



Дорогие игроки!

Промо-дополнение «Дополнительные персонажи» предназначено для игры «Энигма. Код Хаоса».

Так как промо-дополнение не является повсеместно доступным, по вашей просьбе мы подготовили его версию в формате «распечатай и играй».

Рекомендации по печати:

1. Двусторонняя печать (начиная со следующей страницы). Однако карты персонажей потребуют особого обращения.
2. Первые 2 страницы (карты персонажей) *либо* распечатывайте в немного уменьшенном размере, *либо* обрежьте не по контуру, а более существенно, тем самым частично убрав тёмные поля по краю.

Рубашки карт персонажей, на первый взгляд, печатать незачем, однако лучше напечатать — чтобы у карт был тёмный оборот.

Игроки не должны знать, какой у кого персонаж. Это крайне важно. Поэтому подготовка карт персонажей носит особый характер.

Подготовка карт персонажей:

1. Возьмите 2 пустые карты персонажей из базовой версии игры. Они потребуются для добавления «Инспектора» и «Аналитика». Что же касается «Пожирателя душ» — он заменяет «Медиума».
2. Вам потребуются протекторы 120x80 мм (для всех карт персонажей). Вложите в протекторы отобранные карты (см. выше) в качестве рубашек и распечатанные. Благодаря тому, что вы физически уменьшили распечатанные карты, их края не будут выступать и выдавать их.

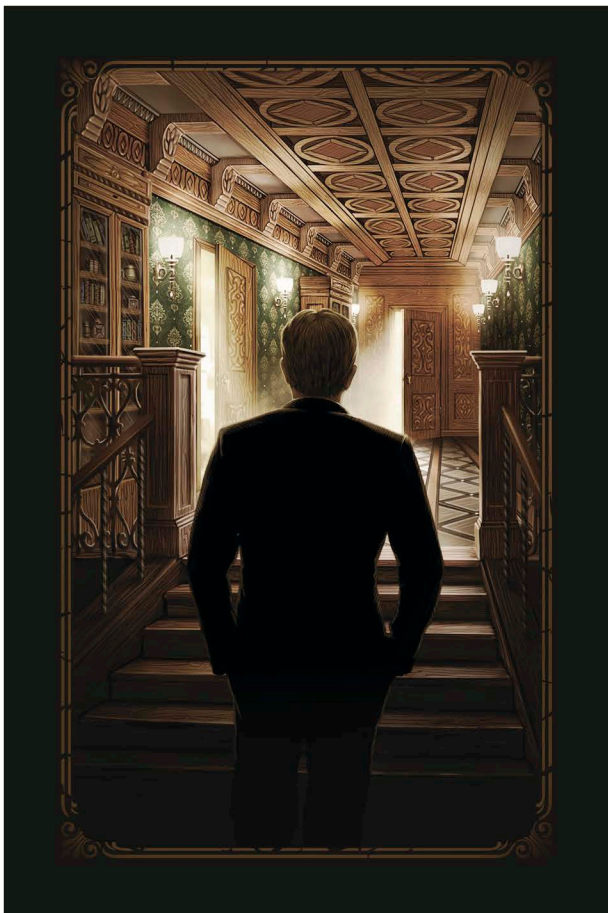
Если у вас нет протекторов 120x80 мм:

Карандашом напишите цифры 1 и 2 на пустых картах персонажей (на лицевой стороне). Поместите карты новых персонажей в открытую, при этом на «Инспектора» и «Аналитика» положите цифры 1 и 2 (например — с помощью кубиков).

Во время игры считайте, что пустая карта с цифрой 1 соответствует персонажу 1, аналогично для цифры 2. Относительно «Пожирателя душ» — просто запомните, что он занял место «Медиума».

Приятной игры!





ЭНИГМА

КОД ХАОСА



Дополнительные персонажи

ПРОМОКАРТЫ

«Пожиратель душ», «Аналитик» и «Инспектор» — это новые персонажи, которых вы можете добавить в игру «Энигма. Код Хаоса».

Вы можете добавить в игру одну из этих карт, две или все сразу. Каждый персонаж имеет собственный набор правил, напечатанный на специальных картах.

