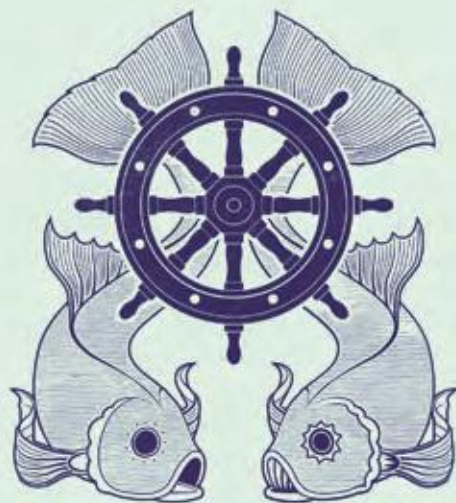


НЕПОСТИЖИМОЕ



Правила игры

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

Сейчас 1913 год. Вы находитесь на борту парохода «Атлантика» — небольшого пассажирского судна под управлением компании «Фэрмонт Шиппинг», направляющегося через Атлантический океан в Бостон, штат Массачусетс. Уже в первые дни путешествия среди пассажиров и экипажа начинают ходить слухи, что вперёдсмотрящие заметили в воде большие тёмные тени, следовавшие за судном. Некоторые из людей на корабле странно себя ведут: издают квкающие звуки и немигающими глазами вглядываются в открытое море. Вам в последнее время тоже не по себе: ваши ночи отравляют сны о мрачных подводных пейзажах, населённых таинственными созданиями. Напряжение растёт, нервы истрепаны, и судно превращается в пороховую бочку, которая вот-вот взорвётся.

На третью ночь недельного путешествия в часовне судна найдена убитой одна из пассажирок. Её тело лежит на древнем фолианте, а вокруг на алтаре разложены компоненты ритуала. Фолиант открыт на странице с иллюстрацией человеческой фигуры в центре сияющего круга. Вне круга изображены чудовища, убегающие прочь. Вы короткое время размышляете над значением иллюстрации, а затем по всему судну начинают раздаваться вопли и крики ужаса. Нечто непостижимое выбралось из воды и поднимается на борт!

ОБ ИГРЕ

«НЕПОСТИЖИМОЕ» — это настольная игра о тайных ролях, интригах и паранойе. Часть игроков — люди, которые борются за благополучие судна, пассажиров и экипажа, в то время как другие — предатели, посланные на борт парохода «Атлантика» народом глубоководных, чтобы не дать ему достигнуть места назначения! Роли игроков скрыты, поэтому для победы в игре необходимо определить, кто друг, а кто враг.

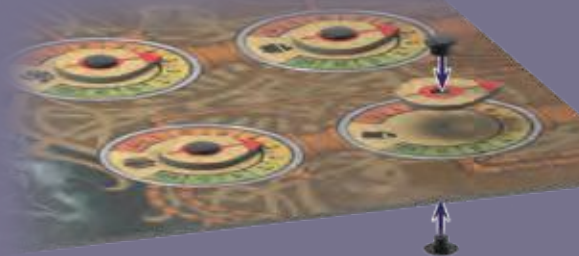
В течение партии игроки-люди будут экипироваться оружием, сражаться с глубоководными, спасать пассажиров и делать всё возможное, чтобы судно не затонуло. В конце каждого хода игрока-человека наступает кризис, вследствие которого либо один игрок принимает сложное решение, либо все игроки действуют сообща, чтобы преодолеть трудности. Если люди будут успешно сотрудничать, судно в итоге достигнет порта, что будет означать победу людей.

Однако среди людей прячутся предатели, которые тайно саботируют судно и делают всё, чтобы навлечь на него беду. Если пароход затонет до того, как доберётся до места назначения, победа будет за предателями.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ БУКЛЕТОМ

Этот буклет предназначен для того, чтобы научить новичков играть в «Непостижимое». Полностью прочитайте его перед началом первой партии. Более подробные правила находятся в отдельном буклете — справочнике. Ответы на вопросы, возникающие в ходе игры, лучше всего искать в нём.

Сборка счётчиков

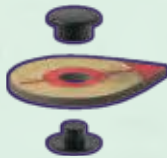


Перед первой партией в «Непостижимое» прикрепите к игровому полю четыре счётчика ресурсов так, как указано выше.

СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



4 счётчика ресурсов с пластиковыми креплениями



1 восьмигранный кубик



22 фигурки монстров (1 Матьер Гидра, 1 Отец Дагон, 20 глубоководных)



10 фишек персонажей



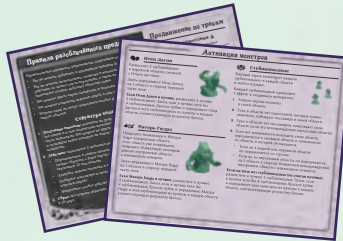
1 жетон путешествия



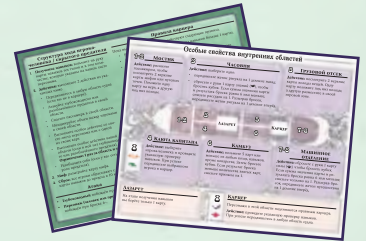
1 жетон ритуала



10 листов персонажей



3 листа-памятки предателей



6 листов-памяток игроков



1 карта звания капитана



1 карта звания хранителя фолианта



10 карт подвигов



20 карт заклинаний



20 карт путевых точек



14 карт ролей



70 карт мифов



20 карт вещей



9 карт повреждений



126 карт навыков (по 21 карте каждого из 6 типов)



9 жетонов пассажиров



4 кольца предателей



1 жетон текущего игрока

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

Чтобы подготовиться к первой партии, выполните следующие шаги по часовой стрелке. Область игрового поля, к которой относится каждый из этапов, отмечена соответствующим номером на схеме поля. **Подготовка ко второй и последующим партиям описана в приложении IV справочника.**

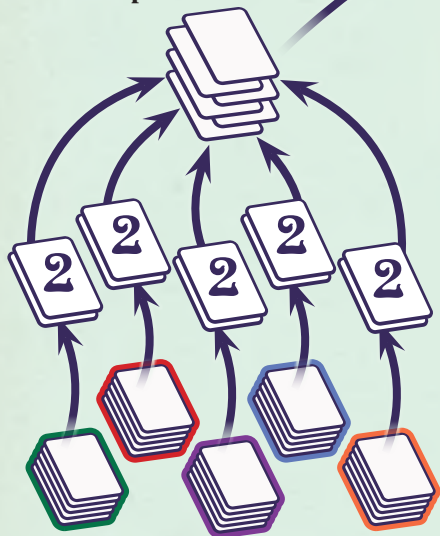
1

ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ:
разместите поле в центре стола.

8

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

Продолжение подготовки см. на стр. 6.



7

РАЗМЕСТИТЕ МОНСТРОВ И ПАССАЖИРОВ: Отца Дагона и Матеря Гидру разместите в пучине, а 6 глубоководных и 2 жетона пассажиров разместите, как указано.



Глубоководный



Пассажир



Отец Дагон



Матерь Гидра

8



Матерь Гидра

7



Отец Дагон

2



Пучина

7



Глубоководные

7



Пассажиры

5



2

ПОДГОТОВЬТЕ ТРЕКИ:
поместите жетоны
путешествия и ритуала
на стартовые деления
соответствующих треков.



Жетон
путешествия



Жетон
ритуала

3

ПОДГОТОВЬТЕ СЧЁТЧИКИ:
установите каждый
счётчик на стартовое
значение (8).



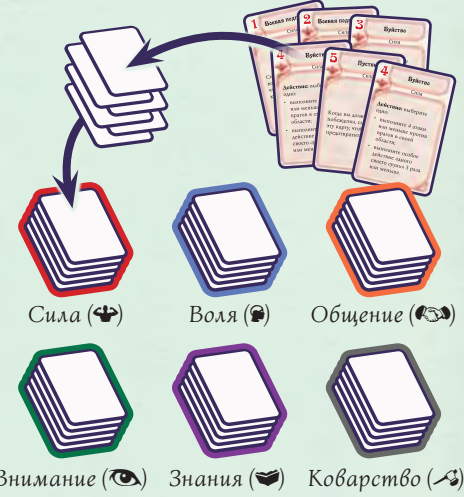
4

СФОРМИРУЙТЕ ЗАПАС: разместите
фигурки глубоководных, жетоны
пассажира, кольца предателей
и восьмигранный кубик рядом
с игровым полем. Переверните
все жетоны пассажира лицевой
стороной вниз и тщательно их
перемешайте.



5

СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДЫ НАВЫКОВ:
разделите карты навыков
по типам (общение, знания,
внимание, сила, воля и коварство),
перемешайте их по отдельности
и положите получившиеся колоды
лицевой стороной вниз рядом
с их символами на поле.



6

**СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ПОВРЕЖДЕНИЙ
И КОЛОДУ МИФОВ:** перемешайте
колоду повреждений и положите
её рядом с символом (⚙) на поле.
Перемешайте колоду мифов и по-
ложите её рядом с полем.



Рекомендуемые персонажи

В первой партии рекомендуется использовать следующие сочетания персонажей.

- **ТРИ ИГРОКА:** Жанна Лафарж, Светлана Гедройц, Уильям Боулет.
- **ЧЕТЫРЕ ИГРОКА:** Арджун Сингх, Жанна Лафарж, Самира Дуале, Уильям Боулет.
- **ПЯТЬ ИГРОКОВ:** Арджун Сингх, Джейми Снелл, Самира Дуале, Светлана Гедройц, Уильям Боулет.
- **ШЕСТЬ ИГРОКОВ:** Арджун Сингх, Жанна Лафарж, Джейми Снелл, Самира Дуале, Светлана Гедройц, Уильям Боулет.

9

Оставшихся персонажей верните в коробку.



Жетон текущего игрока

ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОВЫЕ

ЗОНЫ: каждый игрок берёт карту подвига и фишку своего персонажа, а также двусторонний лист-памятку игрока и кладёт их в своей игровой зоне. Оставшиеся карты подвигов, фишки персонажей и листы-памятки игроков верните в коробку.



Лист-памятка игрока



Лист персонажа



Карта подвига



Фишка

10

ВОЗЬМИТЕ ВЕЩИ: каждый игрок берёт из колоды вещей карту стартовой вещи, указанную на обороте его листа персонажа, и кладёт её в свою игровую зону лицевой стороной вверх. Сформируйте колоду вещей, перемешав оставшиеся карты вещей, и положите её рядом с символом (🎴) на поле.

11



Карта стартовой вещи

Стартовые область и вещь указаны на обороте листа персонажа

12

РАЗМЕСТИТЕ ПЕРСОНАЖЕЙ:

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

12



13

ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ НАВЫКОВ: каждый игрок, кроме текущего, берёт 5 карт из колоды навыков в соответствии с указаниями в нижней части его листа персонажа. Текущий игрок начинает игру без карт на руке.



Стартовая рука Уильяма Боулега состоит из 3 карт знаний и 2 карт воли

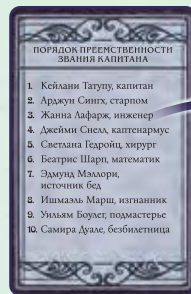


14

СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ ПУТЕВЫХ ТОЧЕК: перемешайте карты путевых точек и передайте колоду вместе с картой звания капитана тому игроку, чей персонаж находится выше всех в списке на обороте карты звания капитана.



