



ЭХО

РЕВАШОЛЯ

КАРТОЧНАЯ ИГРА ВО ВСЕЛЕННОЙ DISCO ELYSIUM

Игроки берут роль детективов, которым необходимо раскрыть дело в Мартинезе, районе Ревашоля. Чтобы достичь цели, им нужно будет выполнить ряд задач.

«Игра „Эхо Ревашоля“ создана Мелиной Авало и Хуаном Педро Радивой под влиянием Disco Elysium — видеоигры, сценарий и дизайн которой принадлежат команде Роберта Курвица, а визуальная составляющая — Александру Ростову.»

Игроки выполняют **Задания**, опираясь на сведения, предоставляемые разными **Союзниками** из мира Disco Elysium. Чтобы справиться с заданиями, игроки создают перед собой группы карт Союзников, которые называются **Подразделениями**.

Для выполнения Задания необходимо, чтобы символы на картах Союзников в Подразделении совпадали с символами на карте Задания. Даже с помощью союзников есть шанс провалить задание, что снизит моральный дух и потребует использовать карты **Морали**.

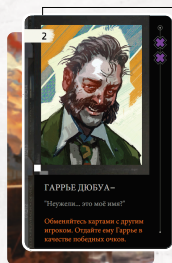
В этой игре победит тот, кто выполнит больше заданий и соберет больше всех очков.



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

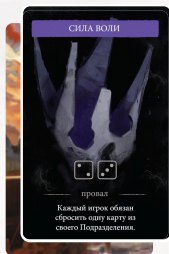
90 Карт
2 Кубика

40 Карт союзников
24 Карты морали
25 Карт заданий
1 Карта подсказка



РУБАШКА
Статуя Филиппа III

СОЮЗНИК
Очко победы
Цвет & символ
Имя союзника
Цитата
Навык



РУБАШКА
Статуя Филиппа III

МОРАЛЬ
Название
Требование
Событие для
потери морали



РУБАШКА
Долоринская Церковь
человечества в Мартинезе

ЗАДАНИЕ
Очки в награду
Название задания
Описание
Цитата
Требование

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Первым делом мы займемся подготовкой **Колоды Заданий**. Перемешайте 25 Карт Заданий и положите их рубашкой вниз, чтобы получилась колода Заданий. Затем возьмите 3 карты и выложите их лицом вверх справа

Размещаем Карты Заданий следующим образом: первую — в самом правом углу, вторую — посередине, а третью — слева, рядом с Колодой Заданий.

Карта слева занимает "первую позицию", карта в центре — "вторую позицию", а карта справа — "третью позицию". Каждая из этих позиций предназначена для размещения Карт Заданий и Карт Морали, которые позже будут размещены под ними (см. "Карты Морали и Потера Морали", страница 11).



Теперь переходим к **Картам Союзников**. Перемешайте 40 Карт Союзников, и раздайте каждому игроку по 3 карты.

После того, как каждый игрок получит 3 стартовых союзника, к оставшимся Картам Союзников добавляются 24 Карты Морали, и все карты вместе перемешиваются. Затем получившаяся колода кладется рубашкой вниз и образуют **Колоду Карт Филиппа III** (в этой колоде будут и Карты Союзников, и Карты Морали).



ИГРОК 1



ИГРОК 2

Колода заданий

Место для Карт Заданий (лицом вверх)

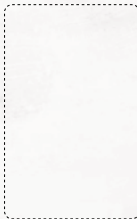
Сброс

Сюда отправляются проваленные или сброшенные Задания, а также использованные при Потере Морали Карты Морали.



Сброс колоды Филиппа III

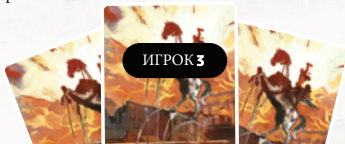
Сюда отправляются сброшенные или использованные союзники, а также Карты Морали, которые не участвовали в Потери Морали.



