРЦІ ГРИ

РОЗРОБНИК: Тоні Фанчі

ЗАСНОВАНО НА ГРІ Корі Конечка

ТЕХНІЧНИЙ ТЕКСТ: Адам Бейкер

ПРОДЮСЕР: Моллі Гловер

РЕДАГУВАННЯ: Джонатан Кіт

КОРЕКТУРА: Каллі Оліверіс

МЕНЕДЖЕР НАСТІЛЬНОЇ ГРИ: Кріс Вайнбреннер-Пало

ВІДПОВІДНІСТЬ ІСТОРІЇ ЖАХУ АРКГЕМА: Кара Сентелл-Данк,
Філіп Д. Генрі та Метью Ньюман

КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР СЮЖЕТУ: Катріна Острандер

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Майкл Сілзбі з Еваном Сімоні та Вілом
Спрінгером

МЕНЕДЖЕР ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ: Крістофер Госх

ДИЗАЙН ОБКЛАДИНКИ: Йокубас Уогінтас

ДИЗАЙН ПОЛЯ: Геннінг Людвісен

ІЛЮСТРАЦІЇ КОМПОНЕНТІВ: Тіціано Бараччі, Джошуа Кайрос,
Дж. Б. Касакоп, Duallbrush, Гільйом Дукос, Александр Карч,
Романа Кенделік, Роберт Лескі, Марк Молнар, Pixoloid Studios,
Ізуарді Теріанто і Йокубас Уогінтас

АРТ-ДИРЕКЦІЯ: Дебора Гарсія і Джефф Лі Джонсон

КЕРІВНИЙ АРТ ДИРЕКТОР: Тоні Брандт

МОДЕЛЮВАННЯ: Ровена Френзель

ДИЗАЙН ПЛАСТИКОВИХ ФІГУРОК: Кевін ван Слоун

ГОЛОВНИЙ СКУЛЬПТОР: Адам Мартін

КООРДИНАТОР ГАРАНТІЇ ЯКОСТІ: Зак Тевальтомас

КООРДИНАТОР УЗГОДЖЕННЯ СТУДІЮ: Джим Картрайт

МЕНЕДЖМЕНТ ВИРОБНИЦТВА: Джастін Енгер і Тім Наджмолгода

ВІЗУАЛЬНИЙ КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР: Барян Скомбург

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЄКТУ: Джон Франц Віхлац

ВИКОНАВЧИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР: Нейт Френч

ГОЛОВА СТУДІЇ: Кріс Гербер

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

Дейвід Адамс, Закарі Барт, Жан-Франсуа Бюдон, Дейн Белтреймі, Кеді Білекі, Тейлор Блок, Френк Брукс, Кріста Бургойн, Едді «Фліп» Бургойн, Сара Барт, Стів Каджа, Деніел Ловат Кларк, Ребека Корнер, Алекс Дейві, Еліс Дінг, Джереми М. Досон, Дейвід Д'юек, Джейкоб Іст, Маріек Франссен, Кай Фрізен, Метт «Радікс» Фрозе, Бен Гоукс, Аніта Гільбердінк, Шейн Гінерман, Стефані Гофманн, Грейс Годлінггаус, Сідні Голліншед, Рікі Дж. Гольм, Кеннет Госкінз, Жанет Джевелл, Гаррет Джонс, Марк Джонс, Річард «Падре» Джонс, Лоуренс Кеогейн, Джон Кейтон IV, Джеймс Кніффен, Дуглас Найт, Корі Конечка, Крістофер Коволл, Метью Кул, Патрік Ленглайсс, Трой Лоуренс, Браян Льюїс, Джеймі Льюїс, Колін Луні, Еміль де Маат, Ерік Міллер, Боббі Морен, Карлос Морель, Коннер Неуфелд, Картон Норріс, Девон Норріс, Сара Норріс, Брендон Неттол, Габріель Неттол, Джоль Неттол, Міка Неттол, Сайрен О'Салліван, Алекс Портер, Ешлі Ремме, Ніл Ренд, Глен Савара, Ерік Шульд, Генні Ші, Ян Ніклас Сеул, Іен Шласко, Кевін ван Слоун, Корбетт Сміт, Дуглас Стовер, Леон Тіхелаар, Мар'ян Тіхелаар-Гауг, Міч Тарлі, Джейсон Волден, Майкл Вебб, Джош Вайб, Чак Вільямс і Нільс Вод

Щира подяка усім нашим бета-тестувальникам!

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ «GEEKACH GAMES»

КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВИЙ РЕДАКТОР: Поліна Матузевич

РЕДАКТОРИ: Сергій Лисенко, Святослав Михаць

ПЕРЕКЛАДАЧ: Володимир Кузнєцов

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

НЕОЦІНЕННЯ ДОПОМОГА: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак,
Дмитро Науменко, Ксенія Манусевич, Максим Ткаченко,
Сергій Ішук та Сергій Тодоров.



TM/® & © 2021 Fantasy Flight Games.

Адреса: 1995 Вест Кантрі Роуд В2, Розвіль, MN 55113, США, 1-651-639-1905.

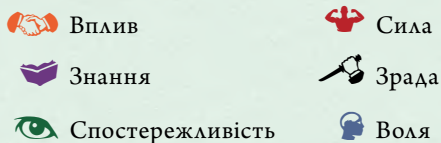
Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Українське видання © 2021 Geekach Games - www.geekach.com.ua

ПАМ'ЯТКА

СИМВОЛИ

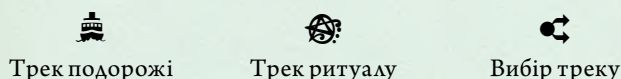
СИМВОЛИ ВМІНЬ



СИМВОЛИ АКТИВАЦІЇ



СИМВОЛИ ТРЕКІВ



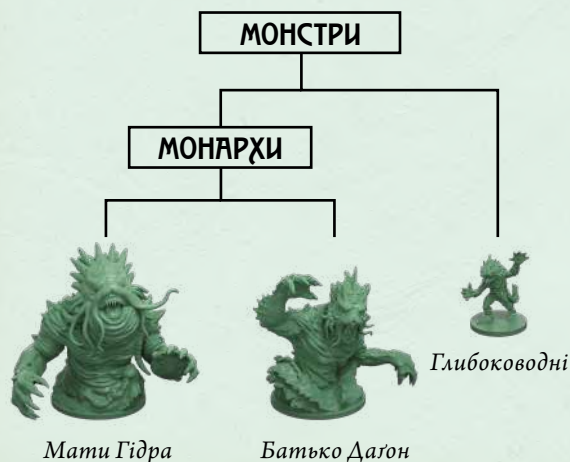
СИМВОЛИ РЕСУРСІВ



РОЗПОДІЛ КАРТ ЛОЯЛЬНОСТІ

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	3	4	5	6
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ГІБРИДІВ	1	1	2	2
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ КУЛЬТИСТІВ	0	1*	0	1*
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ЛЮДЕЙ	5	6	8	9

*Для вашої першої партії замініть карту лояльності культиста додатковою картою лояльності людини.



АКТИВАЦІЯ МОНСТРІВ

ГЛИБОКОВОДНІ

Поточний гравець активує кожного глибоководного в кожній зоні. Кожен глибоководний розіграє одну дію за таким пріоритетом:

1. Атакувати людину у своїй зоні.
2. Перемогти пасажира у своїй зоні.
3. Пошкодити свою зону (якщо вона внутрішня).
4. Переміститися в сусідню зону відповідно до того, де він перебуває:
 - у водній або палубній зоні – за стрілками руху;
 - у внутрішній зоні – до найближчої непошкодженої внутрішньої зони з найбільшим номером.

Якщо на полі немає глибоководних (окрім як у Глибинах), дайте двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть усіх монстрів – разом з Матір'ю Гідрою і Батьком Даґоном – з Глибин у водну зону по носу корабля, відповідно до результату кидка.

БАТЬКО ДАґОН

Помістіть двох глибоководних з запасу в палубну зону, сусідню з зоною Батька Даґона. Потім перемістіть Батька Даґона на одну водну зону в бік носу корабля.

Якщо Батько Даґон у Глибинах, помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть Батька Даґона й усіх глибоководних з Глибин у водну зону по носу корабля, відповідно до результату кидка.

МАТИ ГІДРА

Пошкодьте внутрішню зону, найближчу до Матері Гідри (якщо та вже пошкоджена, пошкодьте сусідню непошкоджену внутрішню зону з найбільшим номером). Потім перемістіть Мати Гідру на одну водну зону в бік носу корабля.

Якщо Мати Гідра в Глибинах, помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось чотири або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть Мати Гідру й усіх глибоководних з Глибин у водну зону по носу корабля, відповідно до результату кидка.

НЕЗБАГНЕННЯ

ДОВІДНИК ПРАВИЛ

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦИМ ДОВІДНИКОМ

Цей довідник – вичерпне джерело всіх правил гри «Незбагненне». Перед його використанням вам треба прочитати й зрозуміти правила, наведені в книжці «Як грати». Якщо під час гри у вас виникатимуть питання, скористайтеся цим довідником.

Довідник складається з п'яти основних розділів:

ГЛОСАРІЙ.....	С. 2
ДОДАТОК I. ВАРІАНТ ГРИ БЕЗ КУЛЬТИСТА.....	С. 18
ДОДАТОК II. ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ.....	С. 18
ДОДАТОК III. НАСТАНОВИ ПОТЯЄМНОСТІ.....	С. 19
ДОДАТОК IV. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ.....	С. 20
ПРЕДМЕТНИЙ ПОКАЗНИК.....	С. 24

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Якщо інформація в цьому довідникові суперечить книжці «Як грати», дотримуйтеся вказівок довідника.

Якщо властивість карти суперечить довідникові, дотримуйтеся вказівок карти. Якщо можна водночас дотримуватися і правил, і вказівок карти, то так і робіть.

ГЛОСАРІЙ

У цьому глосарії наведені детальні правила гри «Незбагненне». Записи згруповані за темами й викладені в алфавітному порядку. Якщо ви не можете відшукати потрібний запис, скористайтеся предметним показником на с. 24.

1 АКТИВАЦІЯ

Монстри активуються під час розіграшу символу активації.

1.1 У грі є три символи активації:

☛ Мати Гідра (☛☛)

☛ Батько Дагон (☛☛)

☛ Глибоководні (☛☛)

1.2 Кожна карта міту має символ активації в нижньому правому куті. Цей символ активується під час розіграшу карти.

1.3 Тексти деяких карт містять символи активації й наказують гравцям «Активувати ці символи».

☛ Розігруючи активацію таким способом, гравці дотримуються звичайних правил активації.

1.4 Монстри в Глибинах не можуть бути активовані.

1.5 АКТИВАЦІЯ МАТЕРІ ГІДРИ

Коли Мати Гідра активується, вона атакує і пошкоджує корабель. Потім вона переміщується на 1 водну зону в бік носа корабля.

1.6 Пошкоджуючи корабель, Мати Гідра пошкоджує внутрішню зону, найближчу до водної зони, у якій вона перебуває.

☛ Гравець може скористатися стрілками переміщення від зони Матері Гідри, щоб визначити найближчу внутрішню зону.

☛ Якщо найближча внутрішня зона вже пошкоджена, пошкодьте найближчу до неї непошкоджену внутрішню зону.

- Якщо доступні кілька непошкоджених зон, рівновіддалених від уже пошкодженої, пошкодьте ту, що має найбільший номер.

☛ Якщо на полі є 6 пошкоджених зон одночасно, гра закінчується.

1.7 Мати Гідра переміщується в сусідню водну зону, найближчу до носа корабля.

☛ Якщо Мати Гідра вже в одній з пронумерованих водних зон, під час активації вона не переміщується.

1.8 **Якщо Мати Гідра в Глибинах**, замість активації помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось 4 або більше глибоководних, киньте кістку та перемістіть усіх глибоководних і Мати Гідру у водну зону згідно з результатом кидка.

☛ Якщо в запасі бракує потрібної кількості глибоководних, гра закінчується.

1.9 АКТИВАЦІЯ БАТЬКА ДАГОНА

Коли Батько Дагон активується, він випускає двох глибоководних на корабель. Потім він переміщується на одну водну зону в бік носа корабля.

1.10 Щоб випустити глибоководних, Батько Дагон поміщає двох глибоководних у сусідню з ним палубну зону.

☛ Стрілка в зоні Батька Дагона вказує на палубну зону, сусідню з ним.

☛ Якщо в запасі бракує глибоководних, щоб помістити під час активації Батька Дагона, гра закінчується.

1.11 Батько Дагон переміщується в сусідню водну зону, найближчу до носа корабля.

☛ Якщо Батько Дагон уже в одній з пронумерованих водних зон, під час активації він не переміщується.

1.12 **Якщо Батько Дагон у Глибинах**, замість активації помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах зібралось 4 або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть усіх глибоководних і Батька Дагона у водну зону згідно з результатом кидка.

☛ Якщо в запасі бракує потрібної кількості глибоководних, гра закінчується.

1.13 АКТИВАЦІЯ ГЛИБОКОВОДНИХ

Кожен глибоководний активується окремо від інших. Коли кілька глибоководних активуються одночасно, поточний гравець вирішує, у якому порядку розігрується активація.

Коли глибоководний активується, він виконує першу можливу з наведених нижче дій:

1.14 **ВАРІАНТ 1.** Атакувати людину в зоні з глибоководним.

☛ Якщо людей в зоні кілька, поточний гравець вирішує, хто буде атакований.