Колода путевых точек



Оборот карты звания капитана

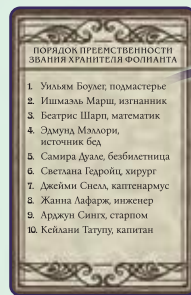


15

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



Колода заклинаний



Оборот карты звания хранителя фолианта



Пример выбора персонажей в партии на 3 игроков

16

СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДУ РОЛЕЙ: составьте колоду ролей из карт роли человека и карт роли гибрида в зависимости от числа игроков.

ЧИСЛО ИГРОКОВ	3	4	5	6
КАРТЫ РОЛИ ГИБРИДА	1	1	2	2
КАРТЫ РОЛИ ЧЕЛОВЕКА	5	7	8	10



Состав колоды ролей в партии на 3 игроков

ОБУЧЕНИЕ

Карты ролей

При подготовке к последующим партиям в «Непостижимое» каждый игрок получает взакрытую карту роли (подготовка к игре при второй и последующих партиях описана в приложении IV справочника). Но свою первую партию игроки начинают без карт ролей, чтобы все могли ознакомиться с правилами игры и имели возможность свободно задавать вопросы. Игроки получают карты ролей после того, как каждый игрок сделает ход. Пока игроки не получили карты ролей, все они выступают в роли людей (и играют соответственно).

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе находится всё, что необходимо знать новым игрокам о ключевых понятиях игры «Непостижимое».

РОЛИ

В игре «Непостижимое» понятие ролей является центральным, так как игроки, выступающие в разных ролях, стремятся к разным исходам партии. Кто-то выступает в роли человека и пытается достичь порта прибытия, в то время как другие игроки выступают в роли гибридов и стремятся потопить судно. Игрок, выступающий в роли культиста, принимает сторону глубоководных, но преследует собственную цель.

В течение партии каждый игрок получает по крайней мере одну карту роли, содержание которой остаётся тайным для остальных. Эти карты определяют, в какой роли выступает тот или иной игрок.



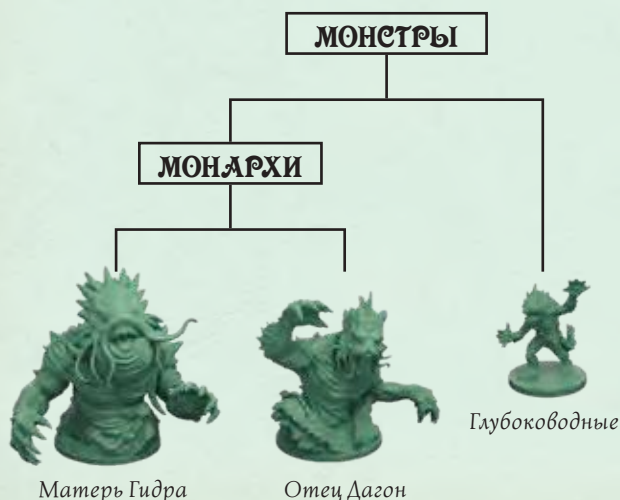
Три типа карт ролей

Пока роли игроков остаются тайной, они не знают, могут ли доверять друг другу, так как цели и мотивы каждого из них скрыты. Лишь определив, кому можно доверять, а кому нет, игроки смогут лучше координировать свои усилия и повысят шансы на победу.

Во время своей первой партии используйте только карты роли человека и гибрида, а карту роли культиста верните в коробку.

МОНСТРЫ И МОНАРХИ

В игре 3 типа монстров: Отец Дагон, Мать Гидра и глубоководные. Отец Дагон и Мать Гидра относятся к монархам.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для игроков-людей цель игры состоит в том, чтобы доставить пароход «Атлантика» в целости до места назначения в порту Бостона. Способы достижения этой цели описаны далее.

Для игроков-предателей, выступающих на стороне глубоководных, цель игры состоит в том, чтобы не дать пароходу «Атлантика» завершить путешествие. Эта цель достигается, если судно уничтожено, захвачено глубоководными или лишено любого из своих важных ресурсов (см. ниже).

РЕСУРСЫ

Ресурсы парохода «Атлантика» ограничены. Критически важными для судна являются 4 ресурса, которые отслеживаются при помощи 4 счётчиков на игровом поле. В течение партии игроки-люди распределяют и экономят ресурсы, а предатели пытаются от них избавиться.



Счётчики ресурсов

На счётчиках указаны следующие 4 ресурса.

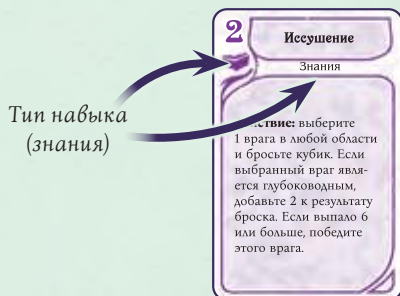
- ☛ **ТОПЛИВО** (🔥): запасы топлива на судне.
- ☛ **ПРИПАСЫ** (🔫): запасы воды и пищи, необходимые для выживания людей на борту.
- ☛ **РАССУДОК** (⚙️): состояние рассудка и боевой дух пассажиров и экипажа. Если люди на борту потеряют связь с реальностью, управлять судном станет невозможно.
- ☛ **ДУШИ** (☠️): люди на борту «Атлантики» — как пассажиры, так и экипаж. Если людей будет слишком мало, управлять судном станет невозможно.

При снижении и повышении количества ресурса меняйте положение его счётчика так, чтобы он отражал текущее количество ресурса. Как правило, количество топлива уменьшается при движении судна, количество припасов и душ — при решении кризисов, а количество рассудка — в тех случаях, когда побеждены пассажиры (см. далее).

НАВЫКИ

Навыки обозначают общие свойства, которыми обладают персонажи. Игроки используют навыки персонажей либо для защиты, либо для саботажа судна, а также для решения кризисов, которые влияют на всех игроков.

В игре есть 6 навыков: общение (🗨️), знания (📖), внимание (👁️), сила (👊), воля (👑) и коварство (👁️). У каждого навыка есть своя колода карт, однако обратная сторона всех карт навыков выглядит одинаково. Тип карты навыка указан на лицевой стороне карты в виде символа этого навыка и в виде цветной рамки.



Карты знаний фиолетового цвета

Каждый персонаж обладает своим набором навыков, который указан на его листе персонажа и определяет, какими навыками может пользоваться персонаж во время игры.



Набор навыков Уильяма Боулега

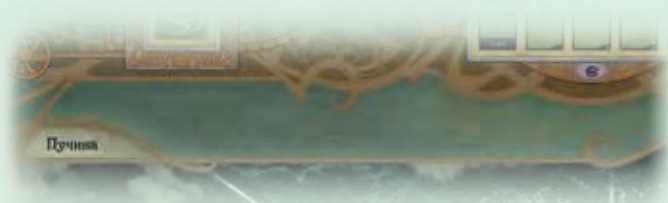
ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Проверки навыков обозначают ситуации, в которых игроки действуют сообща, чтобы найти выход из кризисных ситуаций. Так как роли и цели игроков неизвестны, никогда нельзя знать наверняка, кто стремится решить кризис, а кто старается его усугубить.

Во время проверки навыков игроки тайно добавляют к проверке свои карты навыков с руки, стремясь сделать так, чтобы проверка либо прошла успешно, либо провалилась. Игроки не знают, кто стремится решить кризис, а кто его саботирует, так как карты добавляются к проверке навыков тайно вместе со случайными картами из колоды хаоса.

ПУЧИНА

Пучина — это часть игрового поля, обозначающая глубины океана, где накапливаются монстры. На монстров, которые находятся в пучине, не действуют свойства игроков.

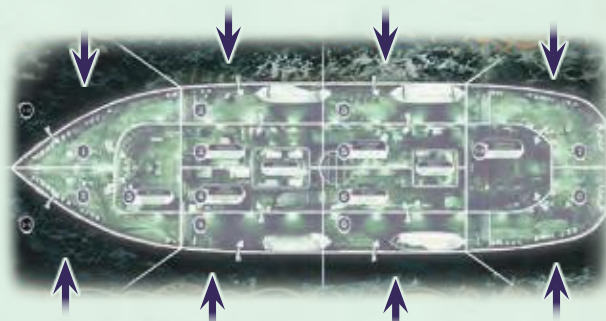


Пучина

ОБЛАСТИ

Часть игрового поля, на которой изображён пароход «Атлантика» и окружающие его воды, поделена на области. На поле есть 2 типа областей: **ВОДНЫЕ ОБЛАСТИ** и **ОБЛАСТИ СУДНА**.

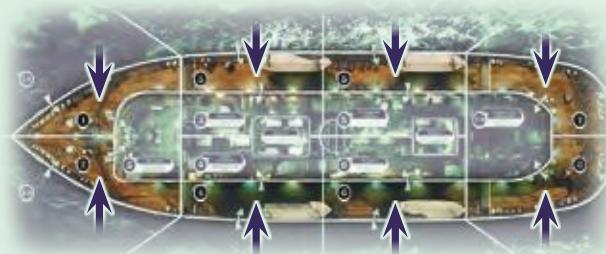
Водные области — это области игрового поля, окружающие судно. 2 из них имеют обозначения «1-4» и «5-8» — из них состоит **ПЕРЕДНЯЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ**. Монстры из пучины могут передвигаться только в области в передней части поля. То же касается размещения монстров из запаса. Из 2 областей, которые находятся с противоположной стороны, состоит **ЗАДНЯЯ ЧАСТЬ ПОЛЯ**. В водные области могут передвигаться только монстры. Персонажи не могут передвигаться в водные области.



Водные области

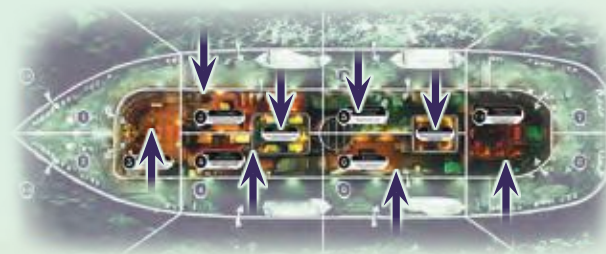
Области судна делятся на 2 подтипа: наружные и внутренние. В области судна могут передвигаться и персонажи, и глубоководные. Монархи (Отец Дагон и Матерь Гидра) не могут передвигаться в области судна.

НАРУЖНЫЕ ОБЛАСТИ образуют кольцо вокруг внутренних областей и пронумерованы от 1 до 8.



Наружные области

Каждая из **ВНУТРЕННИХ ОБЛАСТЕЙ** имеет своё название и снабжена кратким описанием своей игровой функции. Полное описание игровых эффектов внутренних областей находится на листах-памятках игроков. Большинству внутренних областей присвоены один или несколько номеров от 1 до 8. Две внутренних области без номеров, карцер и лазарет, подчиняются особым правилам, которые будут описаны далее.