Обратите внимание, что персонаж «Пожиратель душ» заменяет «Медиума» из базовой игры, а также изменяет правила формирования набора персонажей.

Издатель: Crowd Games • Автор игры: Сергей Притула • Продюсирование и разработка: Денис Давыдов • Арт-директор: Надежда Пенкрат • Графический дизайн: Андрей Шестаков • Художники: Валерия и Николай Митрухин (персонаж «Пожиратель душ»), Станислав Гордеев (персонажи «Аналитик», «Инспектор») • Правила и художественный текст: Денис Давыдов, Сергей Притула • Редакторы: Алёна Миронова, Лора Пикенс • Верстальщик: Алина Клейменова • Проект курировали: Евгений Масловский, Максим Истомин

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

Персонаж ИНСПЕКТОР



Инспектор тайно направлен правительством Великобритании, где некоторые уверены, что Агентство состоит из шарлатанов. Он, не афишируя себя, собирает данные дешифровки, чтобы проверить на себе отклик машины «Энигма» на Хаос внутри человека. Убедившись в отсутствии отклика, Инспектор докажет, что «Энигма» не связана с Хаосом, а значит, Агентство можно распускать.

Инспектор не подозревает, что синхронизация «Энигмы» и Хаоса в человеке превратит его в тень, скитающуюся между мирами, а также вызовет сбой в работе машин «Энигма» по всему миру, что заставит Германию временно прекратить их использование и даст союзникам время для взлома кода.

Цель персонажа «Инспектор»

Предъявите жетон дешифровки и Хаоса. Затем откройте карту «Машина „Энигма“».

- Если вы играете за «Инспектора» и он достигает цели, вы отмечаете это жетоном триумфа по обычным правилам. При игре до 3 побед уберите карту «Инспектор» из игры (верните в коробку) сразу после победы этого персонажа.
- Не убирайте карту «Инспектор» из игры, если он выбыл из партии, не достигнув цели.

1

паузу после того, как выбрали действие «Достичь цели персонажа» и открыли его карту. Возможно, у одного из игроков «Аналитик» и ему требуется несколько секунд, чтобы понять, сможет ли он достичь цели вашего персонажа.

- «Аналитику» не требуется разрешения другого игрока, чтобы приостановить его ход и достичь цели его персонажа. Другой игрок не может помогать «Аналитику» советами и обязан сохранять молчание до конца хода «Аналитика».
- «Аналитик» не может достичь цели «Призрака», так как цель этого персонажа не ведёт к победе в игре.
- В редком случае, когда вы играете до 3 побед и благодаря «Аналитику» вы и другой игрок получаете третью победу, победителем в игре считаетесь вы («Аналитик»).

Персонаж ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ



Пожирателя душ затянуло в наш мир, когда Германия начала использовать машины «Энигма», и он стремится вернуться к своей расе. Будучи эфирным созданием, он способен проникать в чужой разум и, поглощая его, получать способности носителя.

Пожиратель душ владеет исходным кодом, однако не способен применить его. Его цель — поглотить разум Криптолога или Тёмного мессии, чтобы активировать код и покинуть наш мир. Перед этим Пожиратель душ остановит Хаос, взломав или уничтожив машины «Энигма». Мир нужно сохранить... ведь он полон пищи для его расы!

Замените карту «Медиум» на карту «Пожиратель душ» — в игре может быть только один из этих персонажей.

3

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ

Предъявите жетон **дешифровки**.
Откройте карту «Штаб Агентства»
и укажите на участника,
играющего за «Криптолога».

— или —

Предъявите жетон **Хаоса**.
Откройте карту «Радиостанция»
и укажите на участника, играющего
за «Тёмного Мессию».



ИНСПЕКТОР

Предъявите жетоны
дешифровки и **Хаоса**.
Откройте карту
«Машина „Энигма“».



АНАЛИТИК

Когда другой игрок открывает карту
своего персонажа, чтобы **достичь**
цели, можете **достичь** цели этого
персонажа **вместо** него.

Каждый игрок, играющий
не за «Аналитика», обязан
выдержать паузу после того, как
выбрал действие «Достичь цели
персонажа» и открыл карту
персонажа.



ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ

Предъявите жетон **дешифровки**.
Откройте карту «Штаб Агентства»
и укажите на участника,
играющего за «Криптолога».

— или —

Предъявите жетон **Хаоса**.
Откройте карту «Радиостанция»
и укажите на участника, играющего
за «Тёмного Мессию».



ИНСПЕКТОР

Предъявите жетоны
дешифровки и **Хаоса**.
Откройте карту
«Машина „Энигма“».



АНАЛИТИК

Когда другой игрок открывает карту
своего персонажа, чтобы **достичь**
цели, можете **достичь** цели этого
персонажа **вместо** него.

Каждый игрок, играющий
не за «Аналитика», обязан
выдержать паузу после того, как
выбрал действие «Достичь цели
персонажа» и открыл карту
персонажа.



При подготовке к игре возьмите по одной карте «Криптолог» и «Тёмный мессия». Оставшиеся 2 карты «Криптолог» и «Тёмный мессия» уберите в коробку с игрой. Возьмите карты остальных персонажей, включая «Пожирателя душ».

Перед каждой партией отложите карты «Криптолог» и «Тёмный мессия». Перемешайте все остальные карты персонажей и возьмите из них на 1 карту меньше, чем участвует игроков (например, 2 карты при 3 игроках). Затем перемешайте эти карты с картами «Криптолог» и «Тёмный мессия».

Раздайте каждому по 1 карте. Наконец, не глядя перемешайте оставшиеся карты персонажей и сформируйте стопку. Таким образом, в каждой партии будет как минимум или «Криптолог», или «Тёмный мессия». Именно они нужны «Пожирателю душ» для достижения цели.

Цель персонажа «Пожиратель душ»

«Пожиратель душ» может **достичь** цели одним из двух способов.

Поглотить разум «Криптолога»

Предъявите жетон
дешифровки. Затем
откройте карту особняка
«Штаб Агентства». После
этого укажите на участника,
играющего за персонажа
«Криптолог».

или

Поглотить разум «Тёмного мессии»

Предъявите жетон **Хаоса**.
Затем откройте карту
особняка «Радиостанция».
После этого укажите
на участника, играющего
за персонажа «Тёмный
мессия».

➤ Если вы неправильно указали на игрока, который предположительно играет за «Криптолога» или «Тёмного мессия», — участник, на которого вы указали, не показывает карту своего персонажа. Вы сможете узнать, кем он был, в конце партии!

➤ В отличие от «Медиума», «Пожиратель душ» для достижения цели может указать на игрока, который выбыл из партии, оставив своего персонажа в открытую на столе.

4

Персонаж

АНАЛИТИК



Врождённый недуг, лишивший способности ходить, позволил ей развить выдающиеся аналитические способности. Но для работы над взломом кода «Энигмы» её привлекли не только за это, но и за любовь к сложным головоломкам.

Разум Аналитика обитает в мире цифр и логики. Чем сложнее задача, тем охотнее она за неё берётся: Аналитик готова *помочь* в решении *любому* из *специалистов*, приглашённых Агентством. Любое исследование перфекционистски должно быть доведено до конца — и неважно, каковы окажутся последствия.

Цель персонажа «Аналитик»

Как только другой игрок заявил, что собирается **достичь цели** своего персонажа, открыв его карту, вы можете немедленно открыть свою карту «Аналитик». После этого вы должны выполнить **все условия** достижения цели открытого игроком персонажа.

➤ Учитывайте, что вам не только нужно открыть соответствующие карты, но также у вас должны быть необходимые жетоны **Хаоса** и **дешифровки**, если они требуются для достижения цели выбранного персонажа.

➤ В случае, если вам удастся полностью достичь цели выбранного персонажа, и вы, и другой игрок побеждаете — каждый из вас отмечает это жетоном триумфа. Если не удастся — вы выбываете из партии, а игрок, чей ход вы прервали, пытается достичь своей цели.

➤ Если карта «Аналитик» добавлена в набор персонажей (на этапе подготовки к игре), **обязательно** сделайте

2