☛ Глибоководний не атакує відкритих зрадників.

1.15 **ВАРІАНТ 2.** Перемогти жетон пасажира в зоні з глибоководним.

1.16 **ВАРІАНТ 3.** Пошкодити зону з глибоководним.

☛ Глибоководний може пошкодити тільки непошкоджену внутрішню зону.

☛ Щоб пошкодити зону, візьміть верхню карту з колоди пошкоджень і розіграйте її.

- Навіть якщо карта пошкоджень після розіграшу вилучається з гри, активацію глибоководного вважають завершеною.

1.17 **ВАРІАНТ 4.** Переміститися в сусідню зону. Куди саме переміститься глибоководний, залежить від того, де він перебуває:

☛ Якщо глибоководний у палубній чи водній зоні, то переміщується за стрілкою на ній.

❁ Якщо глибоководний у внутрішній зоні, то рухається до найближчої непошкодженої зони. Якщо дві непошкоджені зони рівновіддалені від глибоководного, він переміщується до зони з найбільшим номером.

1.18 **Якщо на полі немає глибоководних (окрім як у Глибинах)**, помістіть двох глибоководних у Глибини. Потім, якщо в Глибинах є 4 або більше глибоководних, киньте кістку й перемістіть **усіх монстрів** з Глибин у водну зону згідно з результатом кидка.

❁ Якщо в запасі бракує потрібної кількості глибоководних, гра закінчується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Атака, Відкриті зрадники, Глибини, Закінчення гри, Зони, Карти міту, Монстри, Пасажири, Переможений, По носу корабля, Помістіть, Пошкодження.

2 АТАКА

Персонажі й глибоководні можуть атакувати, намагаючись перемогти іншого персонажа або глибоководного у своїй зоні.

2.1 Є кілька способів розпочати атаку:

❁ Під час свого кроку «Виконайте дії» гравець може витратити дію, щоб виконати атаку.

❁ Деякі властивості карт дозволяють гравцям виконувати атаку.

❁ Глибоководні можуть атакувати під час активації.

2.2 РОЗІГРАШ АТАКИ

Щоб розіграти атаку, виконайте такі кроки:

2.3 **КРОК 1. ОГЛОСИТЬ, ХТО АТАКУЄ.** Гравця або глибоководного, що виконує атаку, вважають нападником.

2.4 **КРОК 2. ОГЛОСИТЬ, КОГО АТАКУЮТЬ.** Якщо атакує гравець, він сам вибирає, кого атакуватиме. Якщо атакує глибоководний, поточний гравець вирішує, кого атакують.

❁ Той, хто атакує, мусить бути в одній зоні з тим, кого атакують.

❁ Якщо атакує людина, вона повинна атакувати глибоководного або відкритого зрадника.

❁ Якщо атакує глибоководний або відкритий зрадник, він повинен атакувати людину.

2.5 **КРОК 3. ВИЗНАЧТЕ ЦІЛЬОВЕ ЗНАЧЕННЯ.** Цільове значення – це мінімальний результат, потрібний для успіху атаки.

❁ Якщо атакують глибоководного, цільове значення дорівнює 4.

❁ Якщо атакують персонажа, цільове значення дорівнює 6.

2.6 **КРОК 4. ВИКОРИСТАЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ «ПЕРЕД КИДКОМ КІСТКИ».** Гравці можуть використовувати будь-які властивості «Перед кидком кістки».

2.7 **КРОК 5. КИНЬТЕ КІСТКУ.** Гравець кидає кістку.

2.8 **КРОК 6. ВИКОРИСТАЙТЕ ВЛАСТИВОСТІ «ПЕРЕКИНЬТЕ КІСТКУ».**

Гравці можуть використовувати будь-які властивості «Перекиньте кістку».

❁ Якщо гравець використав властивість «Перекиньте кістку», поверніться до кроку 4.

2.9 **КРОК 7. ВИЗНАЧТЕ РЕЗУЛЬТАТ.** Якщо результат кидка плюс будь-які модифікатори більший або дорівнює цільовому значенню – атака успішна. Якщо менше – атаку провалено.

❁ Якщо атака успішна, то атакований – переможений.

• Якщо атакували глибоководного, цей глибоководний повертається в запас.

• Якщо атакували людину, ця людина переміщується в лазарет.

• Якщо атакували відкритого зрадника, цей зрадник переміщується в карцер.

❁ Якщо атаку провалено, нічого не відбувається.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карцер, Кістка, Лазарет, Переможений.

3 ВИЛУЧИТИ З ГРИ

Коли компонент вилучають з гри, його повертають у коробку. Гравці не можуть дивитися компоненти, які були вилучені, якщо тільки ігровий ефект не дозволяє цього.

4 ВІДКРИТА ІНФОРМАЦІЯ

Відкритою вважають будь-яку інформацію, доступну всім гравцям. Відкритою є така інформація:

4.1 Кількість карт у кожній колоді, що лежить долілиць.

4.2 Верхня карта кожного скиду.

❁ Гравці не можуть рахувати кількість карт у скиді.

4.3 Кількість глибоководних і пасажирів у запасі.

4.4 Усі компоненти, що лежать горілиць в ігровій зоні кожного гравця.

4.5 Кількість карт лояльності в ігровій зоні кожного гравця.

4.6 Кількість карт умінь на руці кожного гравця.

4.7 Кількість карт, які гравець додав до перевірки вміння.

4.8 Загальна кількість карт, уже доданих до перевірки вміння.

5 ВІДКРИТІ ЗРАДНИКИ

Відкритим зрадником стає гравець, який відкрив карту лояльності «Гібрид» або «Культист».

5.1 Щоб стати відкритим зрадником, гравець повинен виконати дію «Оголосити свою зраду».

5.2 Відкритий зрадник має іншу послідовність ходу, ніж гравець-людина. Див. «48. Структура ходу» на с. 16.

5.3 Відкритий зрадник може атакувати людей і бути атакований людьми.

- 5.4 Відкритий зрадник може брати карти зради й розігрувати їхні властивості.
- 5.5 Відкритий зрадник блокує людям можливість розігрувати властивості «Дія» зони в якій перебуває, так само як і розігрувати властивість «Дія» карти пошкодження в зоні, де він перебуває.
- 5.6 Відкритий зрадник може додати лише одну карту вмінь до перевірки кожного вміння.
- 5.7 Відкритий зрадник не може розігрувати властивості зі свого планшета персонажа й властивості зон корабля.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивість зрадника, Карти зради, Карти лояльності, Оголосити свою зраду, Структура ходу.

6 ВЛАСТИВІСТЬ ЗРАДНИКА

Кожен планшет персонажа у правому нижньому куті містить властивість зрадника. Ця властивість розігрується, коли персонаж оголошує свою зраду.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти лояльності, Оголосити свою зраду, Відкриті зрадники.

7 ВЛАСТИВОСТІ

Більшість карт мають властивості, які гравці можуть використовувати в різні моменти гри. Кожна властивість описує, коли гравець може скористатися нею і як розіграти її ефект.

7.1 ТЛУМАЧЕННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ

7.2 Слова «ви» і «ваш» в тексті карти стосуються гравця, що розіграє цю карту.

✿ На карті міту ці слова стосуються поточного гравця, якщо це не вибір кризи для іншого гравця. У цьому разі «ви» і «ваш» стосуються гравця, що повинен розв'язати кризу цієї карти.

7.3 Якщо ефект використовує слова «не можете», така заборона абсолютна, і її не можна подолати іншими властивостями.

7.4 Якщо властивість містить слово «можете», її ефект розігрується за бажанням.

7.5 Якщо ефект містить слово «щоб», це означає, що треба заплатити певну ціну. Ефект, що передує слову «щоб», повинен відбутися, щоб розіграти такий ефект.

7.6 Коли ефект містить слова «перед тим як», це означає, що ефект розігрується перед тим, як відбудеться ефект, пов'язаний з «перед тим як».

Наприклад. На карті зв'язки Беатрис Шарп «Досконале число» написано: «Якщо ви не в карцері, то перед кидком кістки можете натомість виставити на ній будь-який результат». Коли Беатрис Шарп використовує цю властивість, а кістка ще не кинута, Беатрис визначає результат кидка.

7.7 Якщо ефект каже гравцеві «подивіться» компонент, який містить приховану інформацію (зазвичай це верхні карти колоди), тільки цей гравець може подивитися ці карти.

7.8 Фраза «якщо можливо» використовується, коли ігрова ситуація дозволяє запобігти виконанню цієї вказівки. Якщо вказівка не може бути виконана, її ігнорують.

7.9 Слово «потім» визначає послідовність дій. Речення, що починається з «потім», розігрується тільки після того, як усі попередні ефекти розіграні або скасовані. Виконання умов ефекту, що передує реченню, яке починається з «потім», **не** є попередньою вимогою ефекту цього речення.

7.10 Деякі властивості мають обмеження «Один раз за хід». Ці властивості можна використати лише один раз протягом кожного ходу гравця.

✿ Якщо гравець має можливість розіграти таку властивість протягом ходу іншого гравця, він може зробити це, навіть якщо розігрував її під час свого ходу.

Наприклад. У властивості Арджана Сінгха «Старший на палубі» записано: «Дія. Перемістіться в будь-яку палубну зону, потім виконайте 1 дію. Грайте раз за хід». Арджан може використати цю властивість у свій хід, а потім у хід іншого гравця, якщо той надасть Арджану можливість виконати дію, як-от розігравши карту «Скоординовані зусилля».

✿ Обмеження властивості, що складається з кількох речень, розповсюджується на всю таку властивість.

7.11 Деякі карти міту викладають в ігрову зону гравця і вони мають текст: «Отримайте таку властивість». Такі властивості залишаються доступними, доки карта міту перебуває в ігровій зоні гравця.

7.12 Текст у дужках «()» – це текст-нагадування.

7.13 ПОСЛІДОВНІСТЬ

7.14 **КИДАННЯ КІСТКИ.** Перед будь-яким кидком кістки гравці можуть використати властивості, які розігруються перед кидком кістки. Після кидка кістки, гравці мають можливість використати властивості, які розігруються після кидка кістки, як-от перекинути цю кістку перед розіграшем результату кидка.

7.15 **ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ.** Перед тим як хтось із гравців додасть карти до перевірки вміння, гравці можуть використати властивості, які розігруються перед додаванням карт до перевірки вміння.

7.16 **ПОСЛІДОВНІСТЬ У КОНФЛІКТАХ.** Щоразу, коли треба вирішити, у якій послідовності одночасно відбудуться кілька подій, це вирішує поточний гравець.

Наприклад. Під час активації всіх глибоководних поточний гравець вирішує, у якій послідовності активувати глибоководних.

✿ Якщо кілька гравців збираються одночасно використати властивості, поточний гравець вирішує, у якому порядку відбудеться розіграш цих властивостей.

- Поточний гравець може спитати, які саме властивості гравці збираються зіграти, але гравці не зобов'язані чесно повідомляти, які саме властивості будуть

використовувати.

- Гравець може вирішити не розігравати властивість, коли отримує таку можливість.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», Карти міту, Кістка.

8 ВЛАСТИВОСТІ «ДІЯ»

Властивість із приміткою «Дія» – це властивість, яка вимагає, щоб гравець витратив дію для розіграшу цієї властивості.

8.1 Гравець може використовувати властивості «Дія», вказані на його планшеті персонажа, карті зв'язки, картах предметів чи інших картах у його ігровій зоні.

❖ Відкриті зрадники не можуть використовувати властивості з їхніх планшетів персонажів.

8.2 Гравці можуть використовувати властивості «Дія» карт умінь, які мають на руці.

❖ Коли гравець використовує властивість «Дія» карти вміння, він скидає цю карту після розіграшу властивості.

❖ Люди не можуть розігравати властивості карт зради.

8.3 Люди можуть розігравати властивості «Дія» тих зон, у яких перебувають.

❖ Люди не можуть розігравати властивість зони, якщо в ній є принаймні один глибоководний або відкритий зрадник. **Це правило не розповсюджується на карцер.**

❖ Якщо людина перебуває в пошкодженій зоні, вона може виконати властивість «Дія» карти пошкодження, щоб відремонтувати цю зону.

❖ Якщо людина перебуває в непошкодженій внутрішній зоні, вона може розіграти властивість цієї зони, зазначену на карті-пам'ятці гравця.

❖ Властивість кожної внутрішньої зони можна розіграти лише один раз за хід.

- Ремонт зони не враховується в цьому обмеженні.

❖ Відкриті зрадники не можуть розігравати властивості зон.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти вмінь, Карти предметів.

9 ВОРОГИ

Лояльність гравця визначає його ворогів.

9.1 **ЛЮДИ.** Для людей вороги – це глибоководні й відкриті зрадники.

9.2 **ВІДКРИТІ ЗРАДНИКИ.** Для відкритих зрадників вороги – це люди.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкриті зрадники

10 ГЛИБИНИ

Глибини – це океанська безодня, де глибоководні гуртуються, готуючись атакувати корабель.

10.1 Якщо Мати Гідра або Батько Дагон повинні бути прибрані з поля, перемістіть їх у Глибини.

10.2 Коли жетон подорожі просувається, будь-які фігурки у двох зонах за кормою корабля переміщують у Глибини.

10.3 Глибини не вважають зоною для будь-яких ігрових ефектів.

❖ Глибини не сусідні з жодною з зон.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Зони, Трек подорожі.