Внутренние области

ХОД ИГРЫ

Игровой процесс «Непостижимого» состоит из серии ходов игроков. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке игроки по очереди делают ходы, пока партия не закончится. Игрок, который делает ход и имеет при себе жетон текущего игрока, является **ТЕКУЩИМ ИГРОКОМ**.

Ход игрока состоит из 4 этапов, которые выполняются в следующем порядке:

1. **ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ.**
2. **ДЕЙСТВИЯ.**
3. **МИФ.**
4. **СВЯС.**

Подробное описание каждого этапа приведено ниже.

ЭТАП 1: ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Во время этого этапа текущий игрок берёт на руку карты навыков тех типов и в том количестве, которые указаны на его листе персонажа. Тип и количество карт навыков — это **НАБОР НАВЫКОВ** персонажа.



В каждый свой ход Уильям Боулер берёт 3 карты знаний и 2 карты воли

ЛАЗАРЕТ

Игроки, находящиеся в лазарете, оправляются от повреждений и, следовательно, не получают в свой ход полный набор карт навыков.

Если на этапе получения навыков игрок находится в области игрового поля «Лазарет», он берёт только **1 карту** по своему выбору из своего набора навыков.

РОЗЫГРЫШ КАРТ НАВЫКОВ

На каждой карте навыка указано свойство. Чтобы использовать это свойство, игрок может сыграть эту карту с руки во время хода любого игрока. После того как свойство карты навыка использовано, эта карта кладётся в стопку сброса карт навыка этого типа.

ЭТАП 2: ДЕЙСТВИЯ

Во время своего этапа действий игрок выполняет 2 действия по своему выбору, по одному действию за раз. Игрок может выполнить одно и то же действие больше одного раза. Доступные действия: движение, атака, спасение пассажира, особое действие, обмен и саморазоблачение.

ДВИЖЕНИЕ

Игрок может потратить 1 действие, чтобы передвинуть своего персонажа в любую область судна, кроме лазарета и карцера. В одной области могут находиться несколько персонажей.



Чтобы сбежать от глубоководного, Жанна Лафарж передвигается в каюту капитана во внутренней части судна.

АТАКА

Игрок-человек может потратить 1 действие, чтобы атаковать глубоководного в своей области. Для этого игрок бросает кубик. Если выпало 4 или больше, глубоководный побеждён и убирается с поля. Если выпало 3 или меньше, игрок промахивается и глубоководный остаётся на месте.



Жанна Лафарж атакует глубоководного в своей области. Она бросает кубик, на котором выпадает 4 — этого достаточно, чтобы победить глубоководного. Он возвращается в запас.

СПАСЕНИЕ ПАССАЖИРА

Пассажиры (представленные жетонами пассажиров) могут быть в опасности, пока находятся в наружных областях судна. Если пассажир побеждён, это может привести корабль к потере таких ресурсов, как души и рассудок. Игрок может спасти пассажира, уведя его в безопасное место.

Если игрок-человек находится в одной области с жетоном пассажира, он может потратить 1 действие, чтобы спасти его. Когда пассажир спасён, его жетон убирается с поля и возвращается в запас. Если в одной области находится больше 1 жетона пассажира, игрок может за 1 действие спасти только 1 из них на свой выбор.



ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ ОБЛАСТИ

Если игрок-человек находится во внутренней области, он может потратить 1 действие, чтобы выполнить особое действие этой области, указанное на листе-памятке игрока. **Действие каждой внутренней области может быть выполнено только 1 раз за ход. Игрок не может выполнить особое действие области, если в ней находится разоблачённый предатель или хотя бы 1 глубоководный.**



Особые действия внутренних областей

ОБМЕН

Каждый игрок начинает партию с картой вещи, указанной на его листе персонажа. Вещи дают игрокам дополнительные свойства, которые можно использовать. Игроки могут получить новые вещи в грузовом отсеке.

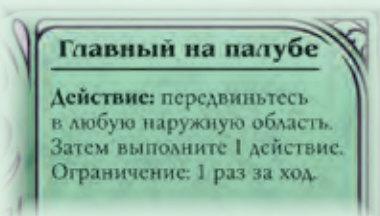
Игрок может потратить 1 действие, чтобы позволить любому числу игроков обменяться любым количеством вещей. Игрок, инициировавший обмен, может не участвовать в обмене, но все игроки, участвующие в обмене, должны находиться в одной области с игроком, инициировавшим обмен.

САМОРАЗОБЛАЧЕНИЕ

Это действие будет описано далее.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ предвещается словом «Действие:» и встречается на листах персонажей и на многих типах карт, таких как карты навыков и карты вещей. Игрок может потратить 1 действие, чтобы выполнить 1 особое действие, указанное на карте навыка у него на руке либо на карте или листе в его игровой зоне. Чтобы выполнить особое действие на карте навыка, игрок показывает всем эту карту, разгрызает её в соответствии с указанными на ней инструкциями, а затем сбрасывает. Если игрок выполняет особое действие с карты или листа в своей игровой зоне, этот компонент не сбрасывается.



Пример особого действия. Оно даёт игроку дополнительное действие (см. ниже)

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

В описании некоторых особых действий есть фраза «Затем выполните 1 действие». Такие действия позволяют игроку немедленно выполнить ещё 1 действие. Благодаря им игрок может выполнить в свой ход больше 2 действий.

Отслеживание действий



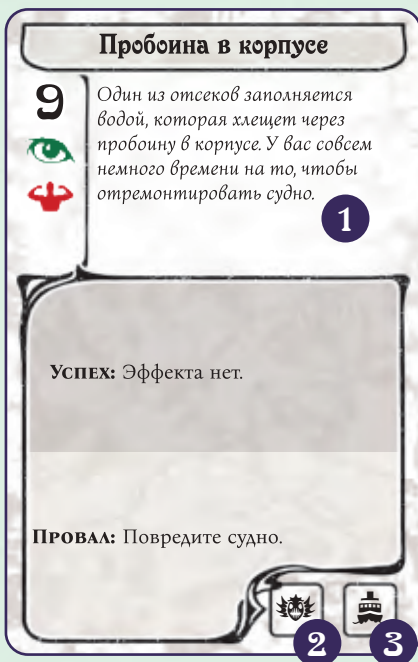
Вы можете использовать жетон текущего игрока, чтобы отслеживать, сколько действий у вас осталось. Для этого, получив жетон, положите его так, чтобы стрелка в центре была направлена в противоположную от вас сторону. Тогда наверху жетона будут 2 белые черты, означающие, что у вас осталось 2 действия.

Выполняя действия или получая дополнительные действия, поворачивайте жетон таким образом, чтобы число черт наверху было равно числу оставшихся у вас действий.

ЭТАП 3: МИФ

Во время этого этапа текущий игрок берёт и разыгрывает верхнюю карту из колоды мифов. Карты мифов обозначают разные события, угрожающие как судну, так и всем на его борту. Карты мифов состоят из 3 основных частей, которые разыгрываются в следующем порядке:

1. **КРИЗИС:** появляется проблема, которую нужно решить.
2. **СИМВОЛ АКТИВАЦИИ МОНСТРА:** один или несколько монстров активируются.
3. **СИМВОЛ ТРЕКА:** жетон на одном из треков игрового поля передвигается вперёд.



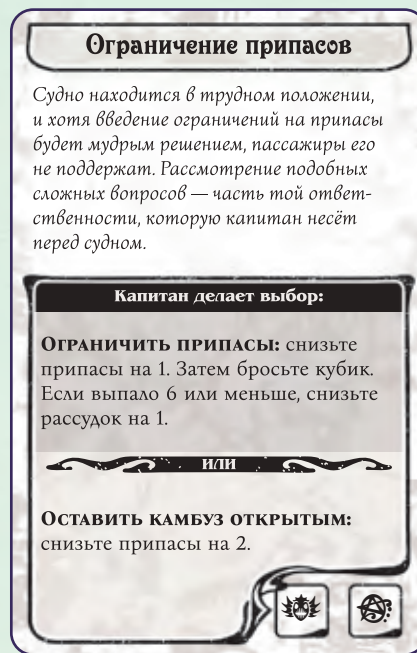
Структура карты мифа: кризис (1), символ активации монстра (2), символ трека (3)

КРИЗИС

Каждая карта мифа ставит игроков перед кризисом, который необходимо решить. Чтобы разыграть кризис, текущий игрок читает вслух его художественное описание. Затем игроки разыгрывают кризис в зависимости от его типа. В игре есть 3 типа кризисов: выбор, проверка навыков и сочетание этих 2 типов.

ВЫБОР

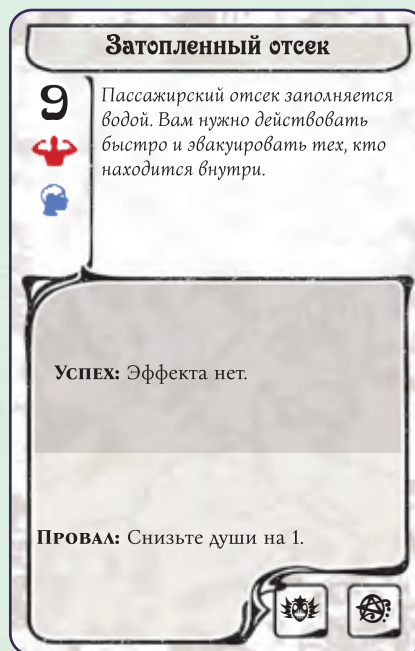
Игроку необходимо выбрать один из 2 вариантов. Обычно выбор делает текущий игрок, однако часто выбор приходится делать либо игроку со званием капитана, либо игроку со званием хранителя фолианта. В таком случае на карте мифа есть указание о том, кто из игроков делает выбор. Перед тем как сделать выбор, необходимо прочитать вслух оба варианта.



Кризис с выбором варианта

ПРОВЕРКА НАВЫКОВ

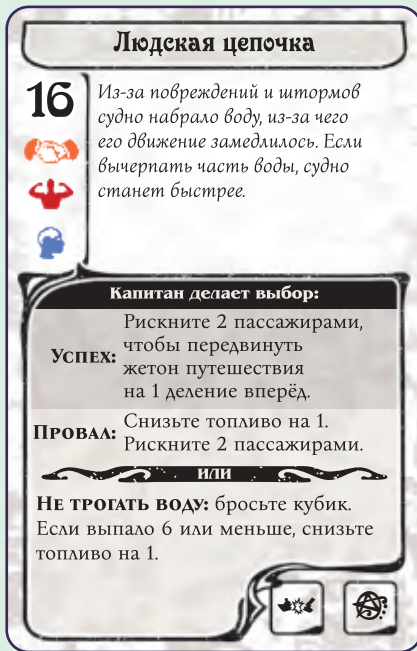
Проверка навыков преподносит игрокам испытание, с которым они должны справиться сообща, чтобы судно не пострадало от негативного эффекта. Такие испытания представлены проверками навыков (розыгрыш проверок навыков описан на стр. 16). На карте мифа указаны последствия успешного прохождения или провала проверки навыков.



