

CODE OF NINE

Вы - одна из 4 машин, которые пробудились после тысячелетнего сна. То, что вы видите - это мир в руинах, где не осталось живых людей.

Однако в ваших сердцах всё ещё таятся желания и стремления человечества тысячелетнего прошлого. Но время взяло своё, и в каждом из вас содержатся лишь сохранившиеся фрагменты тех стремлений – вы понимаете, что у вас нет иного выбора, кроме как следовать тени, таящейся внутри, и успеть осуществить эти стремления прежде других машин.

Содержимое

28 Карт воспоминаний

На каждой карте имеется номер (1) в левом верхнем углу и инструкция (2) (эффект).

Карты 19–28 обозначены как “Экспертный” (вместо “Нормальный”) (3); их следует использовать только в экспертном варианте игры.

Все карты также имеют порядковый номер в правом нижнем углу (4). Под этим номером разыгрываются эффекты на картах в конце игры.



1 Игровое поле

На игровом поле пронумерованы локации, сгруппированные в сектора, показывающие, в каком раунде они активны. В эти локации помещаются фишки действий для выполнения действий в этой локации с отметкой её посещения.

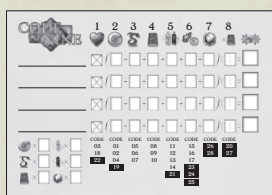
В центре игрового поля находятся Руины. Сюда помещаются большинство жетонов на этапе подготовки, а также отсюда игроки получают предметы.



Блокнот подсчёта победных очков

Используется для подсчёта победных очков.

Если вам потребуется больше, посетите www.zmangames.com.



31 Жетон предметов

Они помещаются на Руины в начале игры, и по мере игрового процесса игроки будут приобретать их. Некоторые (с цветком) приносят ПО, некоторые нет. Указанное значение ПО предмета может быть изменено картами воспоминаний.



16 Монет



8 Статуэток



4 Книги



1 Белое Наследие



1 Чёрное Наследие



1 Медаль (Для экспертного варианта игры)



4 Жетона стремлений

Жетоны стремлений помещаются на планшет игрока для обозначения количества Стремлений.



Жетон Первого игрока

Жетон первого игрока обозначает, кто начнет игру в следующем раунде.



12 Фишек действий

Фишки действий помещаются на игровое поле для обозначения действий, которые совершил игрок.



1 Жетон раунда

Используется для обозначения текущего раунда.

4 Планшета игроков

Один для каждого игрока. Здесь игроки отмечают, сколько стремлений они получили (1), располагают две карты Воспоминаний (2), свои неиспользованные фишки действий (3), полученные предметы и разыгранные наследия (4). (Счётчик стремлений доходит до 15, но это не предел. Следите за этим, если ваши стремления преодолевают отметку 15. Стремление не может опуститься ниже 0.)



Card	Effect	PO	Level
01 All that glimmers	All gain 1	1	Normal
02 The first step	First player gains 1	1	Normal
03 The second step	Second player gains 1	1	Normal
04 The third step	Third player gains 1	1	Normal
05 The fourth step	Fourth player gains 1	1	Normal
06 The fifth step	Fifth player gains 1	1	Normal
07 The sixth step	Sixth player gains 1	1	Normal
08 The seventh step	Seventh player gains 1	1	Normal
09 The eighth step	Eighth player gains 1	1	Normal
10 The ninth step	Ninth player gains 1	1	Normal
11 The tenth step	Tenth player gains 1	1	Normal
12 The eleventh step	Eleventh player gains 1	1	Normal
13 The twelfth step	Twelfth player gains 1	1	Normal
14 The thirteenth step	Thirteenth player gains 1	1	Normal
15 The fourteenth step	Fourteenth player gains 1	1	Normal
16 The fifteenth step	Fifteenth player gains 1	1	Normal
17 The sixteenth step	Sixteenth player gains 1	1	Normal
18 The seventeenth step	Seventeenth player gains 1	1	Normal
19 The eighteenth step	Eighteenth player gains 1	1	Normal
20 The nineteenth step	Nineteenth player gains 1	1	Normal
21 The twentieth step	Twentieth player gains 1	1	Normal
22 The twenty-first step	Twenty-first player gains 1	1	Normal
23 The twenty-second step	Twenty-second player gains 1	1	Normal
24 The twenty-third step	Twenty-third player gains 1	1	Normal
25 The twenty-fourth step	Twenty-fourth player gains 1	1	Normal
26 The twenty-fifth step	Twenty-fifth player gains 1	1	Normal
27 The twenty-sixth step	Twenty-sixth player gains 1	1	Normal
28 The twenty-seventh step	Twenty-seventh player gains 1	1	Normal
29 The twenty-eighth step	Twenty-eighth player gains 1	1	Normal
30 The twenty-ninth step	Twenty-ninth player gains 1	1	Normal
31 The thirtieth step	Thirtieth player gains 1	1	Normal