11 ГРАВЕЦЬ

У грі «Незбагненне» кожен гравець контролює персонажа. В обох книжках правил термін «гравець» означає як особу, що грає в гру, так і персонажа, яким ця особа керує.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Персонажі.

12 ДІЇ

Під час кроку «Виконайте дії» поточний гравець виконує 2 дії. Перелік доступних дій залежить від того, чи гравець людина, чи відкритий зрадник.

12.1 Деякі властивості «Дія» дозволяють гравцеві виконати одну або більше додаткових дій. Такі властивості дозволяють гравцеві виконати більше ніж 2 дії за хід.

12.2 ДІЇ ЛЮДИНИ

Люди можуть виконувати такі дії:

12.3 Переміститися в будь-яку корабельну зону.

❖ Гравець не може виконати цю дію, доки він у карцері.

❖ Гравці не можуть переміщуватися у водні зони та в Глибини.

❖ Гравці не можуть самостійно переміщуватися в лазарет чи карцер.

12.4 Атакувати глибоководного або відкритого зрадника у своїй зоні.

12.5 Врятувати пасажира у своїй зоні.

12.6 Розпочати обмін предметами між гравцями в одній зоні.

❖ Будь-які гравці в зоні гравця, що розпочав обмін, можуть відавати та/або отримувати предмети. Гравець, що розпочав обмін, не зобов'язаний брати в ньому участь.

12.7 Розіграти властивість «Дія» у своїй ігровій зоні або на карті вміння у своїй руці.

❖ Ці властивості вказані на планшеті персонажа, карті зв'язки, картах предметів, картах посади та на будь-яких інших картах, які лежать в ігровій зоні гравця.

❖ Коли гравець використовує властивість «Дія» на карті

вміння з руки, після розіграшу цієї властивості він мусить скинути цю карту.

12.8 Розіграти властивість «Дія» у своїй зоні.

- ✿ Гравець не може виконати цю дію, якщо в цій зоні присутній принаймні 1 глибоководний або відкритий зрадник. **Це правило не поширюється на карцер.**
- ✿ Якщо гравець перебуває в пошкодженій внутрішній зоні, він може розіграти властивість «Дія» на карті пошкодження в цій зоні, щоб відремонтувати зону.
- ✿ Якщо гравець перебуває в непошкодженій внутрішній зоні, він може розіграти властивість «Дія» цієї зони.
- ✿ Властивість «Дія» кожної зони можна розіграти лише один раз за хід.
- Ремонт зони не враховується в цьому обмеженні.

12.9 ДІЇ ВІДКРИТОГО ЗРАДНИКА

Відкриті зрадники можуть виконувати такі дії:

12.10 Переміститися в будь-яку корабельну зону.

- ✿ Якщо поточний гравець у карцері, він мусить скинути з руки карти вмінь сумарним значенням 12 або більше, щоб виконати цю дію.
- Гравець повинен скинути всі карти вмінь безпосередньо перед тим, як переміститися з карцеру.
- ✿ Гравці не можуть переміщатися у водні зони та Глибини.
- ✿ Гравці не можуть самостійно переміщатися в лазарет чи карцер.

12.11 Атакувати людину у своїй зоні.

12.12 Перемогти пасажирів у своїй зоні, якщо там немає людини.

12.13 Розіграти властивість «Дія» з карти на руці або карти в ігровій зоні.

- ✿ Коли гравець використовує властивість «Дія» з карти вмінь на руці, то після розіграшу цієї властивості він мусить скинути цю карту.
- ✿ Відкриті зрадники не можуть використовувати властивості з планшета персонажа або корабельних зон.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Атака, Властивості «Дія», Зони, Пасажири, Ремонт.

13 ЗА КОРМОЮ КОРАБЛЯ

За кормою корабля є дві водні зони, сусідні з палубними зонами «7» та «8».

13.1 Коли жетон подорожі просувається, усі монстри у водних зонах за кормою корабля переміщуються у Глибини.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Глибини, Зони, По носу корабля, Треки.

14 ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Гра закінчується відразу, коли виконана одна з таких умов:

- ✿ Жетон подорожі просунутий на клітинку «Прибуття», і сумарна відстань уже розіграних карт курсу становить 12 або більше.
 - ✿ Будь-який лічильник ресурсів досягає 0.
 - ✿ На полі одночасно є 6 пошкоджених зон.
 - ✿ Гравець повинен помістити глибоководних, але в запасі немає потрібної кількості фігурок.
- 14.1 Коли одна з умов закінчення гри виконана, усі гравці розкривають свої карти лояльності.
- ✿ Якщо гра закінчилася через те, що жетон подорожі просунувся на клітинку «Прибуття», перемагають усі гравці, що мають лише карти лояльності «Людина».
 - ✿ У всіх інших випадках перемагають усі гравці, які мають принаймні одну карту лояльності «Гібрид».
 - Якщо сумарне значення відстані на розіграних картах курсу 12 або більше, гравець із картою лояльності «Культист» теж перемагає. Він також перемагає, якщо гра закінчується під час розіграшу карти курсу, додання якої збільшить відстань до 12.
 - Якщо гравець має карти лояльності «Культист» і «Гібрид», він перемагає, навіть якщо подолана відстань становить менше ніж 12.

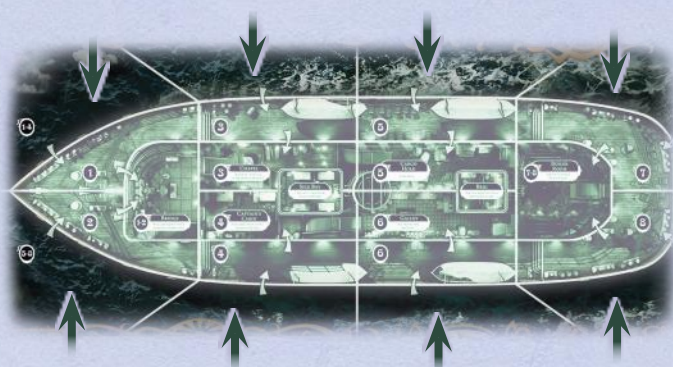
ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти лояльності, Мета гри, Пошкодження.

15 ЗОНИ

У грі є два типи зон: водні та корабельні. Корабельні зони поділяють на палубні та внутрішні.

15.1 У багатьох правилах та ефектах згадується «найближча» зона. Найближчою вважають ту зону, яка відділена від згаданої зони чи компонента найменшою кількістю зон.

15.2 ВОДНІ ЗОНИ



Водні зони

Навколо корабля є вісім зон, візуально представлених океанськими водами.

15.3 Зони з номерами «1-4» та «5-8» – це зони по носу корабля.

- 15.4 Кожна водна зона містить стрілку руху глибоководного, яка вказує на сусідню палубну зону.
- 15.5 У водних зонах можуть перебувати тільки фігурки монстрів.
- 15.6 Гравці не можуть переміщатися у водні зони.
- 15.7 Водні зони не можуть бути пошкоджені.

15.8 КОРАБЕЛЬНІ ЗОНИ

Шістнадцять корабельних зон являють собою пароплав «Атлантика».

- 15.9 Гравці можуть переміщатися тільки корабельними зонами.
- 15.10 Одну корабельну зону може займати будь-яка кількість персонажів і глибоководних.
- 15.11 Корабельні зони діляться на два підтипи: палубні та внутрішні.

15.12 ПАЛУБНІ ЗОНИ



Палубні зони

Вісім палубних зон розміщені навколо внутрішніх зон і візуально представлені верхньою палубою корабля.

- 15.13 Кожна палубна зона має номер від 1 до 8.
- 15.14 Кожна палубна зона містить стрілку руху глибоководного, яка вказує на сусідню внутрішню зону.
- 15.15 Палубні зони не можуть бути пошкоджені.
- 15.16 Пасажирів можна розміщати лише на палубних зонах.

☛ В одній палубній зоні може перебувати будь-яка кількість пасажирів.

15.17 ВНУТРІШНІ ЗОНИ



Внутрішні зони

Вісім внутрішніх зон займають внутрішню частину корабля

й візуально представлені каютами.

- 15.18 Кожна внутрішня зона підписана унікальною назвою, коротким описом її властивостей і має номер від 1 до 8 (крім карцеру й лазарету).

☛ Повний текст властивості кожної зони наведений у карті-пам'ятці гравця.

- 15.19 Внутрішні зони, крім карцеру й лазарету, можуть бути пошкоджені.

- 15.20 Лазарет і карцер мають такі унікальні правила:

☛ Ці зони не можна пошкодити.

☛ Глибоководні не можуть переміщуватися в ці зони, і їх також не можна поміщати туди.

☛ Гравці не можуть самостійно переміщуватися в ці зони.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», За кормою корабля, По носу корабля, Стрілки руху глибоководних, Сусідство.

16 ЗРАДНИКИ

Гравців, що мають одну чи більше карт лояльності «Гібрид» або «Культист», вважають зрадниками.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкриті зрадники, Карты лояльності, Оголосити свою зраду.

17 КАРТИ ЗАКЛИНАНЬ

Карты заклинань – це магичні заклияття, які розігрують завдяки властивості «Дія» карти Хранителя гримуара.

- 17.1 Гравець може розіграти карту заклинання тільки тоді, коли властивість дозволяє йому це.

☛ Щоб розіграти карту заклинання, гравець відкриває цю карту, вголос читає її текст і виконує вказівки.

- Після розіграшу карти заклинання, її вилучають із гри.

- 17.2 Якщо в колоді заклинань не лишилося карт, гравці не можуть розігрувати заклинання.

☛ Якщо властивість дозволяє гравцеві подивитися більше карт з колоди заклинань, ніж там залишилося, він дивиться стільки карт, скільки там є, після чого вирішує, що робити з ними відповідно до вказівок властивості.

Приклад. У колоді заклинань лишилася всього одна карта. Гравець розіграє властивість, яка каже: «Подивіться 2 верхні карти колоди заклинань. Покладіть 1 під низ колоди, а іншу розіграйте». Гравець дивиться карту й вирішує, розіграти її чи повернути в колоду.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Вилучити з гри, Посади.

18 КАРТИ ЗВИТЯГИ

Кожен персонаж має свою особисту карту звітяги, що надає потужну властивість, яку можна використати один раз за гру.

- 18.1 Карта звітяги персонажа підписана його іменем на лицю-

вому боці й містить його зображення на звороті.

- 18.2 Кожен персонаж починає гру зі своєю картою зв'язки в ігровій зоні.
- 18.3 Кожна карта зв'язки вилучається з гри після її розіграшу.
- 18.4 Щоб розіграти властивість карти зв'язки, гравець читає її текст і виконує її вказівки.

✿ Якщо карта зв'язки містить властивість «Дія», гравець мусить витратити дію, щоб розіграти цю властивість.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», Вилучити з гри.

19 КАРТИ ЗРАДИ

Карти зради – це тип карт умінь, які доступні лише відкритим зрадникам.

- 19.1 Лише відкриті зрадники можуть брати й розігрувати властивості карт зради.
- 19.2 Деякі карти зради розігруються на початку кроку гравця «Виконайте дії» і мають текст: «Завершіть ваш крок «Виконайте дії»». Коли розігрується така карта, поточний гравець у цей хід уже не може виконувати дії та розігрувати інші властивості з приміткою: «На початку свого кроку».
- 19.3 Під час перевірок умінь карти зради завжди вважають уміннями завади.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти вмінь, Колода хаосу, Уміння завади.

20 КАРТИ КУРСУ

Карти курсу відтворюють важливі події та явища під час подорожі «Атлантики» до Бостонського порту.

- 20.1 Кожна карта курсу має ефект і значення відстані.
- ✿ Значення відстані перебувають у діапазоні від 2 до 4.
- 20.2 Карти курсу вводяться в гру гравцем з картою капітана в той момент, коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття» на треку.
- ✿ Якщо на цей момент відстань на розіграних картах становить 12 або більше, корабель прибуває в порт і гра закінчується.
- ✿ Якщо після розіграшу карти курсу сумарна подолана відстань становить 6 або більше, гравці розігрують фазу пробудження.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Закінчення гри, Мета гри, Посади, Треки, Фаза пробудження.

21 КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ

Карти лояльності гравця визначають, на чийому він боці – людей чи глибоководних. Є три типи карт лояльності: людина, гібрид і культист.

- 21.1 Кожен гравець отримує 1 карту лояльності під час приготування до гри, а другу – під час фази пробудження.
- 21.2 Якщо гравець має лише карти лояльності «Людина», він

відданий людям, і перемагає, якщо досягнута мета людей.

- 21.3 Якщо гравець має одну чи більше карт лояльності «Гібрид», він відданий глибоководним, і перемагає, якщо досягнута будь-яка мета глибоководних, навіть якщо він також має карти лояльності «Людина».
- 21.4 Якщо гравець має карту лояльності «Культист», він відданий глибоководним. Культист перемагає, якщо досягнута будь-яка мета глибоководних, а сумарне значення відстані розіграних карт курсу становить 12 або більше, навіть якщо він також має карти лояльності «Людина».
- 21.5 Якщо гравець має карти лояльності «Гібрид» і «Культист», він перемагає за умовами карти «Гібрид».
- 21.6 Гравця, який не оголосив свою зраду, вважають людиною, навіть якщо він має карти лояльності «Гібрид» чи «Культист».
- 21.7 Гравець може переглядати свої карти лояльності в будь-який момент гри.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкриті зрадники, Зрадники, Карти вмінь, Мета гри, Оголосити свою зраду, Структура ходу.