Кризис с проверкой навыков

СОЧЕТАНИЕ ТИПОВ

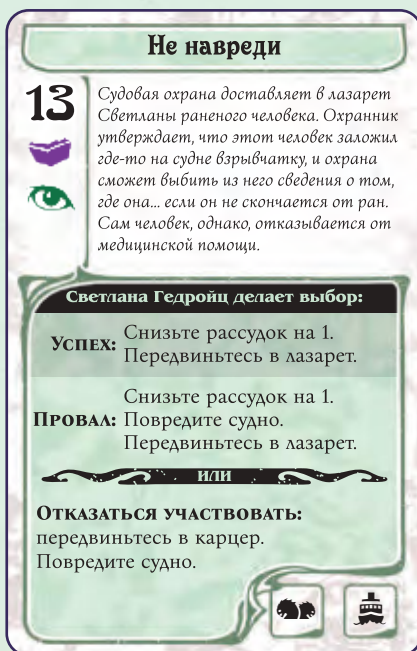
Некоторые кризисы содержат сочетание выбора и проверки навыков. Чтобы разыграть такой кризис, указанный игрок сначала выбирает: провести проверку навыков или применить негативный эффект. Если игрок решает применить негативный эффект, проверка навыков не проводится. Прежде чем сделать выбор, игрок зачитывает вслух оба варианта.



Кризис с выбором варианта и проверкой навыков

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ КАРТЫ МИФОВ

Зелёные карты мифов относятся к определённому персонажу (например, «Кейлани Татупу делает выбор:»). Если указанный на такой карте персонаж не присутствует в игре, находится в карцере или разоблачил себя как предателя (см. далее), сбросьте эту карту мифа и возьмите новую.



Кризис с выбором варианта для определённого персонажа

СИМВОЛЫ АКТИВАЦИИ МОНСТРОВ

Пароход «Атлантика» постоянно осаждают глубоководные монстры, во главе которых стоят гигантские Мать Гидра и Отец Дагон. Во время своей активации монстры могут двигаться, наносить повреждения судну, побеждать пассажиров и добавлять на поле новых монстров.



Символ Матери Гидры



Символ Отца Дагона



Символ глубоководного

В правом нижнем углу каждой карты мифа есть символ, указывающий, какой монстр активируется. Символы обозначают Мать Гидру (🐉), Отца Дагона (🐙) и глубоководных (🐙). Правила активации каждого из типов монстров описаны далее.

СИМВОЛЫ ТРЕКОВ

В правом нижнем углу каждой карты мифа есть символ, обозначающий трек путешествия, трек ритуала или выбор трека. Правила треков будут описаны далее. Чтобы применить эффект этого символа, текущий игрок передвигает жетон по соответствующему треку на одно деление вперёд. Символ выбора трека (см. ниже) позволяет текущему игроку выбрать, какой из жетонов передвинуть вперёд.



Трек путешествия



Трек ритуала



Выбор трека

После того как применён эффект символа трека на карте мифа, розыгрыш карты завершается и она кладётся в сброс колоды мифов.

ЭТАП 4: СБРОС

После того как текущий игрок разыграл карту мифа, каждый игрок подсчитывает количество карт у себя на руке. Каждый игрок, у которого на руке больше 10 карт, сбрасывает карты по своему выбору, пока у него на руке не останется 10 карт.

Затем жетон текущего игрока передаётся игроку слева, и он начинает свой ход.

ТРЕК ПУТЕШЕСТВИЯ

Трек путешествия обозначает продвижение парохода «Атлантика» навстречу следующей путевой точке своего маршрута. Всякий раз, когда жетон на треке путешествия передвигается вперёд (как правило, вследствие эффекта символа путешествия на карте мифа), игроки, выступающие в роли людей, оказываются ближе к победе.



Трек путешествия

Когда судно на всех парах несётся вперёд, монстры, атакующие его из воды, начинают отставать. Всякий раз, когда жетон путешествия передвигается вперёд, за каждое пройденное жетоном путешествия деление все монстры в водных областях передвигаются на 1 водную область в сторону задней части поля, а все монстры, которые уже находятся в задней части поля, передвигаются в пучину.

Когда жетон на треке путешествия оказывается на делении «Прибытие», судно достигает следующей путевой точки своего путешествия. В этом случае игрок со званием капитана берёт 2 верхние карты из колоды путевых точек, выбирает и разыгрывает одну из них, а другую кладёт под низ колоды путевых точек.

В верхней части каждой карты путевой точки указано значение расстояния. Чем оно выше, тем больше топлива необходимо для достижения этой путевой точки. Для победы игроков, выступающих в роли людей, судно должно пройти путевые точки с суммарным расстоянием 12 или более, а затем ещё раз достигнуть деления «Прибытие».

Разыгрывая карту путевой точки, игрок со званием капитана кладёт её рядом с игровым полем, в один ряд с другими картами путевых точек, которые были разыграны ранее. Затем игрок применяет эффект, указанный в тексте этой карты. После того как карта разыграна, трек путешествия **ОБНУЛЯЕТСЯ** и жетон путешествия ставится на стартовое деление этого трека.

Если игровой эффект предписывает игроку «передвинуть жетон путешествия назад», игрок передвигает жетон на указанное количество делений в сторону стартового. Если жетон достигает стартового деления до того, как передвинется на указанное число делений, оставшиеся деления игнорируются. При передвижении жетона путешествия назад монстры в водных областях **не двигаются**.

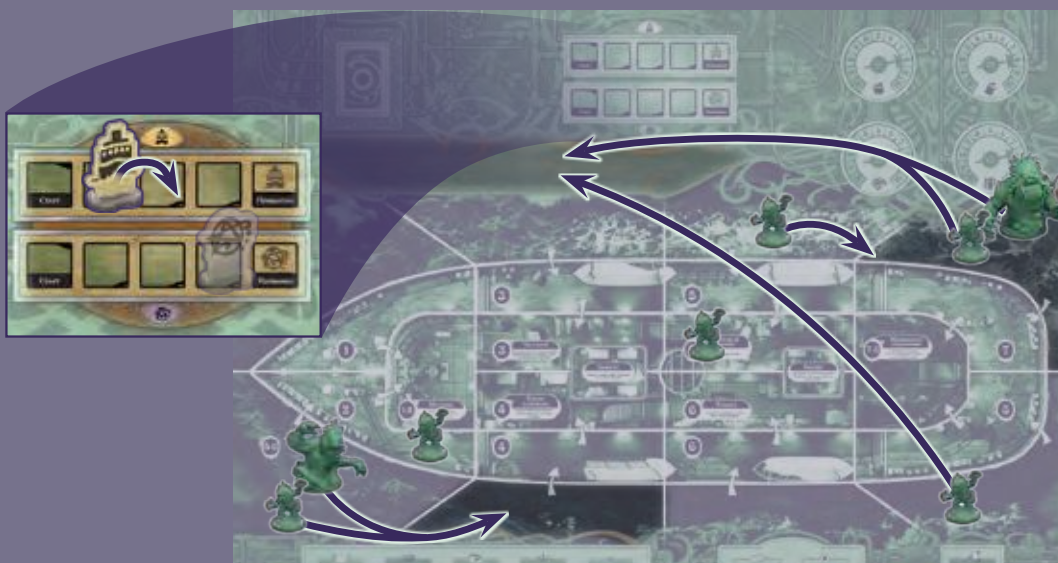
Путевые точки



На каждой карте путевой точки указано расстояние: 2, 3 или 4. После того как будут разыграны изображённые выше 4 карты путевых точек с суммарным расстоянием 12 и жетон путешествия ещё раз достигнет деления «Прибытие», игра закончится победой людей.

Продвижение по треку путешествия

Когда жетон путешествия передвигается вперёд, за каждое пройденное им деление все монстры в водных областях передвигаются на 1 область в сторону задней части поля. Монстры, которые уже находятся в задней части поля, передвигаются в пучину. Монстры в областях судна находятся на борту и не передвигаются.



ТРЕК РИТУАЛА

Перед своей смертью прежняя хранительница фолианта успела начать ритуал в часовне судна, чтобы наложить заклинание великого изгнания и защитить судно от приближавшихся монстров. После её смерти один из пассажиров парохода решил продолжить защищать судно и возобновил ритуал. Трек ритуала показывает, как скоро будет наложено заклинание великого изгнания, а передвижение жетона ритуала вперёд происходит при помощи карт мифов.



Трек ритуала

Когда жетон на треке ритуала оказывается на делении «Изнанание», ритуал достигает своей кульминации, после чего на всех монстров, персонажей и пассажиров в наружных и водных областях накладывается заклинание великого изгнания.

Заклинание великого изгнания имеет следующие эффекты:

- ☛ Все глубоководные в наружных и водных областях побеждены и убираются с поля. На глубоководных во внутренних областях заклинание не действует.
- ☛ Отец Дагон и Мать Гидра передвигаются в пучину.
- ☛ Все жетоны пассажиров в наружных областях побеждены. Переверните каждый такой жетон лицевой стороной вверх и за каждый символ ресурса на нём снизьте соответствующий ресурс на 1. Затем уберите эти жетоны из игры.
- ☛ Все персонажи в наружных областях побеждены. Передвиньте фишку каждого побеждённого персонажа из наружной области в лазарет.

После того как все эффекты заклинания великого изгнания применены, трек ритуала обнуляется и жетон ритуала ставится на стартовое деление этого трека.

Если игровой эффект предписывает игроку «передвинуть жетон ритуала назад», игрок передвигает жетон на указанное количество делений в сторону стартового. Если жетон достигает стартового деления до того, как передвинется на указанное число делений, оставшиеся деления игнорируются.

Продвижение по треку ритуала

1. Жетон ритуала достигает деления «Изнанание».



2. Все глубоководные в наружных и водных областях побеждены и убираются с поля.



3. Отец Дагон и Мать Гидра передвигаются в пучину.



4. Все персонажи в наружных областях побеждены. При победе над этим пассажиром души снижаются на 1.



5. Все персонажи в наружных областях побеждены и передвигаются в лазарет.



6. Трек ритуала обнуляется, и его жетон ставится на стартовое деление.



ЗВАНИЯ

В игре есть 2 звания: капитан и хранитель фолианта, — представленные соответствующими картами званий. Каждая карта звания наделяет её владельца особыми способностями и обязанностями.

Игроки могут потерять свои звания, например при передвижении в карцер. Когда игрок теряет звание, оно передаётся игроку, чей персонаж находится выше всего в списке на обороте карты звания. Игроки в карцере и разоблачённые предатели не могут получать звания.

КАПИТАН

Капитан отвечает за определение курса судна. Когда жетон на треке путешествия достигает деления «Прибытие», капитан берёт 2 карты путевых точек, выбирает одну из них и разыгрывает её, а другую кладёт под низ колоды путевых точек.

Кроме того, капитан делает выбор во время многих кризисов.

Для удобства игроков на карте звания капитана перечислены все правила, относящиеся к этому званию.



Карта звания капитана

ХРАНИТЕЛЬ ФОЛИАНТА

Хранитель фолианта отвечает за сохранность и использование древней книги магических заклинаний. Карта звания хранителя фолианта даёт своему владельцу уникальное особое действие, позволяющее ему брать и разыгрывать карты заклинаний.



Карта звания хранителя фолианта

Карты заклинаний обладают мощными свойствами: от победы над глубоководными до восстановления ресурсов. Однако чтение заклинания имеет свою цену, и чаще всего приходится расплачиваться рассудком.