4 Памятки

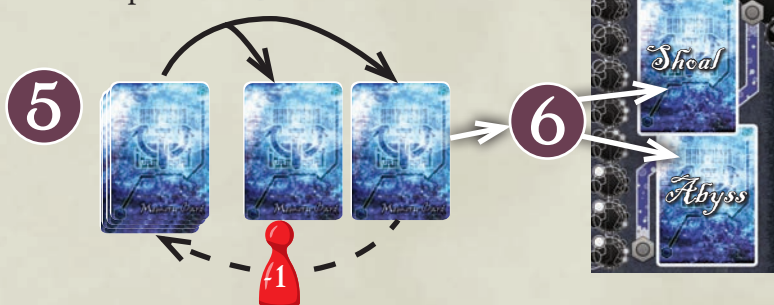
По одной для каждого игрока чтобы напоминать, какие возможные Воспоминания могут быть в игре.

Подготовка

1. Поместите игровое поле той стороной вверх, на которой желаете играть: стороной с жёлтой единицей для нормального уровня игры, с красной единицей для экспертного варианта игры; она предполагает больший набор действий.
2. Поместите предметы в зону Руин в центре игрового поля как нарисовано; 8 статуэток, 16 монет, 4 книги. 2 Наследия поместите на верх сектора 2-ого раунда. Отложите Медаль в коробку, если играете в нормальный вариант игры. **Если вы играете в экспертный вариант игры, поместите медаль под действие "Култ книги очарований"**.
3. Каждый игрок берёт себе планшет, маркер стремлений и 3 фишки действий своего цвета. **При игре втроём поместите оставшиеся планшет и фишки рядом с игровым полем для обозначения игрока-призрака.**
4. Выберите игрока и отдайте ему жетон первого игрока. Первый игрок не получает Стремлений, второй и третий игрок получают по одному стремлению каждый, при наличии четвёртого игрока, он получает 2 Стремления. **При игре втроём игрок-призрак не получает Стремлений.**
5. Перемешайте карты Воспоминаний (**при экспертном варианте игры используйте соответствующие карты**) и раздайте каждому игроку по две лицевой стороной вниз. В этот момент игроки могут однократно поменять свои карты; стоимость – 1 фишка действия (эффективность выполняемых действий в первом раунде уменьшается с количеством фишек действий). Игроки, которые желают поменять свои карты, возвращают обе карты в колоду и уплачивают одну Фишку действий. Карты воспоминаний перемешиваются и раздаются этим игрокам.
6. Каждый игрок выбирает, какую из двух карт разместит на глубине, и какую - на поверхности (в течение игры другие игроки могут совершать действия и просматривать эти карты). Карту на глубине посмотреть сложнее, чем карту на поверхности. Игроки всегда могут просматривать свои воспоминания, но не могут показывать их другим, если иное не оговорено правилами. Игрокам никогда не разрешается менять местами карты на поверхности и на глубине. **При игре втроём отдайте две карты воспоминаний игроку-призраку, поместив одну из них на поверхность, другую - на глубину.**
7. **При экспертном варианте игры после раздачи поместите одну карту воспоминаний лицевой стороной вверх на соответствующее место на игровом поле. Это девятое воспоминание. Эффект девятого воспоминания не разыгрывается при финальном подсчёте очков, но действия в игре позволяют игрокам поменять одну свою карту воспоминаний на девятое воспоминание!**
Оставшиеся карты воспоминаний откладываются в коробку; их просматривать нельзя.
8. Установите маркер раунда на поле "только 1" для обозначения текущего раунда. Теперь вы готовы к игре.



- 4 Игрок 1 = 0 +
- Игрок 2 = 1
- Игрок 3 = 1
- Игрок 4 = 2



Credits

Game design, graphic design: BakaFire
 Art, Character design: Rei Konno
 Production help: option
 Playtesters: Aoba, Makoto Akiyama, Izayoi, Iwasawa, option, Kabo, Gayusu, gleipnil, Gorodan, Nakamura, Mizuba, Maybell
 Production, copyright: BakaFire Party
 Z-Man graphic design: Philippe Guérin and Olivier Lamontagne

F2Z Entertainment Inc.
 31 rue de la Coopérative
 Rigaud QC J0P 1P0
 Canada

Z-MAN
 games
 www.zmangames.com

Игра втроём и экспертный продвинутый вариант игры

Код девяти предназначен для игры вчетвером, но также отлично может играть и втроём; вам лишь следует добавить игрока-призрака. Для обозначения этих действий используется синий шрифт правил.