22 КАРТИ МІТУ

Карти міту складаються з трьох основних частин, які розігрують у такому порядку:

- 22.1 **КРОК 1.** Криза
- 22.2 **КРОК 2.** Символ активації
- 22.3 **КРОК 3.** Символ треку
- 22.4 Коли гравець бере карту міту, то показує її всім гравцям. Карту розігрують, а потім скидають.
- ✿ Усі частини карти міту – це відкрита інформація. Кожен гравець може за бажанням подивитися карту.
- ✿ Якщо кризу повинен розв'язувати інший гравець, а не той, хто взяв карту, то гравець, що взяв карту, мусить перед її розіграшем передати карту гравцеві, який повинен розв'язати кризу.
- ✿ Зелені карти міту – це карти міту для конкретних персонажів.
- Вибір на карті міту персонажа робить гравець, чий персонаж указаний на цій карті.
 - Якщо карта міту персонажа взята, а потрібний персонаж не в грі, у карцері чи оголосив свою зраду, то цю карту треба скинути й узяти нову.
 - Якщо властивість дозволяє гравцеві таємно подивитися одну чи більше карт міту, і одна чи більше таких карт – це карти міту персонажів, які за зазначеними вище умовами потрібно скинути, гравець показує їх усім, скидає, після чого дивиться стільки карт, скільки він перед тим скинув.
- 22.5 Колода міту має власний скид, куди карти кладуть горілиць.

22.6 Коли взята остання карта міту, після її розіграшу перетасуйте скид карт міту, щоб утворити нову колоду міту.

22.7 КРИЗА

Кarti міту містять кризи, які гравці повинні розіграти.

22.8 Перед розіграшем поточний гравець уголос зачитує текст кризи, щоб ознайомити з нею решту гравців.

22.9 Поточний гравець виконує всі вказівки для розіграшу кризи. Коли текст містить слово «ви» або «ваші» – це звернення до гравця, який розіграє кризу.

☛ Кризу з вибором розв'язання розіграє той гравець, якому це вказує зробити карта. Усі інші кризи розіграє поточний гравець

22.10 Кризи бувають трьох типів: вибір, перевірка вміння та комбінація двох попередніх.

22.11 КРИЗА З ВИБОРОМ РОЗВ'ЯЗАННЯ

Ці кризи пропонують гравцеві вибір між двома варіантами.

22.12 Криза з вибором розв'язання вказує, який саме гравець робить вибір. Це може бути один з таких гравців:

☛ Поточний гравець.

☛ Капітан (гравець із картою капітана).

☛ Хранитель гримуара (гравець з картою хранителя гримуара).

☛ Конкретний персонаж (це робить кризу кризою персонажа).

22.13 Назначений гравець уголос зачитує кризу й обидва її наслідки перед тим, як зробити вибір.

☛ Гравець може вибрати будь-який з варіантів, навіть якщо його неможливо розіграти повністю (якщо вибір не вказує іншого).

22.14 КРИЗА ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

Ці кризи вимагають перевірки вмінь.

22.15 Перевірки вмінь представлені у вигляді цільових значень та двох або більше символів умінь.

☛ Символи вмінь, зображені на карті – це вміння підтримки для цієї перевірки.

☛ Кожне вміння, не зображене на карті – це вміння завади для цієї перевірки.

22.16 Криза містить ефекти, що спрацьовують у разі успіху чи провалу перевірки.

22.17 Деякі кризи мають частковий успіх, представлений числовим значенням і відповідним ефектом.

☛ Якщо результат перевірки вміння не перевищує цільового значення, але дорівнює або перевищує значення часткового успіху, розіграйте ефект часткового успіху.

☛ Перевірку вміння, яка завершилася частковим успіхом,

у контексті ігрових термінів не вважають ані успішною, ані проваленою.

22.18 КОМБІНОВАНІ КРИЗИ

Деякі кризи містять комбінацію вибору та перевірки вміння. Для таких криз гравець спершу вибирає, пройти перевірку чи розіграти другий варіант.

22.19 Якщо вибраний другий варіант, перевірка вміння не виконується.

22.20 Гравець уголос зачитує обидва варіанти перед тим, як зробити вибір.

22.21 СИМВОЛ АКТИВАЦІЇ

Кожна карта міту має один з трьох символів активації у нижньому правому куті.

22.22 Символ активації розігрується після розіграшу кризи.

22.23 Деякі кризи у своїх ефектах містять один або більше символів активації. Коли ці ефекти активуються, гравці розіграють такі символи в наведеному порядку (зліва направо).

22.24 Коли розігрується символ активації, на полі активується один або більше монстрів:

☛ **АКТИВАЦІЯ ГЛИБОКОВОДНОГО** (🐙). Активується кожен глибоководний на полі.

☛ **АКТИВАЦІЯ БАТЬКА ДАГОНА** (👤). Активується Батько Дагон.

☛ **АКТИВАЦІЯ МАТЕРІ ГІДРИ** (👤). Активується Мати Гідра.

22.25 СИМВОЛ ТРЕКУ

Кожна карта міту має один з трьох символів треку в правому нижньому куті.

22.26 Символ треку розігрується після розіграшу символу активації.

22.27 Коли розігрується символ треку, жетон на одному з треків просувається:

☛ **ЖЕТОН ПОДОРОЖІ** (👤). Просуньте жетон на треку подорожі на одну клітинку.

☛ **ЖЕТОН РИТУАЛУ** (👤). Просуньте жетон на треку ритуалу на одну клітинку.

☛ **ВИБІР ЖЕТОНА** (👤). Поточний гравець вибирає трек і просуває жетон на цьому треку на одну клітинку.

• Якщо поточний гравець перебуває в карцері, гравець з картою капітана вирішує, який жетон просувати.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Відкрита інформація, Глибини, Перевірки вмінь, По носу корабля, Структура ходу, Треки.

23 КАРТИ ПРЕДМЕТІВ

Кarti предметів надають унікальні властивості гравцям, які мають такі карти у своїх ігрових зонах.

23.1 Коли гравець повинен взяти карту предмета, він бере верх-

ню карту з колоди предметів і кладе її горілиць у свою ігрову зону.

23.2 У грі немає скиду карт предметів. Коли предмет треба скинути, його вилучають із гри.

23.3 Щоб розіграти властивість на карті предмета, гравець читає текст і виконує вказівки.

❖ Якщо карта предмета має властивість «Дія», гравець мусить витратити дію, щоб розіграти цю властивість.

23.4 Якщо в колоді предметів немає карт, гравець не може брати карти предметів.

❖ Якщо гравець розіграє властивість «Дія» трюму, а в колоді предметів залишилася всього одна карта, він може подивитися її, а потім узяти або повернути в колоду.

23.5 Карти предметів містять назву категорії під зображенням предмета.

❖ Категорії не мають безпосередніх ігрових ефектів, але їх можуть стосуватися деякі властивості.

23.6 УДОСКОНАЛЕННЯ

На картах предметів з ключовим словом «Удосконалення» внизу є роз'яснення вміння цієї карти.

23.7 Кожен гравець може мати лише одне активне вдосконалення.

❖ Удосконалення вважають активним, якщо його карта лежить горілиць.

❖ Удосконалення, карта якого лежить долілиць – неактивне.

- У контексті ігрових термінів неактивне вдосконалення вважають предметом в ігровій зоні гравця.
- Гравці можуть обмінювати й віддавати неактивні вдосконалення як звичайні предмети.

23.8 Гравець може змінити своє активне удосконалення або на початку свого ходу, або в будь-який момент, коли отримує чи втрачає вдосконалення.

❖ Можна отримати вдосконалення, взявши його з колоди предметів, через обмін або через інший ефект.

❖ Удосконалення вважають втраченим, коли воно залишає ігрову зону гравця. Це може статися через обмін або через інший ефект.

23.9 Щоб змінити вдосконалення, гравець на свій вибір перевертає одну свою карту вдосконалення горілиць, а решту своїх карт удосконалень – долілиць.

23.10 Доки гравець має активне вдосконалення у своїй ігровій зоні, вміння, вказане на карті вдосконалення, додається до його набору вмінь.

❖ Коли гравець змінює активне вдосконалення на початку свого ходу, це відбувається до кроку «Отримайте вміння». Отже, набір вмінь гравця змінюється до того, як він отримує карти вмінь.

❖ Доки гравець у карцері, його активне вдосконалення не

додається до його набору вмінь.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», Набір вмінь.

24 КАРТИ ВМІНЬ

Карти вмінь надають гравцям властивості та можуть бути використані, щоб підтримати або завадити перевірці вміння.

24.1 Кожна карта вміння має тип вміння, значення вміння та властивість.

24.2 У грі є шість типів вмінь: вплив (♣), воля (♠), сила (♣), спостережливість (♣), знання (♣) і зрада (♣).

❖ Кожен тип вміння має свою колоду та скид, у який карти кладуть горілиць.

❖ Коли якась колода вміння вичерпується, скид перетасовують і утворюють нову колоду.

• Якщо карт вміння немає ані в колоді, ані в скиді, узяти карти цього вміння неможливо.

• Якщо карт вміння немає ані в колоді, ані в скиді, ця колода лишається порожньою, поки в скид не потрапляє принаймні одна карта вміння і гравець повинен узяти карту з цієї колоди. Тоді перетасуйте скид і створіть нову колоду.

❖ Лише відкриті зрадники можуть брати карти зради й розіграти їхні властивості.

24.3 Кожен гравець має руку карт вмінь.

❖ Коли гравець бере карту вміння, він додає цю карту до своєї руки карт вмінь.

• Коли гравець повинен на вибір узяти карти з кількох колод вмінь, він має вирішити, скільки карт і з яких саме колод узяти, перед тим як почати брати їх.

❖ Карти вмінь – єдиний тип карт, який гравець тримає в руці.

❖ Кількість карт вмінь у руці гравця – відкрита інформація. Один гравець може в будь-який момент спитати іншого, скільки карт той має.

❖ Кожен гравець може мати на руці щонайбільше 10 карт.

• Під час кроку «Скиньте карти» кожен гравець, що має більше ніж 10 карт у руці, мусить скинути карти так, щоб їх лишилося рівно 10.

24.4 Щоб розіграти властивість карти, гравець відкриває її, читає її текст і виконує вказівки.

❖ Гравці можуть розіграти карти вмінь у хід будь-якого гравця.

❖ Якщо карта вміння має властивість «Дія», гравець повинен витратити дію, щоб розіграти цю властивість.

❖ Після розіграшу властивості гравець повинен скинути карту вміння в скид відповідної колоди вмінь.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкрита інформація, Відкриті зрадники, Вла-

стивості «Дія», Колода хаосу, Перевірки вмінь.

25 КАРЦЕР

Карцер – це зона, де утримуються гравці, яких підозрюють у зраді, а також відкриті зрадники, яких перемогли.

25.1 Гравець-людина може перемістити іншого гравця-людину в карцер, розігравши властивість «Дія» каюти капітана, яка потребує успішної перевірки вміння.

✿ Усі гравці мають право долучитися до перевірки вміння, ініційованої властивістю каюти капітана.

25.2 Переміщений у карцер гравець втрачає всі свої карти посади.

25.3 Коли відкритого зрадника перемагають, він потрапляє в карцер.

25.4 Гравець не може переміститися з карцеру звичайним переміщенням.

✿ Щоб переміститися з карцеру, людина повинна розіграти властивість «Дія» цієї зони, яка вимагає успішної перевірки вміння.

- Наявність у карцері відкритого зрадника **не вважає** людині розіграти властивість «Дія» цієї зони.

- Усі гравці мають право долучитися до перевірки вміння, ініційованої властивістю карцеру.

✿ Щоб переміститися з карцеру, відкритий зрадник повинен скинути карти вмінь сумарним значенням 12 або більше.

- Гравець мусить скинути всі карти одночасно, безпосередньо перед тим, як переміститися з карцеру.

✿ Властивості, що переміщують гравців, не можуть перемістити персонажа з карцеру, якщо тільки ця властивість не містить слова «карцер».

25.5 Гравець у карцері не може додавати більше ніж одну карту вміння до окремої перевірки вміння.

25.6 Гравець у карцері не може розігравати властивості на картах предметів у своїй ігровій зоні.

✿ Поки гравець перебуває в карцері, його активне вдосконалення не додається до набору вмінь.

25.7 Під час кроку «Розіграйте міт» людина в карцері розіграє тільки символи активації та символ треку на взятій карті міту. Кризу вона не розіграє.

✿ Якщо символ треку – це «вибір треку» (♣), то вибір за гравцем з картою капітана.

✿ Якщо взята карта міту конкретного персонажа, а цей персонаж перебуває у карцері, не в грі або відкритий зрадник, цю карту міту скидають, а натомість беруть іншу.

25.8 Якщо людина в карцері переможена, вона лишається в карцері.

25.9 Гравці не можуть самостійно переміститися в карцер.

25.10 Карцер не може бути пошкоджений.

25.11 Не можна поміщати глибоководних у карцер.

25.12 Під час кроку «Отримайте вміння» гравці в карцері беруть повний набір карт умінь.

25.13 Перебуваючи в карцері, гравці можуть розігравати властивості карт умінь.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», Відкриті зрадники, Карти міту, Набір умінь, Перевірки вмінь, Переможений, Посади.

26 КІСТКА

У грі «Незбагненне» є одна стандартна 8-гранна кістка.

26.1 Модифікатори не можуть призвести до того, що результат буде менше ніж 1 або більше ніж 8. Якщо результат менше ніж 1, вважайте, що це 1. Якщо результат більше ніж 8, вважайте, що це 8.