Кроме того, хранитель фолианта делает выбор во время некоторых кризисов.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРОК НАВЫКОВ

Проверка навыков обозначена целевым числом, а также 2 или 3 символами навыков. Каждый символ навыка обозначает, что значения карт навыков этого типа добавляются к результату проверки. Такие навыки считаются **ПОЛОЖИТЕЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ**. Значение каждой карты навыка того типа, который не указан в списке навыков, вычитается из результата проверки. Такие навыки считаются **ОТРИЦАТЕЛЬНЫМИ НАВЫКАМИ**.

Чтобы провести проверку навыков, игроки выполняют следующие этапы в указанном порядке:

- 1. СООБЩИТЕ КРИТЕРИИ:** сообщите игрокам целевое число и положительные навыки.
- 2. ДОБАВЬТЕ КАРТЫ ХАОСА:** возьмите 2 верхние карты из колоды хаоса и положите их лицевой стороной вниз рядом с полем, сформировав таким образом стопку проверки навыков. Когда колода хаоса опустеет, возьмите 2 верхние карты из каждой колоды навыка, кроме коварства, и перемешайте, чтобы сформировать новую колоду хаоса.
- 3. ДОБАВЬТЕ КАРТЫ НАВЫКОВ:** начиная с игрока слева от текущего игрока, продолжая по часовой стрелке и заканчивая текущим игроком, каждый игрок имеет **одну возможность** добавить одну или несколько карт с руки, положив их лицевой стороной вниз в стопку проверки навыков. Игрок может не добавлять карты в эту стопку, если не хочет.
- 4. ПЕРЕМЕШАЙТЕ КАРТЫ:** текущий игрок перемешивает стопку проверки навыков, чтобы никто из игроков не знал, какие карты добавил тот или иной игрок. Сохранение этой информации в тайне становится особенно важным, когда в игре есть предатели.
- 5. РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ:** текущий игрок переворачивает карты из стопки проверки навыков лицевой стороной вверх по одной за раз и раскладывает их по 2 стопкам, разделяя положительные и отрицательные навыки.
- 6. ПОДСЧИТАЙТЕ ИТОГОВОЕ ЧИСЛО:** подсчитайте суммарное значение карт положительных навыков и вычтите из него суммарное значение карт отрицательных навыков. Если получившееся число равно целевому числу или превышает его, проверка навыков успешно пройдена. Если нет, проверка навыков провалена.
- 7. СБРОСЬТЕ КАРТЫ:** сбросьте каждую карту навыка из стопки проверки навыков в стопку сброса соответствующего навыка (стопка сброса каждого навыка размещается рядом с колодой этого навыка).

УСПЕХ И ПРОВАЛ

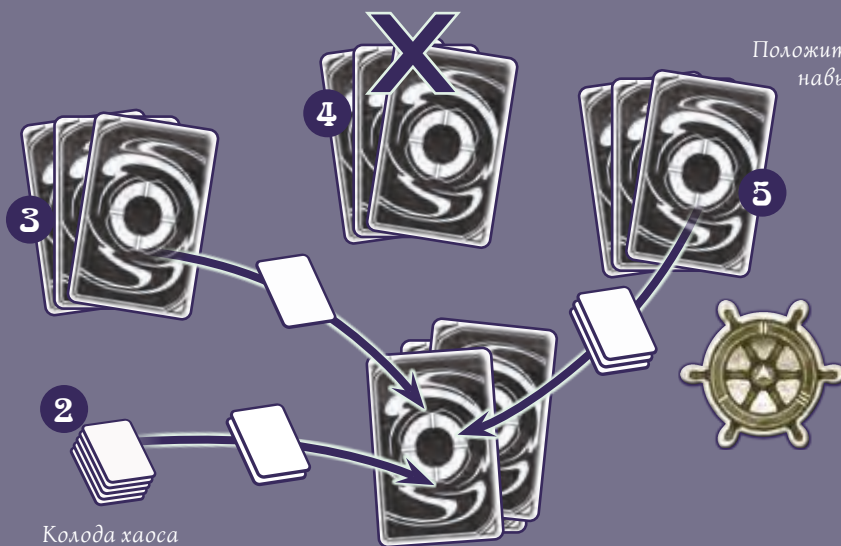
Эффекты успеха и провала проверки навыков указаны на карте мифа, инициировавшей эту проверку. В некоторых кризисах также есть вариант частичного успеха. На таких картах между разделами успеха и провала есть третий раздел, обозначенный числом, например «8+». Это значит, что если итоговое число меньше целевого числа, но выше или равно значению частичного успеха (в данном примере 8), то вместо эффекта провала применяется эффект из этого раздела.

Некоторые области судна также могут инициировать проверку навыков. В таких областях указано, что происходит при успешном прохождении проверки. Если такая проверка провалена, ничего не происходит.

Пример проверки навыков

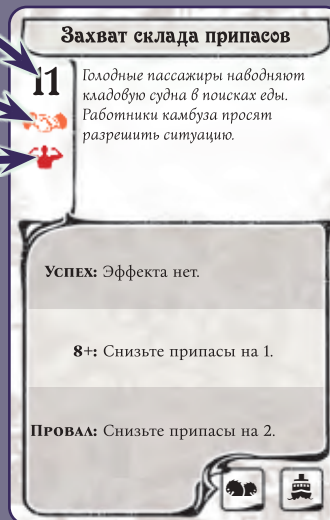
Текущий игрок берёт карту мифа «Захват склада припасов», которая инициирует проверку навыков.

- Кризис «Захват склада припасов» имеет целевое число 11, а его положительные навыки — общие (♣) и сила (♠). Все остальные навыки являются отрицательными.



Колода хаоса

Столка проверки навыков



1

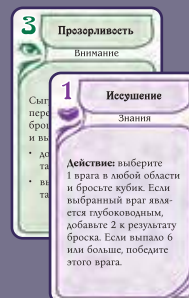
Целевое число

Положительные навыки

- В стопку проверки навыков добавляются 2 карты из колоды хаоса.
- Игрок слева от текущего игрока решает добавить к проверке навыков 1 карту с руки.
- Следующий игрок по часовой стрелке решает спасовать и не добавляет карты к проверке навыков.
- Остаётся только текущий игрок, и он решает добавить 3 карты. Затем все карты, добавленные в стопку проверки навыков, перемешиваются.
- Перемешанные карты навыков раскрываются по одной за раз и раскладываются на 2 стопки: для положительных и для отрицательных навыков.
- Суммарное значение положительных навыков составляет 14. После вычитания суммарного значения отрицательных навыков (4) итоговое число составляет 10. Оно меньше целевого числа (11), но больше числа, необходимого для частичного успеха (8+), поэтому игроки применяют эффект, указанный в среднем разделе карты («снизьте припасы на 1»), и снижают значение на счётчике припасов на 1.



Положительные навыки

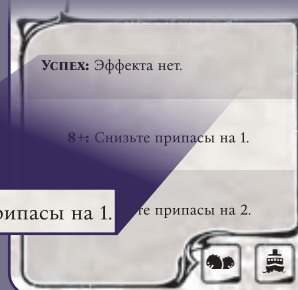


6

Отрицательные навыки

7

8+: Снизьте припасы на 1.



АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

Монстры активируются при розыгрыше карт мифов. Эффекты карт мифов могут либо предписывать монстрам двигаться или атаковать, либо размещать на поле новых монстров. Если игрокам предписано разместить на поле глубоководных, но в запасе не осталось фигурок, игра заканчивается. Правила, касающиеся конца игры, описаны далее.

То, какие из монстров будут активироваться, определяется символом на карте мифа, а то, каким образом разыгрывается активация, определяется областью, в которой находится монстр.

МАТЕРЬ ГИДРА (🐉)

При активации Мать Гидра атакует судно и повреждает его. Мать Гидра повреждает внутреннюю область судна, расположенную ближе всего к её водной области (повреждения областей описаны на следующей странице). Затем Мать Гидра передвигается на 1 водную область в сторону передней части поля (т. е. в сторону одной из областей с числами).

Если Мать Гидра находится в пучине, то вместо её активации текущий игрок размещает в пучине 2 глубоководных. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, текущий игрок бросает кубик и передвигает Мать Гидру и всех глубоководных из пучины в водную область, соответствующую результату броска.



Мать Гидра повреждает часовню (1), а затем передвигается на 1 водную область в сторону передней части поля (2)

ОТЕЦ ДАГОН (🐉)

При активации Отца Дагона в смежной с ним наружной области размещаются 2 глубоководных из запаса. Затем Отец Дагон передвигается на 1 водную область в сторону передней части поля (т. е. в сторону одной из областей с числами).

Если Отец Дагон находится в пучине, то вместо его активации текущий игрок размещает в пучине 2 глубоководных. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, текущий игрок бросает кубик и передвигает Отца Дагона и всех глубоководных из пучины в водную область, соответствующую результату броска.



Отец Дагон размещает 2 глубоководных из запаса в смежной наружной области (1), а затем передвигается на 1 водную область в сторону передней части поля (2)

ГЛУБОКОВОДНЫЕ (🐉)

При активации глубоководных активируется каждый глубоководный в каждой области, за исключением тех, которые находятся в пучине. Все глубоководные активируются независимо друг от друга. Если на поле больше одного глубоководного, порядок их активации определяет текущий игрок.

При активации глубоководный стремится победить персонажа или пассажира, повредить область или передвинуться. Он применяет **один** из этих эффектов в следующем приоритете:

1. Глубоководный **атакует** персонажа в своей области. Если в этой области несколько персонажей, цель атаки определяет текущий игрок. Глубоководный не атакует разоблаченного предателя (см. далее). Чтобы разыграть атаку, текущий игрок бросает кубик. Если выпало 6 или больше, атакованный персонаж побежден и передвигается в лазарет.
2. Если в области нет персонажей, которых можно атаковать, глубоководный **побеждает** жетон пассажира в своей области. Если в этой области несколько жетонов пассажиров, жетон выбирает текущий игрок. Если пассажир побежден, его жетон переворачивается лицевой стороной вверх. За каждый символ ресурса на нём соответствующий ресурс снижается на 1. Затем уберите этого пассажира из игры.
3. Если в области нет пассажиров, глубоководный **повреждает** свою область. Он может повредить свою область, только если она является внутренней и не повреждена. Правила повреждения областей описаны далее.
4. Если нет возможности повредить свою область, глубоководный **передвигается** в смежную область. Направление движения глубоководного определяется типом области, в которой он находится.
 - Глубоководный, находящийся в водной области, передвигается в смежную наружную область.
 - Глубоководный, находящийся в наружной области, передвигается в смежную внутреннюю область.
 - Глубоководный, находящийся во внутренней области, передвигается на 1 область в сторону ближайшей неповрежденной внутренней области. Если таких областей несколько, он передвигается в сторону области с наивысшим номером.