Мы не рекомендуем начинать сразу с экспертного варианта игры. После того, как вы сыграете в игру несколько раз, вы можете приступить к изучению экспертных правил, когда будете готовы. Эти правила включают больше доступных карт воспоминаний, девятое воспоминание и другие моменты.

Текст этих изменений обозначен красным шрифтом настоящих правил.

Как победить в игре

Игрок(и) с наибольшим количеством ПО побеждают в игре. Однако получение ПО варьирует от игры к игре. К началу игры каждый игрок получает 2 карты воспоминаний, которые описывают условия получения ПО в конце игры. Некоторые карты Воспоминаний также содержат условия получения штрафных очков и условия, запрещающие победу в игре! Каждый игрок получает две из этих карт, что означает, что в каждой игре участвует 8 карт.

Эффекты всех этих 8 воспоминаний действуют на всех игроков, которые вы должны использовать для получения ПО. Вам предстоит собирать предметы и стремления для совершения более мощных действий. У вас может появиться возможность проверить карты других игроков, для чего вам нужно будет правильно сбалансировать ваши ресурсы.

Когда все игроки завершили свои действия, все 8 карт раскрываются, и игроки считают свои очки. Игрок(и) с наибольшим количеством ПО побеждают в игре.

Порядок игры

Игра состоит из 5 раундов. В каждом раунде каждый игрок будет делать 3 хода, в течение которых он помещает одну из своих фишек действий для обозначения выбранного им действия.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает ход пока все игроки не избавятся от своих фишек действий. Игрок, у которого остались фишки действий, не может пропустить ход. Если вы избавились от всех фишек действий, ваш ход автоматически пропускается.

В свой ход выберите локацию, поместите туда свою фишку действий и выполните соответствующее действие. Вы можете поместить фишку действия на любую локацию, относящуюся к текущему или к предыдущему раунду, но не можете занять локацию, относящуюся к следующим раундам. Также вы не можете занять область, где уже размещена фишка другого игрока или где вы не можете оплатить стоимость её размещения. Когда вы разместили фишку действия и выполнили действие, наступает очередь другого игрока разместить его фишку действий. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не избавятся от своих фишек, что будет означать конец раунда. Когда раунд закончится, выполните эффекты "конца раунда", верните фишки всем игрокам, переместите жетон раунда на следующее деление и начните новый раунд. Продолжайте до тех пор, пока оба наследия не будут разграны или пока не завершите 5-ый раунд, что знаменует конец игры.

Подсчёт очков в конце игры

По завершению игры раскройте карты Воспоминаний (в том числе карты игрока-призрака), далее подсчитайте очки. В основном, игроки получают ПО за предметы, которые они получили в течение игры. Однако карты воспоминаний оказывают эффекты на стоимость каждого из предметов, поэтому не суммируйте свои очки перед раскрытием карт воспоминаний. При финальном подсчёте очков значение может быть меньше 0.

Воспоминания имеют порядковый номер в правом нижнем углу. Разыгрывание карт происходит в порядке, начиная с наименьшего номера; подсчёт очков каждого игрока происходит по мере разыгрывания карт. Все карты с одинаковыми номерами, которые приносят ПО за одни и те же предметы, могут быть разыграны вместе. Не забудьте, что на Статuetках, Книгах и наследиях есть обозначения ПО даже если никакие карты Воспоминаний к ним не относятся.

Особенности локаций

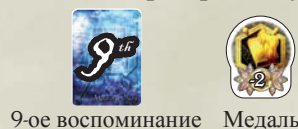
Локации на игровом поле содержат символы, обозначающие действие, которые вы можете совершить. Для пояснения все эффекты локаций описаны ниже.



У каждой локации есть имя (1), стоимость (2) (куда вы помещаете свою фишку действий; большинство локаций бесплатные) и эффект (3), обозначенный символами. Локации с красным цветом оказывают атакующий эффект; они наносят вред вашим соперникам.



Используются только при продвинутом варианте игры:



CODE	1	2	3	4	5	6	7	8
CODE NINE	1	2	3	4	5	6	7	8
	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
CODE	CODE	CODE	CODE	CODE	CODE	CODE	CODE	CODE
03	01	05	08	11	15	26	20	
18	02	06	09	12	16	28	27	
22	04	07	10	13	17			
				14	23			
				21	24			
					25			