26.2 Кількість перекидів кістки завдяки властивостям гри не обмежена.

✿ Модифікатори, що застосовувалися для кидка, також застосовуються для перекиду.

✿ Властивості «Перед кидком кістки» можна розігравати також для перекидів, перед тим як знову кинути кістку.

✿ Властивості «Один раз, коли кидаєте кістку» можуть бути розіграні лише один раз, незалежно від кількості перекидів.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості.

27 КОЛОДА ХАОСУ

Колода хаосу складається з двох карт кожного типу вмінь, крім зради (♣). Її кладуть на місце колоди хаосу на полі, біля Глибин.

27.1 На початку кожної перевірки вмінь дві карти з колоди хаосу долілиць додаються до перевірки.

27.2 Коли взята остання карта з колоди хаосу, створіть нову колоду хаосу, взявши по дві карти усіх типів (крім зради) та перетасувавши їх.

✿ Якщо в колоді вміння та її скиді разом менше ніж 2 карти, не додавайте цей тип умінь до колоди хаосу.

27.3 Гравці не можуть дивитися карти колоди хаосу.

27.4 Кількість карт, що залишилися в колоді хаосу – відкрита інформація. Будь-який гравець може порахувати, скільки карт залишилося в колоді, не відкриваючи жодної з них.

27.5 Коли вказується «Затасуйте X карт зради в колоду хаосу», візьміть X верхніх карт колоди зради, додайте їх до колоди хаосу та перетасуйте її. Потім поверніть колоду хаосу на її місце на ігровому полі.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкрита інформація, Карти вмінь, Перевірки вмінь.

28 ЛАЗАРЕТ

Переможені люди потрапляють у лазарет.

28.1 Якщо під час кроку «Отримайте вміння» гравець перебуває в лазареті, він бере лише одну карту на вибір зі свого набору умінь.

✿ Якщо гравець, що перебуває в лазареті, має активне вдосконалення, він усе одно бере одну карту під час кроку «Отримайте вміння», але може брати карту того типу, який надає йому вдосконалення.

28.2 Гравці можуть переміщатися з лазарету, як і з будь-якої іншої зони – використавши дію переміщення.

✿ Якщо гравець переміщується з лазарету до початку свого ходу (наприклад, отримавши дію під час ходу іншого гравця), під час кроку «Отримайте вміння» цей гравець отримує повний набір умінь.

28.3 Якщо гравець у лазареті переможений, він лишається в лазареті.

28.4 Гравці не можуть самостійно переміщатися в лазарет.

28.5 Лазарет не може бути пошкоджений.

28.6 Глибоководних не можна помістити в лазарет.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Набір умінь, Карти предметів, Переможений, Структура ходу.

29 ЛІМІТ РУКИ

Лімітом руки називається максимальна кількість карт умінь, які гравець може мати в руці наприкінці кроку «Скиньте карти».

29.1 Ліміт руки кожного гравця становить 10 карт.

29.2 Під час кроку «Скиньте карти» кожного гравця **всі** гравці, які мають більше ніж 10 карт у руці, мусять вибрати й скинути стільки карт умінь, щоб у руці залишилося 10 карт.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти умінь, Структура ходу.

30 ЛЮДИ

Людиною вважають будь-якого гравця, що не оголосив своєї зради, навіть якщо він має карти лояльності «Гібрид» чи «Культист».

30.1 У контексті ігрових термінів пасажирів не вважають людьми.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкриті зрадники, Карти лояльності, Оголосити свою зраду, Структура ходу.

31 МЕТА ГРИ

Кожен гравець лояльний до однієї з двох груп: людей або глибоководних. Лояльність гравця визначається однією чи кількома картами лояльності, які він отримує. Мета гри для кожного гравця залежить від того, до кого він лояльний.

31.1 Гравці, що лояльні до людей, борються за виживання й намагаються доправити «Атлантику» в Бостонський порт.

31.2 Гравці, що лояльні до глибоководних, намагаються потопити «Атлантику» задля своїх лихих потреб.

31.3 МЕТА ЛЮДЕЙ

Мета гравців, лояльних до людей – подолати відстань 12 або більше на картах курсу, після чого досягти клітинки «Прибуття» на треку подорожі ще один раз.

31.4 Гравці, які мають тільки карти лояльності «Людина», лояльні до людей.

31.5 МЕТА ГЛИБОКОВОДНИХ

Гравці, лояльні до глибоководних, можуть перемогти кількома способами. Вони перемагають негайно, як тільки досягнута одна з таких мет:

31.6 **МЕТА 1.** Будь-який лічильник ресурсу досягає 0.

31.7 **МЕТА 2.** Якщо на полі одночасно є 6 пошкоджених зон.

31.8 **МЕТА 3.** Гравці повинні помістити на поле глибоководних, але в запасі бракує потрібної кількості фігурок.

31.9 Гравець, який має принаймні одну карту лояльності «Гібрид» або «Культист» – лояльний до глибоководних.

✿ Гравець з картою лояльності «Культист» має додаткову умову перемоги (див. нижче).

31.10 МЕТА КУЛЬТИСТА

Культист (гравець із картою лояльності «Культист», яку використовують лише в грі вчотирих або вшістьох) – це персонаж-людина, який бажає допомогти глибоководним у їхньому задумі. Позаяк культист не глибоководний, він воліє, щоб «Атлантика» затонула поблизу суші.

31.11 Культист перемагає (разом із гравцями, що мають карти лояльності «Гібрид»), якщо досягнута будь-яка мета глибоководних і подолана кораблем відстань на картах курсу становить 12 або більше.

31.12 Культист програє, якщо досягнута мета людей, або будь-яка мета глибоководних досягнута до того, як корабель подолав відстань 12.

31.13 Якщо гравець має разом карти лояльності «Культист» і «Гібрид», він перемагає в разі досягнення будь-якої мети глибоководних, незалежно від того, яку відстань подолав корабель.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Закінчення гри, Карти лояльності, Помістіть, Пошкодження, Ресурси, Треки.

32 МОНАРХИ

Мати Гідра й Батько Даґон – це монархи.

32.1 Монархів не можна атакувати.

32.2 У контексті ігрових термінів монархів не вважають глибоководними.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Монстри.

33 МОНСТРИ

Мати Гідру, Батька Дагона й глибоководних називають монстрами.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Монархи.

34 НАБІР УМІНЬ

Набір умінь персонажа складається з карт умінь, типи й кількість яких вказані на його планшеті персонажа.

34.1 Під час кроку «Отримайте вміння» гравець бере карти вмінь – тих типів і в такій кількості – що відповідають його набору вмінь.

✿ Якщо гравець під час кроку «Отримайте вміння» перебуває в лазареті, він бере тільки одну карту на свій вибір з набору вмінь.

34.2 Кожна карта предмету вдосконалення додає одну карту визначеного типу до набору вмінь персонажа.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти предметів, Карти вмінь, Структура ходу.

35 ОБМЕЖЕНІСТЬ КОМПОНЕНТІВ

Кількість усіх ігрових компонентів обмежена їхньою фактичною кількістю в коробці.

35.1 Якщо гравець повинен взяти карти з колоди, а колода не містить достатньої кількості, він бере стільки, скільки можливо (навіть нуль).

35.2 Коли в запасі бракує глибоководних, щоб помістити на поле потрібну кількість, гра закінчується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Закінчення гри.

36 ОГЛОСИТИ СВОЮ ЗРАДУ

Людина з картою лояльності «Гібрид» або «Культист» може витратити дію, щоб оголосити свою зраду.

Щоб оголосити свою зраду, гравець виконує такі кроки:

36.1 **КРОК 1.** Гравець відкриває одну (і тільки одну) зі своїх карт лояльності «Гібрид» або «Культист».

✿ Якщо гравець має обидві карти («Гібрид» і «Культист») – він сам вибирає, яку відкрити.

36.2 **КРОК 2.** Гравець розіграє властивість «Оголосивши свою зраду», вказану на його планшеті персонажа. Потім він кладе відкриту карту лояльності горілиць на планшет персонажа, закриваючи обидві властивості. Відтепер і до кінця гри вони недоступні.

36.3 **КРОК 3.** Якщо корабель ще не подолав сумарну відстань 12 на картах курсу, гравець передає всі свої закриті карти лояльності одному іншому гравцеві на свій вибір. Цей гравець додає ці карти до своїх карт лояльності й може дивитися їх у будь-який момент. Якщо корабель вже подолав відстань 12 або більше, гравець, що оголосив свою зраду, залишає свої невідкриті карти лояльності долілиць у своїй ігровій зоні.

36.4 **КРОК 4.** Гравець втрачає всі посади.

36.5 **КРОК 5.** Гравець скидає всі карти міту зі своєї ігрової зони та вилучає з гри свою карту звитяги, якщо може.

36.6 **КРОК 6.** Якщо гравець не в карцері, він може скинути будь-яку кількість карт умінь, взявши натомість відповідну кількість карт зради.

36.7 **КРОК 7.** Гравець додає кільце відкритого зрадника до фішки персонажа.

36.8 Після виконання цих кроків продовжується поточний хід.

✿ Якщо гравець оголошує свою зраду під час свого ходу, він може виконати дії, якщо такі в нього залишилися, але він пропускає свій крок міту.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкриті зрадники, Властивість зрадника, Карти лояльності, Посади, Трек подорожі.

37 ПАСАЖИРИ

Пасажири, представлені жетонами – це члени команди й пасажири на борту «Атлантики», які не є гравцями. Упродовж гри пасажири можуть опинитися в небезпеці.

37.1 Жетони пасажирів мають однаковий зворот і різне лице.

✿ Лицевий бік може мати один чи більше символів ресурсів або символ «Х».

- Жетон пасажира з символом «Х» не призводить до втрати ресурсів.

37.2 Жетони пасажирів завжди лежать долілиць, якщо тільки гра не вимагає їх перевернути.

37.3 У контексті ігрових термінів пасажирів не вважають людьми.

37.4 РИЗИКНІТЬ ПАСАЖИРОМ

Коли гравець отримує вказівку «ризикніть пасажиром», гравець повинен кинути кістку й долілиць (не дивлячись на його лицевий бік) помістити жетон пасажира з запасу у палубну зону згідно з результатом.

37.5 Якщо гравці повинні ризикнути більшою кількістю пасажирів, ніж є в запасі, вони ризикують максимально наявною кількістю.

37.6 Якщо властивість вимагає ризикнути пасажиром для оплати її розіграшу (як-от властивість містка), а в запасі бракує потрібної кількості пасажирів, ця властивість не може бути розіграна.

37.7 ВРЯТУВАТИ ПАСАЖИРА

Коли гравець рятує пасажира, він бере його жетон і, не дивлячись на його лицевий бік, повертає в запас.

37.8 ПЕРЕМОЖІТЬ ПАСАЖИРА

Коли пасажир переможений, його жетон перевертається горілиць, і за кожен символ ресурсу на відкритому жетоні відповідний лічильник зменшується на 1. Потім жетон переможеного пасажира вилучається з гри.

37.9 Пасажира може бути переможений глибоководним, що активувався в зоні пасажира, або дією відкритого зрадника в зоні пасажира.

❖ Глибоководний і відкритий зрадник не можуть перемогти пасажира, якщо в цій зоні також перебуває людина.

37.10 Переможені пасажири з символом «X» не призводять до втрати ресурсів.

37.11 Якщо перемога над пасажиром призводить до зниження ресурсу на одному з лічильників до 0, гра закінчується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Закінчення гри, Мета гри, Переможений.

38 ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

Перевірки вмінь можуть розпочатися через кризи або під час розіграшу властивостей каюти капітана або карцеру.

38.1 Кожна перевірка має цільове значення, а також два або більше символів, які визначають уміння підтримки. Усі вказані типи вмінь є вміннями завади.

38.2 Для розіграшу перевірки вміння виконайте такі кроки:

38.3 **КРОК 1. АНОНСУЙТЕ КРИТЕРІЙ.** Поточний гравець оголошує цільове значення й уміння підтримки.

❖ Будь-який гравець, який бажає розіграти властивість «Перед доданням карт до перевірки вміння», робить це під час цього кроку.

38.4 **КРОК 2. ДОДАЙТЕ КАРТИ ХАОСУ.** Поточний гравець створює стос умінь, взявши 2 карти з колоди хаосу й поклавши їх долілиць у межах досяжності.

38.5 **КРОК 3. ДОДАЙТЕ КАРТИ ВМІНЬ.** Починаючи з гравця ліворуч від поточного гравця і закінчуючи поточним гравцем, кожен гравець за годинниковою стрілкою має **одну** нагоду додати долілиць одну чи більше карт з руки в стос умінь.

❖ Гравець не зобов'язаний додавати жодної карти вміння до перевірки вмінь.

❖ Люди в карцері та відкриті зрадники можуть додавати лише одну карту до кожної перевірки.

38.6 **КРОК 4. ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТИ.** Поточний гравець тасує стос перевірки вміння, щоб ніхто напевне не знав, які карти додав кожен із гравців.

38.7 **КРОК 5. РОЗСОРТУЙТЕ КАРТИ.** Поточний гравець перевертає карти горілиць, розподіляючи їх одна за одною на два стои: підтримки та завади.

38.8 **КРОК 6. ПОРАХУЙТЕ РЕЗУЛЬТАТ.** Поточний гравець рахує сумарне значення карт підтримки й віднімає від нього сумарне значення карт завади.

❖ Якщо результат більший або дорівнює цільовому значенню, перевірка вміння успішна.

- Розіграйте ефект перевірки «Успіх» або «Якщо перевірка успішна».