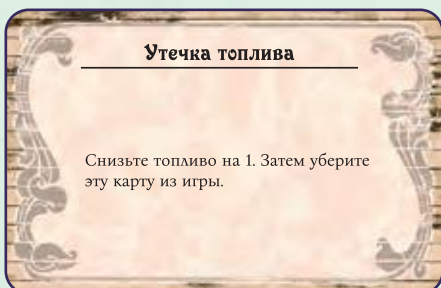
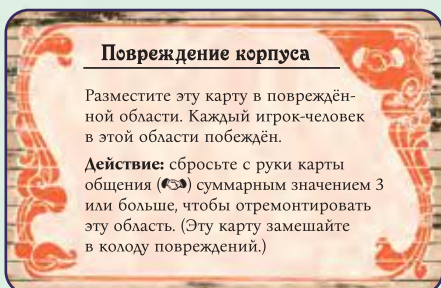
Если на поле нет глубоководных (не считая глубоководных в пучине), текущий игрок добавляет в пучину 2 глубоководных. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, текущий игрок бросает кубик и передвигает всех монстров из пучины, включая Мать Гидру и Отца Дагона, в водную область, соответствующую результату броска.

Пример активации глубоководных см. на стр. 20.

ПОВРЕЖДЕНИЯ

Монстры и кризисы могут нанести пароходу «Атлантика» повреждения. Монстры повреждают определённые области, а кризисы могут указать игроку повредить судно. В обеих ситуациях, чтобы повредить судно, возьмите верхнюю карту из колоды повреждений и примените её эффект.

Большинство карт повреждений размещаются в области, получившей повреждение, однако некоторые карты повреждений после применения их эффекта убираются из игры.



Карта «Повреждение корпуса» кладётся в повреждённую область, а карта «Утечка топлива» убирается из игры после применения её эффекта

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

Если эффект предписывает повредить область, которая уже повреждена, вместо неё повреждается ближайшая неповреждённая область. Если таких областей несколько, из них выбирается область с наивысшим номером.

Если при применении эффекта повреждения берётся карта «Повреждение корпуса», бросьте кубик и поместите карту во внутреннюю область, номер которой соответствует результату броска.

РЕМОНТ

Повреждённые области остаются таковыми, пока не будут отремонтированы. Если на поле одновременно находится 6 повреждённых областей, игра заканчивается. Правила, касающиеся конца игры, описаны далее.

Чтобы отремонтировать повреждённую область, игрок может выполнить особое действие на карте повреждения в этой области. Когда область отремонтирована, карта повреждения из неё замешивается обратно в колоду повреждений. Область, в которой находится глубоководный, нельзя отремонтировать.

ПОБЕЖДЁННЫЕ

В течение игры персонажи, пассажиры и глубоководные могут быть побеждены различными способами. Победённые люди и монстры следуют правилам, описанным ниже.

- Если побеждён персонаж, он передвигается в лазарет.
- Если побеждён глубоководный, он возвращается в запас.
- Если побеждён пассажир, его жетон переворачивается лицевой стороной вверх. За каждый символ ресурса на нём соответствующий ресурс снижается на 1. Затем этот пассажир убирается из игры.
- Если побеждён разоблачённый предатель, он передвигается в карцер. Правила, касающиеся разоблачённых предателей, описаны далее.

Пример повреждения судна

Текущему игроку предписано «повредить судно». Он берёт верхнюю карту из колоды повреждений: это «Повреждение корпуса».

Чтобы определить, какая область получает повреждение, текущий игрок бросает кубик и получает результат 6, соответствующий камбузу. Так как камбуз уже повреждён, вместо него текущий игрок повреждает ближайшую неповреждённую область.

Карцер повредить нельзя, поэтому он не подходит. Каюта капитана (нет на иллюстрации), грузовой отсек и машинное отделение не повреждены и являются смежными с камбузом.

Из доступных вариантов наивысшим номером обладает машинное отделение, и текущий игрок размещает карту повреждения в этой области.



Пример активации глубоководных

ПРИМЕР 1: активируются 4 глубоководных.

1. Первый глубоководный атакует персонажа в своей области. Игрок бросает за глубоководного кубик и получает результат 4, которого недостаточно для победы над персонажем.
2. Второй глубоководный тоже атакует, получает результат 7 и побеждает персонажа. В этой области больше нет персонажей, которых глубоководные могли бы атаковать.



3. Третий глубоководный побеждает пассажира в своей области. Победа над пассажиром приводит к снижению душ (☹) на 1 и рассудка (🧠) на 1.
4. Последний глубоководный передвигается по стрелке в часовню.



ПРИМЕР 2: активируются 2 глубоководных.

1. Глубоководные находятся во внутренней области, в которой нет персонажей для атаки, поэтому один из них повреждает область. Теперь область повреждена, и второй глубоководный не может повредить её снова.



2. Второй глубоководный передвигается на 1 область в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области. Машинное отделение уже повреждено (в нём лежит карта повреждения), а в карцер монстры передвигаться не могут, поэтому глубоководный не передвигается в эти области. Часовня (нет на иллюстрации) и камбуз не повреждены. Номер камбуза выше, поэтому глубоководный передвигается туда.



РИСКНУТЬ ПАССАЖИРОМ

Иногда пассажиры выходят на палубу и подвергаются опасности нападения глубоководных. Если эффект предписывает игроку «рискнуть пассажиром», игрок бросает кубик и размещает жетон пассажира из запаса в наружной области, соответствующей результату броска. Если эффект предписывает рискнуть несколькими пассажирами, игрок бросает кубик за каждого из них и размещает их в соответствующих наружных областях.

КОНЕЦ ИГРЫ

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

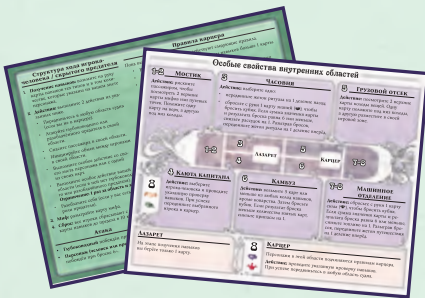
- Суммарное расстояние на картах путевых точек равно 12 или больше, и жетон путешествия достиг деления «Прибытие».
- Значение хотя бы 1 счётчика ресурсов достигло 0.
- На судне одновременно находятся 6 карт повреждений.
- Игрокам предписано разместить на поле глубоководного, но в запасе недостаточно фигурок.

Если достигается одно из этих условий, все игроки раскрывают все свои карты ролей. Если было выполнено первое из перечисленных выше условий, побеждают все игроки, имеющие только карты роли человека. В остальных случаях побеждают все игроки, имеющие хотя бы 1 карту роли гибрида.

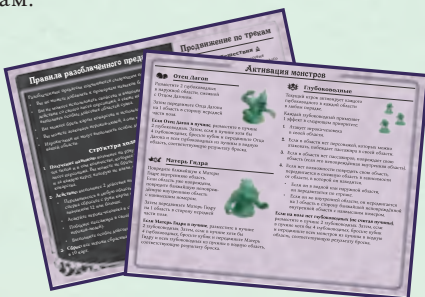
ЛИСТЫ-ПАМЯТКИ

В состав игры входят 2 типа двусторонних листов-памяток, которые содержат полезную для игроков информацию.

- Лист-памятка игрока на одной стороне содержит описание особого действия каждой из внутренних областей судна, а на другой — правила игры за людей.



- Лист-памятка предателя на одной стороне содержит правила активации монстров, а на другой — правила игры за разоблаченного предателя и правила передвижения по трекам.



ВРЕМЯ СЫГРАТЬ!

Теперь вы знаете достаточно, чтобы приступить к партии. Если в процессе вы встретитесь с незнакомым правилом, обратитесь к справочнику или пока просто проигнорируйте его.

Продолжайте совершать ходы, пока каждый из игроков не сделает 1 ход. Пришло время ввести в игру предателей! Чтобы узнать о том, как играть за предателей, прочитайте раздел «Как раздавать карты ролей», расположенный ниже, и оставшуюся часть этого буклета.

ОБУЧЕНИЕ

Как раздавать карты ролей

Во время своего первого хода все участники стремятся к выживанию людей. Однако затем некоторые тайно принимают сторону глубоководных. Кто эти игроки, определяется их картами ролей.

В последующих партиях в «Непостижимое» игроки с самого начала будут знать свои роли. Теперь, когда вы получили общее представление об игре, пришло время узнать, кто на какой стороне, раздав карты ролей.

Получив карту роли, некоторые игроки могут обнаружить, что их роль изменилась и теперь для победы им нужно саботировать судно. Люди, которым вы раньше могли доверять, теперь могут стремиться к вашему уничтожению. А может, вы и сами услышите зов монархов и будете вынуждены подчиниться.

В начале этой партии вы сформировали колоду ролей из карт роли человека и карт роли гибрида. **Теперь раздайте каждому игроку 1 карту из колоды ролей.** Все игроки должны смотреть на свои карты ролей в течение 30 секунд. Важно, чтобы игроки смотрели только на свои карты ролей и никто не мог догадаться о ролях других игроков по их реакции при получении карты.

По истечении 30 секунд каждый игрок кладёт свою карту роли лицевой стороной вниз в свою игровую зону. Игрокам стоит стараться не смотреть на свои карты ролей в течение партии, чтобы не выдать свою роль.

Теперь игроки могут продолжать партию, соблюдая все обычные правила.

ПРЕДАТЕЛИ

Как правило, предатели представлены гибридами людей и глубоководных. Эти гибриды выглядят почти как люди, но являются носителями генов глубоководных, которые могут проявиться в течение жизни. Гибриды обладают врождённой преданностью своим подводным собратьям и стремятся к тому, чтобы потопить «Атлантику». Любой игрок, имеющий хотя бы 1 карту роли гибрида, является предателем.



Карта роли человека



Карта роли гибрида

В течение партии у предателей будет возможность разоблачить себя (см. раздел «Игра за предателя» справа). Однако пока предатель не разоблачит себя, при применении всех игровых эффектов он считается **ЧЕЛОВЕКОМ** — как и все игроки, имеющие только карты роли человека.

В разделе «Игра за скрытого предателя» приведено несколько советов о том, как добиться победы глубоководных, не раскрывая себя. В разделе «Разоблачать себя или нет?» на следующей странице указаны плюсы и минусы саморазоблачения.

КАК РАЗДАВАТЬ КАРТЫ РОЛЕЙ

В стандартной партии в «**НЕПОСТИЖИМОЕ**» каждый игрок получает карту роли во время подготовки к игре. Затем каждый игрок получает дополнительную карту роли во время фазы пробуждения, описанной далее.

Когда игрокам раздают карты ролей, каждый игрок должен смотреть на свою карту в течение 30 секунд — можно установить таймер или просто досчитать до 30 вслух. В течение всего этого времени игроки не должны отводить взгляд от своих карт. Важно, чтобы игроки не смотрели друг на друга и не могли догадаться о ролях других игроков по их мимике или жестике.

По истечении 30 секунд каждый игрок кладёт свою карту роли лицевой стороной вниз. Игрокам стоит стараться не смотреть на свои карты ролей в течение партии, чтобы не выдать свою роль.

ИГРА ЗА ПРЕДАТЕЛЯ

Игрок с картой роли гибрида выступает на стороне глубоководных. Его цель — не дать пароходу «Атлантика» достичь места назначения. Когда игрок получает карту роли гибрида, он держит её содержание в тайне, чтобы другие игроки не догадались о его роли. Предатель может сохранять свою роль в тайне большую часть игры или даже до конца игры и в течение всего этого времени тайно саботировать работу судна.