Locations List

Раунд	Локация	Цена	Эффект
1 только	Её библиотека	1 Стремление	Получите 1 📖 Книгу из Руин (если они ещё остались).
1 только	Механизм удачи	Бесплатно	Получите 3 🪙 Монеты из Руин (если на Руинах находится меньше, чем 3 🪙 монет, вы получаете этот остаток).
1-5	Выплата наличными	Бесплатно	Получите 2 🪙 из Руин (если на Руинах находится менее 2 🪙, вы получаете этот остаток).
1-5	Где сливаются огни	Бесплатно	Получите 1 🔥 (если ещё остались) из Руин и 1 🧩. Поместите 🧩 на соответствующее деление.
1-5	Старый крест	Бесплатно	Получите 1 🪦 из Руин (если там ещё остались).
1-5	Часовая башня	Бесплатно	Сперва получите 🪙 (если у вас нет). Затем можете вернуть 1 🪙, 🪦 или 📖 на Руины.
1-5	Чарующее шоу (атака)	Бесплатно	Посмотрите карту на поверхности другого игрока. Можете выбрать любого игрока (не себя), он получит 1 🪙, 🪦 или 📖 из Руин.
1-5	Источник стремлений	Бесплатно	Получите 1 🧩 (поместите на соответствующее деление). Это действие доступно даже если фишки других игроков уже находятся здесь.
1-5	Возле тоннеля	Бесплатно	Получите 2 🧩 (поместите на соответствующее деление).
1-5	Сердце мыслей	Бесплатно	Получите 3 🧩 (поместите на соответствующее деление).
1-5	Задымлённая башня	Бесплатно	Посмотрите карту другого игрока, лежащую на поверхности. На время оставшегося раунда все эффекты просмотра карт воспоминаний, нацеленные на вас, не действуют.
1-5	Культ книги очарований (атака)	1 стремление	Только для продвинутой игры. Выберите игрока (можно выбрать себя), который получит 🪙 либо с игрового поля, либо от игрока, у которого находится 🪙. Если 🪙 берётся с доски, этот игрок также получает 4 🧩. (поместите на соответствующее деление)
2-5	Древний собор	Бесплатно	Посмотрите карту на поверхности соперника. Затем получите или 1 🪦 или 2 🧩. При отсутствии 🪦 вы должны взять 2 🧩.
2-5	Место, где мострят на Старый мир	3 стремления	Получите одно из двух 🪦 из Руин (если ещё остались).
2-5	Объединённая система	3 стремления	Только для продвинутой игры. Вид действия зависит от числа игроков. В конце раунда если фишки 2-ух игроков помещены сюда, они смотрят карты друг друга на глубине. При игре вчетвером если только один игрок разыграл данное действие, он получает 2 🧩 (поместите на соответствующее деление. При игре втроём игрок смотрит карту игрока-призрака на глубине.
3-5	Скрытая деревня	3 стремления	При разыгрывании этого действия ничего не происходит. На оставшееся время раунда все атакующие действия (с изображением меча), нацеленные на вас, не имеют эффекта.
3-5	Подземная библиотека	Бесплатно	На выбор получите 1 📖 или 1 🧩. При отсутствии 📖 выполняете 2 🧩.
3-5	Счётчик душ (атака)	2 стремления	Посмотрите карту на глубине у другого игрока.
3-5	Извилистая улица (атака)	1 стремление	Получите 🪙, 🪦 или 📖 от игрока с наибольшим общим количеством 🧩 (при ничьей игрок выбирает).
3-5	Забывтая аллея (атака)	4 стремления	Возьмите 1 🧩 у другого игрока.
4-5	Место, где покончили со старым миром	0/2 стремления	У этой локации два места, следовательно, 2 игрока могут здесь разместиться, но один игрок не может разместиться дважды в раунд. Если у игрока нет наследий, при размещении он должен заплатить 2 🧩. При размещении здесь ничего не происходит. В конце раунда если здесь размещены фишки 2-ух игроков, и у каждого есть 🪦, эти 🪦 разыгрываются, и игра немедленно завершается.
4-5	Программа пранкстеров (атака)	2/3 стремления	Только в продвинутой игре. Вид действия зависит от числа игроков. (2 🧩 (4 игрока) / 3 🧩 (3 игрока)) Передайте любому игроку 2 🧩
4-5	Перекрёстки феноменов	3 стремления	Только в продвинутой игре. Поменяйте свою карту на поверхности или на глубине на карту 9-ого воспоминания. (В результате ваша карта воспоминаний помещается лицевой стороной вверх на место 9-ого воспоминания, а ваша новая карта, лежащая лицевой стороной вниз, будет учитываться при подсчёте очков.)
5	Город демонов	3 стремления	Выберите игрока; возьмите 1 его 🪙 🪦 или 📖 (на ваш выбор) и отдайте другому игроку. Вы можете отдать и свой предмет, и забрать себе у другого игрока.
5	Древо Небес	6/7 стремлений	Только в продвинутой игре. Вид действия зависит от числа игроков. (6 🧩 (4 игрока) / 7 🧩 (3 игрока)) Возьмите из Руин 2 🪙, 2 🪦 и 1 📖. Если предметов на Руинах не хватает, вы можете забрать недостающие у других игроков.