❖ Деякі кризи мають частковий успіх, який позначений

цифрою та відповідним ефектом.

- Якщо результат перевірки менший за цільове значення, але більший або дорівнює значенню часткового успіху, розіграйте ефект часткового успіху.

- Перевірку вміння, яка завершилася частковим успіхом, у контексті ігрових термінів не вважають ані успішною, ані проваленою.

❖ Якщо результат менший за цільове значення і значення часткового успіху, перевірка вважається проваленою.

- Розіграйте ефект перевірки «Провал».

38.9 **КРОК 7. СКИНЬТЕ КАРТИ.** Усі карти, що були використані в перевірці, кладуть у скид відповідних колод умінь.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карти міту, Колода хаосу, Уміння завади, Уміння підтримки, Цільове значення.

39 ПЕРЕМОЖЕНИЙ

Усі персонажі, пасажири й глибоководні можуть бути переможені.

39.1 У разі успішної атаки атакований стає переможеним.

39.2 Коли глибоководний активується в зоні з одним або більшою кількістю жетонів пасажирів, і в цій зоні немає людей, поточний гравець вибирає, який пасажир буде переможений.

39.3 Коли людина переможена, вона переміщується в лазарет.

❖ Якщо людина переможена в лазареті, вона лишається в лазареті.

❖ Якщо людина переможена в карцері, вона лишається в карцері.

39.4 Коли відкритий зрадник переможений, він переміщується в карцер.

❖ Якщо відкритий зрадник переможений в карцері, він лишається в карцері.

39.5 Коли глибоководний переможений, він повертається в запас.

39.6 Коли пасажир переможений, переверніть його жетон горілиць і за кожен зображений символ зменште відповідний ресурс на 1. Потім вилучіть жетон пасажира з гри.

❖ Жетон з символом «X» не спричиняє втрат ресурсів, коли його перемогли.

39.7 Якщо розіграна властивість не дає перемогти ціль, усі ефекти перемоги скасовуються.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Атака, Карцер, Лазарет, Монстри, Пасажири.

40 ПЕРСОНАЖІ

Персонажі – це спільна назва людей і відкритих зрадників.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Відкриті зрадники, Гравець, Карты вмінь, Структура ходу.

41 ПО НОСУ КОРАБЛЯ

По носу корабля є дві водні зони пронумеровані «1–4» та «5–8».

41.1 Коли монархи переміщуються під час активації, вони переміщуються на одну зону в бік нумерованих водних зон.

✿ Якщо під час активації монарх уже перебуває в нумерованій зоні, він не переміщується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. За кормою корабля, Зони.

42 ПОМІСТИТЬ

Коли гравець повинен «Помістити Х глибоководних», він бере Х фігурок глибоководних із запасу й виставляє їх у вказані зони.

42.1 Якщо гравець повинен помістити глибоководних на поле, а в запасі бракує потрібної кількості фігурок, гра закінчується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Глибини, Закінчення гри.

43 ПОСАДИ

У грі є дві посади: капітан і хранитель гримуара, представлені відповідними картами.

43.1 Кожна карта посади має порядок передання, наведений на звороті.

43.2 На початку гри кожна карта посади видається гравцеві, чий персонаж розміщений найвище в порядку передання відповідної карти.

43.3 Гравець втрачає свої посади, якщо відбувається будь-що з наведеного нижче:

✿ Гравець потрапляє в карцер.

✿ Гравець оголошує свою зраду.

43.4 Коли персонаж втрачає посаду, вона передається доступному персонажу, що розташований найвище в порядку передання.

✿ Відкриті зрадники, люди в карцері та персонажі не в грі вважаються недоступними.

✿ Людина, що втрачає посаду, вважається доступною тільки тоді, коли всі інші люди перебувають у карцері, а цей гравець не оголосив свою зраду.

✿ Якщо гравець втратив посаду, і всі гравці перебувають у карцері, посада передається людині в карцері, що стоїть найвище в порядку передання цієї посади.

43.5 КАПІТАН

Капітан – це людина, що на поточний момент командує кораблем. Капітан відповідає за корабель, його ресурси та курс.

43.6 Слово «капітан» у тексті стосується гравця з картою капітана.

43.7 Гравець на посаді капітана отримує карту капітана й колоду курсу.

43.8 Коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття», капітан вибирає між двома верхніми картами з колоди курсу.

43.9 Капітан розв'язує багато криз.

43.10 ХРАНИТЕЛЬ ГРИМУАРА

Хранитель гримуара – це персонаж, на якого покладений обов'язок зберігати том магічних заклинань.

43.11 Сполучення «хранитель гримуара» в тексті стосується гравця з картою хранителя гримуара.

43.12 Гравець на посаді хранителя гримуара отримує карту хранителя гримуара й колоду заклинань.

43.13 Хранитель гримуара має властивість «Дія», яка дозволяє йому взяти дві верхні карти колоди заклинань, розіграти одну з них, а іншу покласти під низ колоди.

✿ Після розіграшу карти заклинання вилучить її з гри.

✿ Якщо колода заклинань закінчилася, хранитель гримуара не може використати властивість своєї посади для розіграшу заклинань.

43.14 Хранитель гримуара вирішує кілька криз.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», Карти заклинань, Карти курсу, Оголосити свою зраду, Треки.

44 ПОШКОДЖЕННЯ

Пошкодження бувають двох видів: пошкодження корабля й пошкодження зони.

44.1 **ПОШКОДЖЕННЯ КОРАБЛЯ.** Коли гравцеві треба пошкодити корабель, він бере карту з колоди пошкоджень і розіграє її ефект.

✿ Якщо карта пошкодження – це «Пошкодження корпусу», гравець кидає кістку й розміщує карту в зоні, номер якої випав.

44.2 **ПОШКОДЖЕННЯ ЗОНИ.** Коли гравцеві треба пошкодити конкретну зону, він бере карту з колоди пошкоджень і розіграє її ефект.

✿ Якщо карта пошкодження – це «Пошкодження корпусу», гравець розміщує карту в зоні, яку треба пошкодити.

✿ Якщо карту пошкоджень треба вилучити з гри після розіграшу, гравець **не** бере додаткової карти.

44.3 Тільки внутрішні зони можуть бути пошкоджені. Палубні й водні зони не можуть бути пошкоджені.

✿ Карцер і лазарет – внутрішні зони, але їх не можна пошкодити.

44.4 Допоки в зоні є карта пошкодження, цю зону вважають пошкодженою, і гравці не можуть розігравати її властивість «Дія».

44.5 Пошкоджену зону не можна пошкодити ще раз. Якщо потрібно пошкодити пошкоджену зону, натомість пошкодьте найближчу непошкоджену внутрішню зону.

❁ Якщо кілька непошкоджених зон рівновіддалені від цієї зони, пошкодьте ту, що має найбільший номер.

44.6 Людина в пошкодженій зоні може відремонтувати пошкодження, розігравши властивість «Дія» на карті пошкодження.

❁ Коли зона відремонтована, затасуйте карту пошкодження в колоду пошкоджень.

❁ Ремонт пошкодженої зони не враховується в обмеженні «один раз за хід» властивості «Дія» цієї зони.

44.7 Якщо в грі є шість пошкоджених зон одночасно, гра закінчується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація, Властивості «Дія», Закінчення гри, Зони, Ремонт.

45 РЕМОНТ

Пошкоджені зони можуть бути відремонтовані.

45.1 Щоб відремонтувати пошкоджену зону, гравець розіграє властивість «Дія» карти пошкоджень у цій зоні.

- Ремонтвання не підпадає під обмеження розіграшу властивості відповідної зони «раз за хід».

45.2 Коли зона відремонтована, затасуйте карту пошкоджень з цієї зони в колоду.

45.3 Пошкоджена зона з глибоководним чи відкритим зрадником не може бути відремонтована.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», Зони, Пошкодження.

46 РЕСУРСИ

У грі є чотири ресурси: пальне (♣), їжа (♠), розум (♠) і душі (♠).

46.1 Коли отримуєте або втрачаєте ресурс, скоригуйте відповідний лічильник.

❁ Якщо будь-який ресурс зменшується до 0, гра закінчується.

❁ Жоден ресурс не можна збільшити понад 10. Отримане понад 10 ігнорується.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Закінчення гри, Мета гри.

47 СТІЛКИ РУХУ ГЛИБОКОВОДНИХ

Стрілки, надруковані на полі, указують напрямки руху глибоководних.

47.1 На кожній водній та палубній зоні надрукована стрілка.

47.2 У внутрішніх зонах немає стрілок, тому що рух глибоководних у внутрішніх зонах відбувається за іншими правилами.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Активація.

48 СТРУКТУРА ХОДУ

Гра в «Незбагненне» відбувається як послідовність ходів гравців.

48.1 Починаючи з поточного гравця, вибраного під час приготування, і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує хід.

48.2 Структура ходу залежить від того, чи поточний гравець людина, чи відкритий зрадник.

48.3 ХІД ЛЮДИНИ

Якщо поточний гравець – не відкритий зрадник, під час свого ходу він виконує такі кроки:

48.4 **КРОК 1. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ.** Поточний гравець бере карти вмінь таких типів і такої кількості, які визначені його набором умінь.

❁ Якщо поточний гравець перебуває в лазареті, він бере лише одну будь-яку карту з набору вмінь.

48.5 **КРОК 2. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ.** Поточний гравець виконує дві дії на вибір. Одна дія може бути виконана кілька разів.

48.6 **КРОК 3. РОЗІГРАЙТЕ МІТ.** Поточний гравець бере й розіграє карту міту.

48.7 **КРОК 4. СКИНЬТЕ КАРТИ.** Кожен гравець, який має на руці більше ніж 10 карт умінь, повинен скинути стільки карт, щоб на руці залишилося рівно 10.

48.8 Коли поточний гравець завершує ці кроки, він передає жетон поточного гравця гравцеві ліворуч, і той починає свій хід.

48.9 ХІД ВІДКРИТОГО ЗРАДНИКА

Якщо поточний гравець – відкритий зрадник, у свій хід він виконує такі кроки:

48.10 **КРОК 1. ОТРИМАЙТЕ ВМІННЯ.** Поточний гравець бере карти вмінь таких типів і такої кількості, які визначені його набором умінь.

❁ Поточний гравець може не брати будь-яку кількість карт зі свого набору вмінь. Натомість він може взяти відповідну кількість карт зради.

- Гравець повинен вирішити, скільки карт зради він братиме перед тим, як почати брати будь-які карти.

48.11 **КРОК 2. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ.** Поточний гравець виконує будь-які 2 дії. Ту саму дію можна виконати двічі.

48.12 **КРОК 3. СКИНЬТЕ КАРТИ.** Кожен гравець, який має в руці більше ніж 10 карт умінь, повинен скинути стільки карт, щоб на руці залишилося рівно 10.

48.13 Коли поточний гравець завершує ці кроки, він передає жетон поточного гравця гравцю ліворуч, і той починає свій хід.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Дії, Карти Міту, Лазарет, Ліміт руки, Набір умінь.

49 СУСІДСТВО

Дві зони вважають сусідніми, якщо вони мають спільну границю.

- 49.1 Зони, у яких спільні тільки кути, не вважають сусідніми.
- 49.2 Компонент є сусіднім до тих самих зон і компонентів у них, що й зона, яку він займає.
- 49.3 Компоненти в сусідніх зонах сусідні один до одного.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Зони.

50 ТРЕКИ

На полі зображені два треки: подорожі та ритуалу.

- 50.1 Коли потрібно «просунути жетон» – перемістіть жетон на відповідному треку на потрібну кількість клітинок праворуч.
- ✿ Якщо жетон досягнув кінця треку, не закінчивши рух, продовжуйте просувати його, перемістившись на клітинку «Початок».
- 50.2 Коли потрібно «відсунути жетон», перемістіть його на потрібну кількість клітинок у бік клітинки «Початок».
- ✿ Якщо жетон на клітинці «Початок», його не можна відсунути.
- 50.3 Коли потрібно «повернути жетон на клітинку «Початок», перемістіть жетон на цю клітинку.
- ✿ Якщо жетон уже на клітинці «Початок», він залишається там.

50.4 ТРЕК ПОДОРОЖІ

Трек подорожі вимірює відстань, подолану «Атлантикою» до наступної точки на курсі.

- 50.5 Жетон подорожі просувається треком, коли на карті міту розігрується символ подорожі.
- 50.6 Гравці можуть просунути жетон подорожі, розігравши властивість «Дія» машинного відділення.
- 50.7 Щоразу, коли жетон подорожі просувається на одну клітинку, перемістіть усіх монстрів на одну зону в бік корми корабля.
- ✿ Перемістіть у Глибини кожного монстра, який на момент просування жетону подорожі перебував у водних зонах за кормою.
- 50.8 Коли жетон подорожі досягає клітинки «Прибуття», корабель прибув у наступну точку на курсі.
- ✿ Якщо на цей момент відстань на розіграних картах становить 12 або більше, корабель прибув у порт, і гра закінчується.
- ✿ Якщо відстань на розіграних картах курсу менше 12, капітан дивиться дві верхні карти курсу, вибирає одну для розіграшу, а другу кладе під низ колоди. Потім він розігрує вибрану карту.
- Коли капітан розігрує карту курсу, він кладе її до ряду вже розіграних карт курсу. Потім він розігрує ефект на цій карті.

- Після того як карта курсу повністю розіграна, він представляє жетон подорожі на клітинку «Початок» відповідного треку.
- Після того як капітан розігрує карту курсу, з якою сумарна подолана відстань становить 6 або більше, гравці розігрують фазу пробудження.