Если предатель обнаружит, что другие игроки подозревают его, или решит действовать более агрессивно, он может разоблачить себя. В этом случае он становится **РАЗОБЛАЧЁННЫМ ПРЕДАТЕЛЕМ** и может открыто саботировать работу судна. Если игрок разоблачает себя, он больше не сможет вернуться к роли скрытого предателя.

Игрок в роли гибрида может победить в игре вне зависимости от того, скрыт он или разоблачён. Карта роли гибрида значит, что для победы игрок должен не дать игрокам-людям достичь цели путешествия, и он может сделать это, даже если не будет раскрывать свою роль до конца игры.

Игра за скрытого предателя

Скрытый предатель может помешать людям многими способами.

САБОТИРОВАТЬ ПРОВЕРКУ НАВЫКОВ: во время проверок навыков игроки не обязаны добавлять к ним карты положительных навыков. Они могут добавлять карты отрицательных навыков, чтобы уменьшить итоговое число проверки. Так как карты добавляются в проверку тайно и перемешиваются с 2 случайными картами из колоды хаоса, предатель может саботировать проверку почти без риска выдать себя. Если среди раскрытых карт проверки хотя бы 3 карты относятся к отрицательным навыкам, по крайней мере 1 из них добавил предатель.

ДЕЙСТВОВАТЬ НЕЭФФЕКТИВНО: существует много способов уменьшить свою эффективность и таким образом снизить шансы людей на выживание. Например, игроки могут лгать о картах навыков на руке и менять положение карт в колоде таким образом, чтобы подыграть предателям.

ЗЛУПОТРЕБЛЯТЬ ВЛАСТЬЮ: если скрытый предатель носит звание капитана или хранителя фолианта, он может сильно помешать планам людей. Например, капитан может замедлить путешествие, выбирая карты путевых точек с меньшим расстоянием, а хранитель фолианта может разыгрывать карты из колоды заклиний, которые приносят людям больше вреда, чем пользы.

Разоблачать себя или нет?

Стоит ли раскрывать свою роль (и когда это сделать) — важное решение. Предатель может разоблачить себя на любом этапе партии, когда у него появляется возможность выполнить действие, но если он сделает это, пути назад уже не будет. Ниже приведены преимущества и ограничения роли разоблачённого предателя.

Роль разоблачённого предателя имеет следующие преимущества.

- Разоблачённый предатель может открыто атаковать игроков-людей.
- Разоблачённый предатель может брать и использовать карты коварства, негативно влияющие на людей.
- Разоблачённый предатель может мешать людям выполнять особое действие области, в которой он находится.
- Разоблачённому предателю легче покинуть карцер.
- Если у предателя на руке больше 1 карты роли гибрида и он разоблачил себя, он может выбрать другого игрока и сделать его своим союзником, передав ему оставшиеся карты роли гибрида.

Тем не менее разоблачённые предатели имеют некоторые ограничения, которых у скрытых предателей нет.

- В свой ход разоблачённый предатель не берёт карту мифа.
- Разоблачённый предатель может добавить к проверке навыков только 1 карту.
- Разоблачённый предатель больше не может выполнять особое действие, указанное на листе персонажа, и особое действие области, в которой он находится.
- Игроки-люди могут открыто атаковать разоблачённого предателя.

Прежде чем решить, разоблачать себя или нет, предателю стоит принять во внимание указанные выше факторы.

ФАЗА ПРОБУЖДЕНИЯ

Когда пароход «Атлантика» достигает середины своего путешествия, несколько человек на борту начинают ощущать, как внутри них пробуждается нечто непостижимое...

Когда суммарное расстояние находящихся в игре карт путевых точек будет равно 6 или больше, «Атлантика» достигнет середины своего путешествия. Сразу после розыгрыша карты путевой точки, увеличивающей суммарное расстояние до 6, каждый игрок получает 1 карту из колоды ролей. Игрок, имеющий не только карту роли человека, но и карту роли гибрида, выступает на стороне глубоководных. Так как в колоде ролей больше не осталось карт, по крайней мере 1 игрок является предателем, исполняющим волю глубоководных.



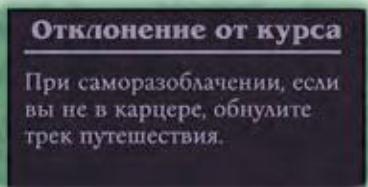
После того как был применён эффект карты путевой точки «Шторм», суммарное пройденное расстояние составляет 6 и игроки немедленно разыгрывают фазу пробуждения



РАЗОБЛАЧЁННЫЕ ПРЕДАТЕЛИ

Чтобы разоблачить себя, игрок с картой роли гибрида выполняет действие саморазоблачения, последовательно проходя следующие этапы:

1. Игрок раскрывает одну (и только одну) свою карту роли гибрида (даже если у него несколько таких карт).
2. Игрок использует свойство «При саморазоблачении», указанное на его листе персонажа.

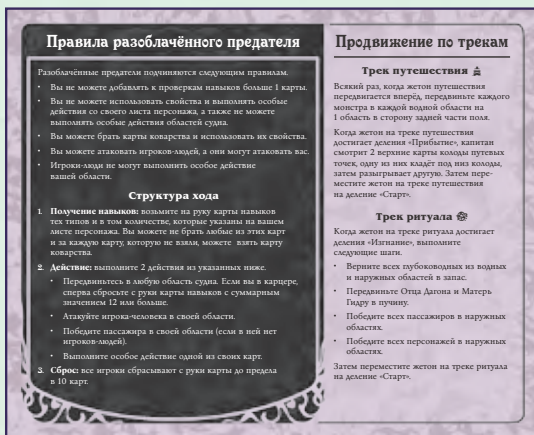


Свойство саморазоблачения Арджуна Сингха

3. Если расстояние, которое прошло судно, меньше 12, игрок отдаёт все свои нераскрытые карты роли 1 другому игроку по своему выбору. Если среди этих карт есть карта роли гибрида, другой игрок становится союзником предателя в деле потопления судна.

Если кто-то из игроков получает карты ролей, все игроки должны в течение 30 секунд смотреть на свои карты ролей, чтобы игрок, получивший карты, мог рассмотреть их так, чтобы за ним не наблюдали.

4. Если у игрока есть одно или несколько званий, он теряет все свои звания.
5. Игрок убирает из игры свою карту подвига (если она у него ещё есть). Если в его игровой зоне есть карты мифов, они сбрасываются. Затем игрок берёт лист-памятку предателя.



Лист-памятка предателя

6. Если игрок не в карцере, он может сбросить любое количество карт с руки и взять столько же карт из колоды коварства.
7. Игрок добавляет к своей фишке персонажа кольцо предателя.

Пройдя указанные выше этапы, игрок продолжает свой ход. Если у него в этом ходу остались невыполненные действия, он может выполнить действия, доступные для разоблачённых предателей (см. далее).

СТРУКТУРА ХОДА РАЗОБЛАЧЁННОГО ПРЕДАТЕЛЯ

После того как предатель разоблачил себя, его структура хода меняется. Ход разоблачённого предателя состоит из 3 этапов, которые выполняются в следующем порядке:

1. ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ.
2. ДЕЙСТВИЯ.
3. СВРОС.

Подробное описание каждого этапа приведено далее.

ЭТАП 1: ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Как и игрок-человек, предатель берёт карты навыков тех типов и в том количестве, которые указаны на его листе персонажа. Однако он может не брать любые из этих карт, если пожелает. Затем за каждую карту, которую он не взял, он может взять карту из колоды коварства.

Карты коварства содержат свойства, которые может использовать только разоблачённый предатель, и при проверках навыков значения этих карт всегда вычитаются.

ЭТАП 2: ДЕЙСТВИЯ

Игрок выполняет 2 действия по своему выбору, по одному действию за раз. Игрок может выполнить одно и то же действие больше одного раза. Разоблачённый предатель может выполнять в свой ход следующие действия: движение, атака человека, победа над пассажиром, особое действие.



ДВИЖЕНИЕ

Игрок может потратить 1 действие, чтобы передвинуться в любую область судна, кроме карцера и лазарета. Игрок не может передвинуться в водную область или пучину.

Если игрок находится в карцере, он не может передвинуться из этой области, пока не сбросит с руки карты навыков с суммарным значением 12 или больше. Игрок сбрасывает все выбранные карты одновременно, непосредственно перед тем как передвигается из карцера.

Игроки не могут выполнять особое действие области, если в этой области находится разоблаченный предатель.

АТАКА ЧЕЛОВЕКА

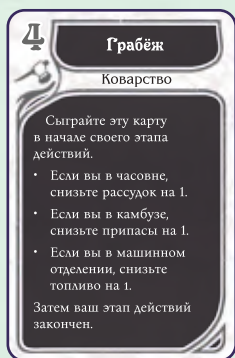
Разоблаченный предатель может потратить 1 действие, чтобы атаковать игрока-человека в своей области. Для этого предатель бросает кубик, и если результат броска равен 6 или больше, игрок-человек побежден.

ПОБЕДА НАД ПАССАЖИРОМ

Разоблаченный предатель может потратить 1 действие, чтобы победить пассажира в своей области. Это действие можно выполнять, только если в этой области нет игроков-людей. Если в области находятся несколько пассажиров, предатель побеждает 1 пассажира по своему выбору.

ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ

Игрок может потратить 1 действие, чтобы выполнить особое действие, указанное на карте у него на руке или в его игровой зоне, однако предатель не может выполнять особое действие, указанное на его листе персонажа и в области, в которой он находится.



Если разоблаченный предатель играет карту коварства «Гребёж», в этот ход он не выполняет других действий

Некоторые карты коварства, подобные указанной выше, разыгрываются в начале этапа действий. Когда предатель играет одну из таких карт, его этап действий заканчивается: в течение этого этапа он не может выполнить 2 действия или сыграть другую карту коварства.

ЭТАП 3: СБРОС

Если у любого игрока, вне зависимости от его роли, на руке больше 10 карт, он сбрасывает с руки карты по своему выбору, пока у него на руке не останется 10 карт.

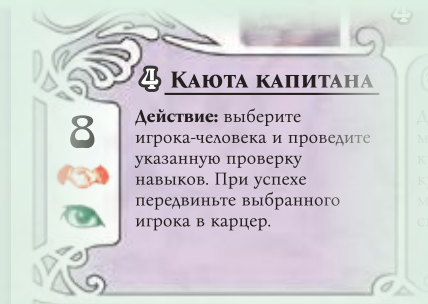
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПРЕДАТЕЛЯМИ

Предатели устраивают на судне хаос, и людям нужно найти способ им противостоять.

Если любой не разоблачивший себя игрок находится в одной области с разоблаченным предателем, он может потратить 1 действие, чтобы атаковать его. Для этого игрок бросает кубик, и, если результат броска 6 или больше, разоблаченный предатель побежден и отправляется в карцер.

КАРЦЕР

Людям сложнее противостоять действиям скрытых предателей, так как роль последних находится в тайне. Того, кто подозревается в предательстве, можно попытаться запереть в карцере при помощи особого действия каюты капитана.



Действие каюты капитана

Если игрок передвигается в карцер, он теряет все свои звания.