50.9 ТРЕК РИТУАЛУ

Трек ритуалу вимірює прогрес у створенні великого закляття вигнання.

- 50.10 Жетон ритуалу просувається треком, коли з карти міту розігрується символ ритуалу.
- 50.11 Гравці можуть просунути жетон ритуалу, розігравши властивість «Дія» каплиці.
- 50.12 Коли жетон подорожі досягає клітинки «Закляття», створюється велике закляття вигнання. Гравці виконують таке:
- ✿ Повертають усіх глибоководних з водних та палубних зон у запас.
 - Глибоководні у внутрішніх зонах лишаються на полі.
 - ✿ Переміщують Батька Дагона й Мати Гідру в Глибини.
 - ✿ Перемагають усі жетони пасажирів у палубних зонах.
 - ✿ Перемагають кожного персонажа у палубних зонах.
 - Переміщують переможених людей у лазарет, переможених відкритих зрадників – у карцер.
 - Велике закляття вигнання не діє на персонажів у внутрішніх зонах.
 - ✿ Переставляють жетон ритуалу на клітинку «Початок» відповідного треку.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Властивості «Дія», За кормою корабля, Карти заклинань, Карти курсу, Посади, Фаза пробудження.

51 УМІННЯ ЗАВАДИ

Уміння завади для перевірки вміння – це будь-які типи вмінь, які не вказані в переліку вмінь підтримки цієї перевірки.

- 51.1 Суму значень карт умінь завади віднімають від суми значень умінь підтримки.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Перевірки вмінь, Уміння підтримки.

52 УМІННЯ ПІДТРИМКИ

Кожна перевірка вказує два або більше символів умінь поряд з її цільовим значенням. Ці вміння називають уміннями підтримки.

- 52.1 Значення на картах умінь підтримки додаються, потім від цієї суми віднімається сума значень умінь завади.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Уміння завади, Перевірки умінь, Цільове значення.

53 ФАЗА ПРОБУДЖЕННЯ

Коли корабель досягає точки на курсі, і сумарна відстань розіграних карт курсу дорівнює 6 або більше, відбувається фаза пробудження.

Для розіграшу фази пробудження, гравці виконують такі кроки:

- 53.1 **КРОК 1.** Після розіграшу карти курсу, яка збільшує подолану відстань до 6 або більше, роздайте кожному гравцеві по одній карті лояльності з колоди, створеної під час приготування до гри.
- 53.2 **КРОК 2.** Гравці одночасно дивляться свої карти лояльності і, коли всі готові, повертають карти долілиць у свої ігрові зони.
- 53.3 **КРОК 3.** Якщо в грі присутні відкриті зрадники, кожен з них, починаючи з поточного гравця, передає свою щойно отриману карту лояльності людині на свій вибір.
- ☛ Дайте всім гравцям, що отримали такі карти, час вивчити їх.
- 53.4 **КРОК 4.** Відновіть гру з моменту зупинки (зазвичай це завершення розіграшу карти міту).
- 53.5 Фаза пробудження відбувається лише раз за гру.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Карты курсу, Карты міту, Треки.

54 ЦІЛЬОВЕ ЗНАЧЕННЯ

Цільове значення використовується під час розіграшу перевірок умінь і атак.

- 54.1 Цільове значення перевірки вміння – це число, якого треба досягти або перевищити за допомогою карт умінь, зіграних у цій перевірці, щоб перевірка була успішною.
- ☛ Цільове значення – це число поряд із двома або більшою кількістю символів умінь, які є вміннями підтримки цієї перевірки.
- 54.2 Цільове значення атаки – це мінімальний результат кидка кістки, необхідний, щоб атака була успішною.
- ☛ Якщо атакують глибоководного, цільове значення дорівнює 4.
 - ☛ Якщо атакують персонажа, цільове значення дорівнює 6.

ПОВ'ЯЗАНІ ТЕМИ. Атака, Перевірки умінь, Уміння підтримки.

ДОДАТОК І.

ВАРІАНТ ГРИ БЕЗ КУЛЬТИСТА

Учасники можуть вирішити грати без карти культиста. У такому разі, граючи вчотирьох або шістьох, додайте додаткову карту лояльності «Людина» в колоду лояльності та встановіть такі значення на лічильниках:

- ☛ Пальне – 7
- ☛ Їжа – 6
- ☛ Розум – 6
- ☛ Душі – 7

ДОДАТОК ІІ.

ВИБІР РІВНЯ СКЛАДНОСТІ

Якщо гравцям здається, що люди або зрадники надто легко перемагають, то перед початком гри можна домовитися і полегшити гру одній зі сторін.

Щоб полегшити гру людям, збільште всі стартові ресурси на 2.

Щоб полегшити гру зрадникам, зменште всі стартові ресурси на 2.

ДОДАТОК III.

НАСТАНОВИ ПОТАЄМНОСТІ

Наріжний камінь гри «Незбагненне» – непевність, інтрига та параноя щодо пошуку зрадників. Щоб сприяти таким відчуттям, гравцям варто дотримуватися вказівок щодо спілкування, і тоді прихованим зрадникам буде легше не виказувати себе, коли вони вдаватимуться до саботажу.

Ці настанови рекомендуються для обмеження спілкування між гравцями, що допоможе створити атмосферу підозр і недовіри. Обмеження того, що гравці можуть казати, допоможуть прихованим зрадникам не видати себе й діяти таємно без потреби переконливо брехати іншим.

Це не суворі правила. Радше це поради, на основі яких ви виберете такі правила, які пасуватимуть вам найкраще. Кожна група може додавати, змінювати й навіть видучати певні правила спілкування, як вважає за потрібне – аби лише ці правила були узгоджені до початку гри.

КЛЮЧОВІ НАСТАНОВИ

Гравці не зобов'язані говорити правду в будь-який момент, крім як надаючи відкриту інформацію.

Наприклад, гравець повинен чесно повідомити, скільки карт має в руці.

Обговорюючи будь-яку приховану інформацію до якої гравці мають доступ, бажано використовувати такі загальні фрази, щоб правда й омана здавалися максимально схожими.

- Щоб не вказати себе, гравці можуть користуватися «полярними оцінками». Як-от стверджувати, що мають карти з великим чи малим значенням, але не з «доволі» великим чи «досить» малим значенням... і точно не «середнім».

Запитання гравців щодо таємної інформації мають бути сформульовані так, щоб на них можна було відповісти лише «так» або «ні». Навіть тоді гравець, якого запитують, не зобов'язаний відповідати правдиво.

Гравцям забороняється прямо запитувати когось про його лояльність. Однак гравці можуть натякати, висловлювати підозру чи навіть прямо звинувачувати одне одного в зрадництві.

ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

Під час перевірки вміння гравець не повинен розголошувати, які карти, якого типу, кольору або значення він додав або планує додати до перевірки. Він також не повинен розголошувати будь-яку інформацію про карти, які додав або планує додати, яка б указувала, які саме карти серед відкритих належать йому.

Після відкриття карт гравець не може вказувати, які з карт додав саме він.

Ось приклади того, що **може** сказати гравець:

- «Цією картою я вам добряче допоміг».
- «Я трішки допоміг».
- «Я додаю три карти, допоможуть вони посередньо».
- «Я додав чотири слабенькі карти».
- «Це точно не я. Я не маю карт впливу в наборі».
- «Я єдиний, хто міг додати ці карти». Гравець не називає своїх карт, а натомість робить спостереження з відкритої інформації.

Ось приклади того, чого гравець **не може** казати:

- «Я допомагаю одною картою з середнім значенням». Можна здогадатися, що гравець додав карту зі значенням 3.
- «Я додав чотири карти сили». Гравець назвав тип умінь.
- «Я додав кілька двійок». Гравець назвав значення.
- «Я додав до перевірки «Приготування». Гравець назвав карту, тож її можна буде впізнати в стосі.
- «Оце мої карти знань». Гравець прямо назвав свої карти, навіть якщо й збрехав.

ВЛАСТИВОСТІ КАРТ УМІНЬ

Якщо гравець хоче дізнатися, чи хтось має карту з потрібною йому властивістю, він може спитати. Гравці можуть заявити, що мають або не мають такої карти, але не зобов'язані робити це.

Гравці можуть пообіцяти, що допоможуть з певними завданнями, але не можуть зачитувати властивості своїх карт чи їхні назви.

Наприклад, гравець може сказати: «Я можу допомогти з кидком кістки», але не може сказати: «Я маю «Чутку інтуїцію»», або прочитати властивість цієї карти.

КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ

Якщо гравець отримує можливість подивитися карти лояльності іншого гравця, він не може поділитися конкретною інформацією щодо цих карт. Утім, він може прямо назвати гравця зрадником або людиною. Якщо гравець побачив кілька карт лояльності, він не може назвати кількість карт зрадника, але може відкрито звинуватити гравця в зраді (або ні). Коли один гравець дивиться карти лояльності іншого гравця, той повинен знати, які саме карти побачив перший гравець.

ВЕРХНЯ КАРТА КОЛОДИ

У якісь моменти гри гравці можуть отримати інформацію про верхні карти однієї з колод (наприклад, карти курсу або міту). Гравці не можуть розголошувати конкретну інформацію про ці карти, але можуть описати їх, як «хороші» або «погані».

ВІДКРИТІ ЗРАДНИКИ

Відкриті зрадники повинні дотримуватися тих самих правил потаємності, що й інші гравці. Вони не можуть показувати карти зі своєї руки іншим гравцям.

ДОДАТОК ІV. ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. ПРИГОТУЙТЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

Покладіть ігрове поле на центр стола.



Ігрове поле

2. ПРИГОТУЙТЕ ТРЕКИ

Покладіть жетон подорожі та жетон ритуалу на клітинки «Початок» відповідних треків.



Треки подорожі та ритуалу

3. ПРИГОТУЙТЕ ЛІЧИЛЬНИКИ

Виставте на кожному лічильнику значення «8».



Лічильники ресурсів

4. СТВОРІТЬ ЗАПАС

Розмістіть фігурки глибоководних, жетони пасажирів, кільця зрадників і восьмигранну кістку біля ігрового поля. Переверніть усі жетони пасажирів долілиць і ретельно перемішайте.

Глибоководні



Кільця зрадників



Кістка



Жетони пасажирів

5. СТВОРІТЬ КОЛОДИ ВМІНЬ

Розділіть карти вмінь за типами (вплив, знання, спостережливість, сила, воля і зрада), перетасуйте кожну колоду окремо й покладіть їх долілиць біля відповідних позначок на ігровому полі.



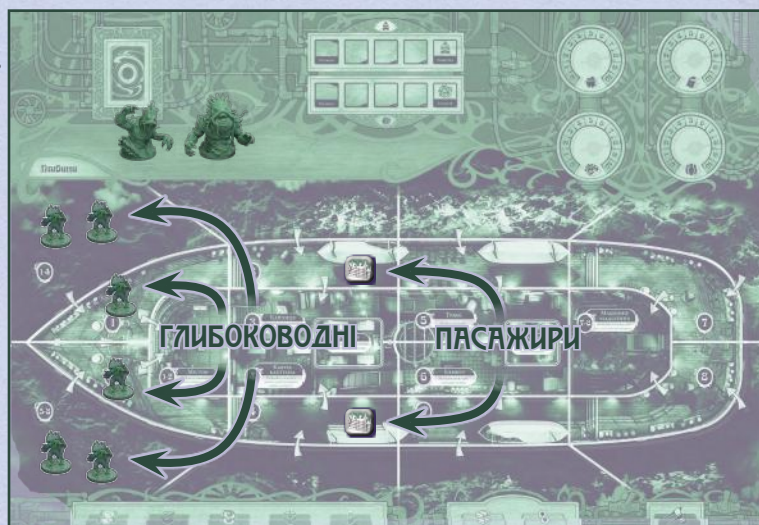
6. СТВОРІТЬ КОЛОДИ ПОШКОДЖЕНЬ І МІТУ

Перетасуйте колоду пошкоджень і покладіть її біля відповідної позначки на ігровому полі. Перетасуйте колоду міту й покладіть її біля поля.



7. РОЗСТАВТЕ МОНСТРИВ І ПАСАЖИРІВ

Розмістіть Батька Дагона й Мати Гідру в Глибинах. Розмістіть глибоководних і жетони пасажирів, як показано на малюнку.



8. СТВОРІТЬ КОЛОДУ ХАОСУ

Візьміть по 2 карти з кожної колоди вмінь (крім зради) і, не дивлячись, перетасуйте їх, щоб утворити колоду хаосу. Покладіть її на місце колоди хаосу на ігровому полі.



9. ВИБЕРІТЬ ПЕРСОНАЖІВ

Навмання виберіть поточного гравця і передайте йому жетон поточного гравця. Потім, починаючи з поточного гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає собі персонажа й бере відповідний планшет персонажа. Решту планшетів персонажів поверніть у коробку.



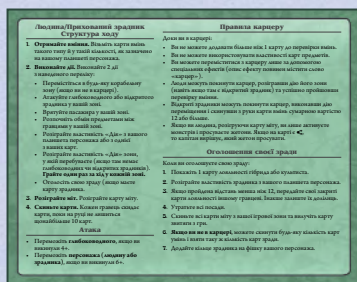
Жетон поточного гравця

ВИБІР ПЕРСОНАЖІВ

Групі знадобиться широкий спектр доступних умінь, тож коли вибираєте персонажа, зважайте на те, яких персонажів уже вибрали інші гравці.

10. СТВОРІТЬ ІГРОВІ ЗОНИ

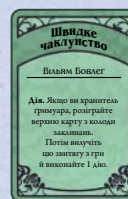
Кожен гравець бере карту зв'язки й фішку вибраного персонажа разом з двосторонньою картою-пам'яткою гравця і кладе їх у свою ігрову зону. Решту пам'яток, карт зв'язки і фішок поверніть у коробку.



Карта-пам'ятка гравця



Планшет персонажа



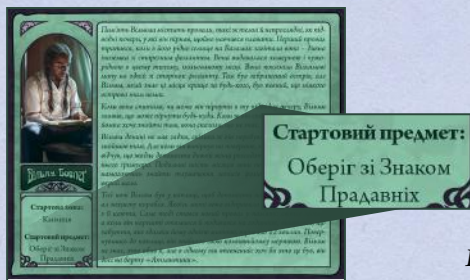
Карта зв'язки



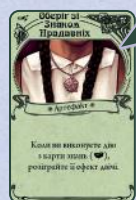
Фішка персонажа

11. ЗБЕРІТЬ ПРЕДМЕТИ

Кожен гравець бере з колоди предметів стартові предмети, указані на звороті його планшета персонажа, і кладе їх горілиць у свою ігрову зону. Перетасуйте решту карт, щоб утворити колоду предметів і покладіть її біля відповідної позначки на ігровому полі.



Планшет персонажа (зворот)



Карта стартового предмета



12. РОЗСТАВТЕ ПЕРСОНАЖІВ

Кожен гравець розміщує фішку свого персонажа на полі, як вказано на планшеті персонажа.

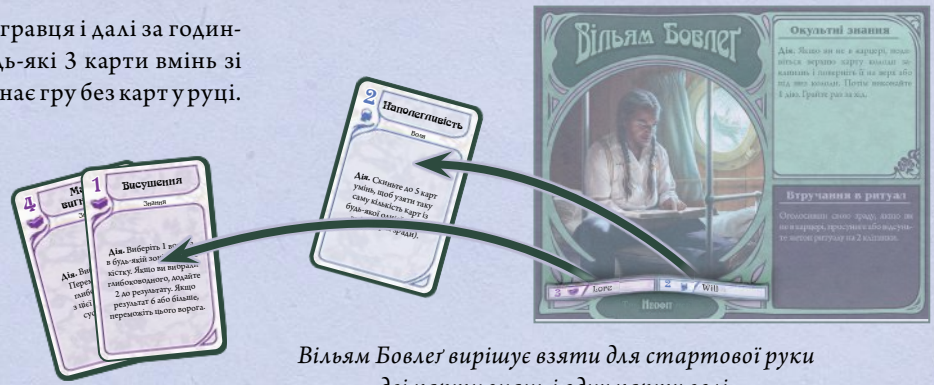


Планшет персонажа (зворот)



13. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ВМІНЬ*

Починаючи з гравця ліворуч від поточного гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець бере будь-які 3 карти вмінь зі свого набору умінь. Поточний гравець починає гру без карт у руці.



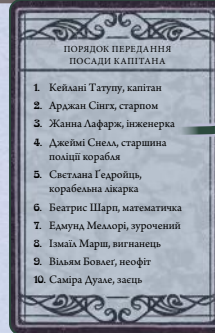
Вільям Бовлеґ вирішує взяти для статової руки дві карти знань і одну карту волі.

14. СТВОРІТЬ КОЛОДУ КУРСУ

Перетасуйте карти курсу та видайте колоду й карту капітана гравцеві, чий персонаж стоїть найвище в порядку передання посади, указаному на звороті карти капітана.



Карты курсу



Карта капітана



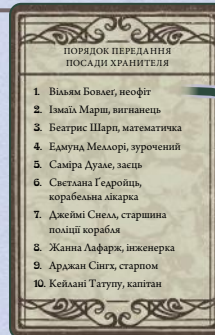
Приклад персонажів, вибраних для гри втрьох.

15. СТВОРІТЬ КОЛОДУ ЗАКЛИНАНЬ

Перетасуйте карти заклинань і дайте колоду й карту хранителя гримуара гравцеві, чий персонаж стоїть найвище в порядку передання посади, указаному на звороті карти хранителя.



Карты заклинань



Карта хранителя гримуара



Приклад персонажів, вибраних для гри втрьох.

16. СТВОРІТЬ КОЛОДУ ЛОЯЛЬНОСТІ*

Створіть колоду лояльності, склавши комбінацію карт, яка відповідає кількості гравців, згідно з цією таблицею:

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	3	4	5	6
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ГІБРИДІВ	1	1	2	2
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ КУЛЬТИСТІВ	0	1	0	1
КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ ЛЮДЕЙ	5	6	8	9



Склад колоди лояльності для гри втрьох.

17. РОЗДАЙТЕ КАРТИ ЛОЯЛЬНОСТІ*

Перетасуйте колоду та роздайте по одній карті лояльності кожному гравцеві, не відкриваючи цих карт. Гравці одночасно дивляться свої карти лояльності й, коли всі готові, кладуть їх долілиць у свої ігрові зони.

*Кроки 13, 16 та 17 відрізняються від указаних у приготуванні до гри в книжці «Як грати». Для вашої першої партії скористайтеся правилами, наведеними там.

ПРЕДМЕТНИЙ ПОКАЗНИК

Цей предметний показник посилається на пункти, а не на номери сторінок. Номер, наведений після кожного запису відповідає пункту в глосарії.

А

активація, 1.0
Батько Дагон, 1.9
тільки в Глибинах, 1.12
глибоководні, 1.13
тільки в Глибинах, 1.18
Мати Гідра, 1.5
тільки в Глибинах, 1.8
символ активації, 22.21
Атака, 2.0
розіграш, 2.2

Б

Батько Дагон
активація, 1.9
переміщення, 1.11
див. також монархи

В

відкритий зрадник, 5.0
дії, 12.9
ви і ваш, 7.2
виграш у гри, 31.0
вилучити з гри, 3.0
вичерпана колода
карти заклинань, 17.2
карти міту, 22.6
карти вмінь, 24.2
карти предметів, 23.4
колода хаосу, 27.2
відкрита інформація, 4.0
відсутні жетон, 50.2
властивість зрадника, 6.0
Властивості, 7.0
ви і ваш, 7.2
властивість зрадника, 6.0
можете, 7.4
не можете, 7.3
обмеження, 7.10
отримайте властивість, 7.11
перед тим як, 7.6
перекиньте, 26.2
подивіться, 7.7
послідовність, 7.13
потім, 7.9
тлумачення, 7.1
щоб, 7.5
якщо можливо, 7.8
Властивості «Дія», 8.0
внутрішні зони, 15.17
розіграш властивостей, 8.3
водні зони, 15.2
вороги, 9.0
врятувати пасажера, 37.7

Г

гібрид, 21.3
мета, 31.5
див. також відкриті зрадники
Глибини, 10.0
глибоководні
активація, 1.13
атакувати людину, 1.14
мета, 31.5
обмеження компонентів, 35.2
переміщення, 1.17
перемогти пасажера, 1.15
переможений, 39.5
помістити, 42.0

пошкодження, 1.16
гравець, 11.0

Д

Дії, 12.0
відкритий зрадник, 12.9
атака, 2.0
властивості «Дія», 8.0
переміститися, 12.10
перемогти пасажера, 12.12
людина, 12.2
атака, 2.0
властивості «Дія», 8.0
врятувати пасажера, 37.7
обмін, 12.6
переміститися, 12.3
розіграти «Дію» у зоні, 12.8
душі, 46.0

З

за кормою корабля, 13.0
закінчення гри, 14.0
закляття, 50.12
зони, 15.0
властивості «Дія», 8.3
водні зони, 15.2
за кормою корабля, 13.0
карцер, 25.0
корабельні зони, 15.8
палубні зони, 15.12
внутрішні зони, 15.17
лазарет, 28.0
по носу корабля, 41.0
розіграш властивостей, 8.3
стрілки руху, 47.0
сусідство, 49.0
зрадники, 16.0
відкриті, 5.0
оголосити свою зраду, 36.0

І

їжа, 46.0

К

камбуз, 8.3
капітан, 43.5
див. також посади
каплиця, 8.3
карти
властивості «Дія», 8.2
заклинань, 17.0
звитяги, 18.0
курсу, 20.0
лояльності, 21.0
міту, 22.0
посада, 43.0
предметів, 23.0
удосконалення, 23.6
умінь, 24.0
хаосу, 27.0
карти вмінь, 24.0
властивості, 24.4
карти зради, 19.0
у карцері, 25.12-13
карти волі, 24.2
карти впливу, 24.2
карти заклинань, 17.0
карти звитяги, 18.0
карти знань, 24.2
карти зради, 19.0

карти курсу, 20.0
карти лояльності, 21.0
карти міту, 22.0
зелені, 22.4
комбінована криза, 22.18
криза, 22.7
криза з вибором, 22.11
криза перевірки вмінь, 22.14
криза конкретного персонажа, 22.4
символ активації, 22.21
карти предметів, 23.0
властивості, 23.3
у карцері, 25.6
удосконалення, 23.6
карти сили, 24.2
карти спостережливості, 24.2
карцер, 25.0

карти вмінь, 25.12-13
перевірки вмінь, 25.5
переміщення, 25.4
посади, 25.2
предмети, 25.6
розіграш міту, 25.7
категорії, 23.5
каюта капітана, 8.3
кістка, 26.0
перекид, 26.2
послідовність, 7.14
кого атакують, 2.4
цільове значення, 54.2
колода хаосу, 27.0
корабельні зони, 15.8
розіграш властивостей, 8.3
криза, 22.7
комбінована криза, 22.18
криза з вибором, 22.11
криза перевірки вмінь, 22.14
криза конкретного персонажа, 22.4
Крок «Виконайте дії»
відкритий зрадник, 48.11
людина, 48.5
Крок «Отримайте вміння»
відкритий зрадник, 48.10
людина, 48.4
у карцері, 25.12
у лазареті, 28.1
Крок «Розіграйте міт», 48.6
у карцері, 25.7
див. також карти міту
Крок «Скиньте карти»
людина, 48.7
відкритий зрадник, 48.12
Культист, 21.4
мета, 31.10
див. також відкриті зрадники

Л

лазарет, 28.0
карти вмінь, 28.1
переміщення, 28.2
ліміт руки, 29.0
люди, 30.0
дії, 12.2
мета, 31.3

М

Мати Гідра
активація, 1.5

переміщення, 1.7
див. також монархи
машинне відділення, 8.3
мета гри, 31.0
мета людей, 31.3
мета гібридів, 31.9
мета глибоководних, 31.5
мета культистів, 31.10
місток, 8.3
можете, 7.4
монархи, 32.0
монстри, 33.0

Н

набір умінь, 34.0
не можете, 7.3

О

обмеженість компонентів, 35.0
обмеження, 7.10
обмін предметами, 12.6
оголосити свою зраду, 36.0

П

Палубні зони, 15.12
пальне, 46.0
пасажери, 37.0
врятувати, 37.7
переможений, 37.8
ризикнути, 37.4
перевірки вмінь, 38.0
послідовність, 7.15
у карцері, 25.5
уміння завади, 51.0
уміння підтримки, 52.0
цільове значення, 54.0
перед тим як, 7.6
перекид, 26.2
переміщення
Батько Дагон, 1.11
відкритий зрадник, 12.10
глибоководні, 1.17
людина, 12.3
Мати Гідра, 1.7
сусідство, 49.0
у карцері, 25.4
у лазареті, 28.2
переможений, 39.0
глибоководні, 39.5
запобігти, 39.7
людина, 39.3
пасажир, 39.6
персонажі, 40.0
карти міту, 22.4
по носу корабля, 41.0
повернути жетон треку, 50.3
подивіться, 7.7
помістити, 42.0
посади, 43.0
втратити, 43.3
капітан, 43.5
у карцері, 25.2
хранитель гримуара, 43.10
послідовність, 7.13
потім, 7.9
пошкодження, 44.0
пошкодження зони, 44.2-7
пошкодження корабля, 44.1
ремонт, 45.0
прибуття, 50.8

приготування до гри, с.20
провал, 38.8
програш у гри, 31.0
просунути жетон, 50.1

Р

ремонт, 45.0
ресурси, 46.0
сягає нуля, 14.0
ризикнуть пасажиром, 37.4
розум, 46.0

С

стрілки руху глибоководних, 47.0
структура ходу, 48.0
людина
Крок «Отримайте вміння», 48.4
Крок «Виконайте дії», 48.5
Крок «Розіграйте міт», 48.6
Крок «Скиньте карти», 48.7
відкритий зрадник
Крок «Отримайте вміння», 48.10
Крок «Виконайте дії», 48.11
Крок «Скиньте карти», 48.12
сусідство, 49.0

Т

треки, 50.0
символ треку, 22.25
трек подорожі, 50.4
трек ритуалу, 50.9
трьом, 8.3

У

удосконалення, 23.6
уміння завади, 51.0
уміння підтримки, 52.0
успіх, 38.8

Ф

фаза пробудження, 53.0

Х

хранитель гримуара, 43.10
див. також посади
хто атакує, 2.3
цільове значення, 54.2

Ц

цільове значення, 54.0
хто атакує, 2.3
кого атакують, 2.4
перевірки вмінь, 38.1

Ч

частковий успіх, 38.8

Щ

щоб, 7.5

Я

якщо можливо, 7.8