Игроки в карцере подчиняются следующим правилам (их краткое изложение есть на листах-памятках игроков).

- ❖ Игрок не может передвинуться из карцера по обычным правилам.
 - Чтобы передвинуться из карцера, игрок-человек должен выполнить особое действие карцера и успешно пройти проверку навыков.
 - Чтобы передвинуться из карцера, разоблаченный предатель должен сбросить карты с руки с суммарным значением 12 или больше.
- ❖ Игрок в карцере не может добавлять к любым проверкам навыков больше 1 карты.
- ❖ Игрок в карцере не может использовать свойства и выполнять особые действия карт вещей, находящихся в его игровой зоне.
- ❖ У многих свойств есть условие «Если вы не в карцере». Пока игрок находится в карцере, он не может использовать такие свойства, включая все негативные эффекты действия саморазоблачения (предатель может разоблачить себя, находясь в карцере, но при этом он не применяет негативные эффекты своего свойства саморазоблачения).
- ❖ Во время своего этапа мифа игрок-человек, находящийся в карцере, игнорирует кризис на своей карте мифа и разыгрывает только символы активации и трека. Если на карте указан символ выбора трека (♣), выбор вместо текущего игрока делает игрок со званием капитана.

Отправка потенциального предателя в карцер — эффективный способ противодействовать его саботажу. Однако если посадить в карцер невиновного человека, игра за людей может стать сложнее.

СЕКРЕТНОСТЬ

Ключевыми элементами «Непостижимого» являются неопределённость, интрига и паранойя, окружающие предателей. Для поддержания этой атмосферы необходимо следовать определённым принципам, которые позволят скрытым предателям сохранять свою роль в тайне, одновременно саботируя работу судна.

Ниже приведено общее описание этих принципов.

- ❖ В течение всей партии игроки не обязаны давать правдивую информацию, если только она не является общеизвестной. Например, игрок не может солгать о том, сколько карт у него на руке.
- ❖ Если игрок получает возможность посмотреть карты в колоде, он делает это втайне, не показывая и не зачитывая содержание карт другим игрокам.
- ❖ Если игроку известна какая-либо скрытая информация, он должен говорить о ней в общих чертах, чтобы нельзя было понять, кто говорит правду, а кто лжёт.
- ❖ Если один игрок хочет узнать у другого какую-либо скрытую информацию, он может задавать только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Отвечающий игрок не обязан говорить правду и может не отвечать вовсе.
- ❖ Игроки не могут спрашивать друг друга напрямую об их ролях. Однако игроки могут предполагать, намекать или прямо обвинять других игроков в предательстве.
- ❖ Во время проверок навыков игроки не могут называть типы и значения карт, которые они добавляют. Они могут давать общую информацию, например «я немного помогу» или «я сильно помогу». После того как раскрыты все карты проверки навыков, игроки не могут говорить, какие карты они добавили.

Указанные выше рекомендации не являются строгими правилами. Это скорее направления, от которых можно отталкиваться, чтобы выяснить, какой стиль игры больше всего подходит вашей группе игроков. Используйте эти рекомендации в своей первой партии, а затем приспособьте их по своему усмотрению. Подробности рекомендуемых принципов общения указаны в приложении III справочника.

БУДУЩИЕ ПАРТИИ

Теперь вы знаете основы игры в «Непостижимое». Если во время партии у вас возникнут вопросы, обратитесь к справочнику.

В первой обучающей партии часть правил изменена или опущена, чтобы обучение игре проходило легче. Чтобы получить полный спектр впечатлений от игры, добавьте в неё указанные ниже правила.

- ❖ Каждый игрок получает 1 карту роли во время подготовки к игре, а не после того, как все игроки сделали по ходу. Это значит, что с самого начала в партии может быть по крайней мере 1 предатель. Во время фазы пробуждения каждый игрок получает вторую карту роли.
- ❖ При получении стартовой руки во время подготовки к игре каждый игрок, кроме текущего, берёт из своего набора навыков 3 карты по своему выбору, вместо того чтобы брать все карты набора навыков.
- ❖ В партии на 4 или 6 игроков в колоду ролей добавляется особая карта роли культиста. Культист выступает на стороне глубоководных: если у игрока есть карта роли культиста, он может разоблачить себя как предателя. Описание роли культиста содержится в статье справочника «Цель игры».

УТОЧНЕНИЯ

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Во время первой партии вам могут встретиться указанные ниже термины.

- ❖ **СМЕЖНЫЙ:** 2 области являются смежными, если они имеют общую границу. Области, имеющие только общий угол, не являются смежными. Компонент игры является смежным с теми же областями и компонентами, что и область, в которой он находится. Компоненты, находящиеся в смежных областях, являются смежными друг с другом.
- ❖ **ВРАГ:** для игроков-людей врагами являются глубоководные и разоблачённые предатели. Для разоблачённых предателей врагами являются игроки-люди.

ВЕЩИ С УЛУЧШЕНИЯМИ

На некоторых вещах есть ключевое слово «Улучшение». В нижней части таких карт указан определённый навык. Пока эта карта активна, указанный на ней навык добавляется к набору навыков игрока.

У каждого игрока в один момент времени может быть активна только 1 вещь с улучшением. Вещь с улучшением считается активной, если она лежит лицевой стороной вверх в игровой зоне игрока. Если карта лежит лицевой стороной вниз, она неактивна.

В начале своего хода и всякий раз, когда игрок получает вещь с улучшением, он выбирает 1 из своих вещей с улучшением и кладёт её лицевой стороной вверх, а остальные вещи с улучшениями кладёт лицевой стороной вниз.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: Тони Фанчи

АВТОР ИДЕИ: Кори Коничка

ИГРОВОЙ ТЕКСТ: Адам Бейкер

ПРОДЮСЕР: Молли Гловер

РЕДАКТОР: Джонатан Кит

КОРРЕКТОР: Калли Оливериус

МЕНЕДЖЕР ОТДЕЛА РАЗРАБОТКИ: Крис Уайнбрэннер-Пэлоу

СЮЖЕТНЫЕ АНАЛИТИКИ «УЖАСА АРКХЭМА»:

Кара Сентелл-Данк, Филип Д. Генри и Мэтт Ньюман

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР ПО СЮЖЕТУ И СЕТТИНГУ:

Катрина Острандер

ОФОРМЛЕНИЕ: Кристофер Хош, Майкл Силсби, Эван Симоне и Уил Спрингер

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ОБЛОЖКЕ: Йокубас Уогинтас

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ПОЛЕ: Хеннинг Людвигсен

АВТОРЫ ДРУГИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ: Тициано Барачи, Джошуа Кайрос, Дж. Б. Касакоп, Dualbrush, Гийом Дукос, Александр Карч, Романа Кенделик, Роберт Ласки, Марк Молнар, Pixeloid Studios, Исуарди Терианто и Йокубас Уогинтас

АРТ-ДИРЕКТОРЫ: Дебора Гарсия, Джефф Ли Джонсон и Тони Брадт

СКУЛЬПТОРЫ: Ровена Френцел, Кевин ван Слоун и Адам Мартин

КООРДИНАТОРЫ ОТДЕЛА КАЧЕСТВА: Зак Тевалтомас и Джим Картрайт

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Джастин Энгер и Тим Нахмолода

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Брайан Шомбург

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлац

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗРАБОТЧИК: Нэйт Френч

ГЛАВА СТУДИИ: Крис Гербер

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ:

Дэвид Адамс, Закари Барт, Жан-Франсуа Бодуан, Дэйн Белтрами, Кэди Белецкая, Джо Белецкий, Тейлор Блок, Фрэнк Брукс, Криста Бергойн, Эдди Флип Бергойн, Сара Бёрт, Стив Каха, Дэниел Ловат Кларк, Ребекка Конер, Алекс Дэви, Элис Динг, Джереми М. Добсон, Дэвид Дюк, Джейкоб Ист, Марик Франссен, Кайл Фризн, Мэтт Рэдикс Фроус, Бен Хокс, Анита Хильбердинк, Шейн Хайнермен, Стефани Хофманн, Грейс Холдингхаус, Сидни Холлингсхед, Рики Дж. Холм, Кеннет Хоскинс, Жанетт Джуэл, Гарретт Джонс, Марк Джонс, Ричард Падре Джонс, Лоуренс Кохейн, Джон Китон IV, Джеймс Нифн, Дуглас Найт, Кори Коничка, Кристофер Коуэлл, Мэтью Кул, Патрик Лангле, Трой Лоуренс, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Колин Луни, Эмили де Маат, Эрик Миллер, Бобби Моран, Карлос Морел, Коннер Нойфелд, Карлтон Норрис, Девон Норрис, Сара Норрис, Брендэн Наттэл, Гэбриель Наттэл, Джоэл Наттэл, Мика Наттэл, Киаран О'Салливан, Алекс Портер, Эшли Рэм, Нил Рэнд, Глен Савард, Эрик Шульд, Ханни Ши, Ян Никлас Сеул, Ян Шласко, Кевин Ван Слоун, Корбетт Смит, Дуглас Стовер, Леон Тихлар, Марьян Тихлар-Хог, Митч Тёрли, Джейсон Уолден, Майкл Уэбб, Джош Уайбе, Чак Уильямс и Нильс Уоде

Отдельная благодарность всем нашим бета-тестерам!

© 2022 Fantasy Flight Games. Unfathomable, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are TM/® of Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM and ® of Gamegenic GmbH.



Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева

ПЕРЕВОДЧИК: Мария Шульгина

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Великсар

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

ПАМЯТКА

СИМВОЛЫ

НАВЫКИ



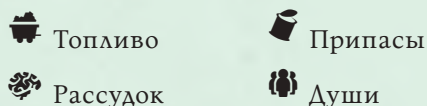
АКТИВАЦИЯ



ТРЕКИ



РЕСУРСЫ



СОСТАВ КОЛОДЫ РОЛЕЙ

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

* В первой партии замените карту роли культиста на дополнительную карту роли человека.



АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

ГЛУБОКОВОДНЫЕ

Текущий игрок активирует каждого глубоководного в каждой области. Каждый глубоководный применяет 1 эффект в следующем приоритете:

1. Атакует игрока-человека в своей области.
2. Побеждает пассажира в своей области.
3. Повреждает свою область (если она внутренняя).
4. Передвигается в смежную область в зависимости от своей области:
 - из водной или наружной области — по стрелке;
 - из внутренней области — в сторону ближайшей неповреждённой внутренней области с наивысшим номером.

Если на поле нет глубоководных (не считая пучины), добавьте 2 глубоководных в пучину. Затем, если в пучине находятся хотя бы 4 глубоководных, бросьте кубик и передвиньте всех монстров из пучины, включая Мать Гидру и Отца Дагона, в водную область в передней части поля, соответствующую результату броска.

ОТЕЦ ДАГОН

Разместите 2 глубоководных в наружной области, смежной с Отцом Дагоном. Затем передвиньте Отца Дагона на 1 область в сторону передней части поля.

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

МАТЕРЬ ГИДРА

Повредите внутреннюю область, ближайшую к Матери Гидре (если область уже повреждена, повредите ближайшую неповреждённую внутреннюю область с наивысшим номером). Затем передвиньте Мать Гидру на 1 область в сторону передней части поля.

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