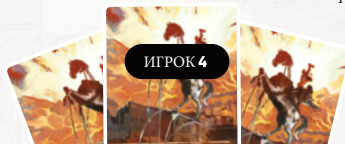
Колода Филиппа III

Карты Союзников и Карты Морали

Место для Карт Морали (лицом вверх)



ИГРОК 3



ИГРОК 4

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Чтобы определить, кто будет ходить первым, каждый игрок бросает кубик. Начинает тот, у кого выпало наибольшее число. Если у нескольких игроков выпали одинаковые числа, они бросают кубик снова, пока кто-то не получит большее число. Игра ведется по часовой стрелке.



В свой ход игроки могут выполнить одно из двух действий:

1 Взять одну Карту Союзника из руки и положить её на стол перед собой. Игрок может начать с неё новое Подразделение или добавить в уже существующий.

Дополнительно: Также можно использовать одно из своих Подразделений для выполнения Задания.

ИЛИ

2 Вытянуть верхнюю карту из Колоды Филиппа III. Если это Карта Союзника, добавить её к себе в руку. Если это Карта Морали, то разместить её в отведенное место для Карт Морали и продолжить тянуть карты из колоды, пока не найдёт Карту Союзника (*детали смотрите в разделе "Карты Морали и Потеря Морали", страница 11*).

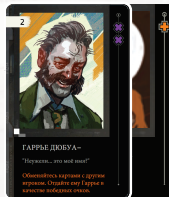
ПОДРОБНЕЕ О ПОДРАЗДЕЛЕНИЯХ

Выберите одну Карту Союзника из своей руки и выложите её на стол перед собой, создавая тем самым новое Подразделение, или добавьте её в один из тех, что уже есть. Подразделения формируются из Карт Союзников, которые выкладываются перед вами по ходу игры. Вы можете иметь любое количество отдельных Подразделений.

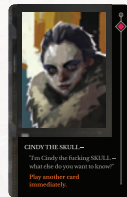
Количество карт в Подразделении и количество Подразделений, которые можно создать, не ограничено.

Чтобы создать или пополнить Подразделение, выкладывайте Союзников рядом друг с другом так, чтобы все символы были видны.

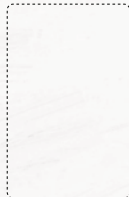
Как только вы добавили Карту Союзника в Подразделение, её нельзя перенести в другое (за исключением случаев, когда это позволяет Уникальный Навык).



Подразделение А



Подразделение Б



Подразделение В


Добавив Карту Союзника, вы получаете возможность, при её наличии, использовать любое из ваших Подразделений для выполнения Задания.



Если вы выложили Карту Союзника на стол, вы можете отправить одно из своих Подразделений для выполнения Задания. Если вы взяли карту, вы не можете выполнять задания.

ПОДРОБНЕЕ О ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАНИЙ

Если символы на Картах Союзников в вашем Подразделении совпадают с символами на одной или нескольких Картах Заданий, вы можете использовать это Подразделение для выполнения этих Заданий. Затем вы берёте карты выполненных Заданий и кладёте их перед собой рубашкой вверх. Очки победы на собранных Картах Заданий учитываются при финальном подсчёте.

 За один ход вы можете использовать только одно Подразделение для выполнения одного или нескольких Заданий, если у него достаточно необходимых символов. **НЕ ДОПУСКАЕТСЯ использование нескольких Подразделений для выполнения одного или нескольких заданий в течение одного хода.**

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ

Существует 7 разных символов.



Синий Круг, Жёлтый Треугольник, Зелёный Пятиугольник, Красный Ромб, Оранжевый Крест, Пурпурный Крест, а также Белая Корона, которая считается Символом-Джокером.

Символ-джокер может заменить любой символ на Карте Задания при её выполнении. Если на Карте Союзника есть Уникальный Навык, то в некоторых случаях можно получить ещё один символ Белой Короны (подробнее об Уникальных Навыках читайте на странице 16).

ПОДРОБНЕЕ О ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАНИЙ

На каждой Карте Задания может быть от 1 до 4 символов, которые должны совпадать с символами на Картах Союзников в Подразделении, которым вы выполняете Задание. На каждой Карте Союзника есть либо 1, либо 2 символа (иногда их количество может быть увеличено за счёт Уникальных Навыков).

Неиспользованные символы на Картах Союзников, которые не соответствуют требованиям задания, считаются потраченными и не могут быть применены позже. Некоторые Карты Союзников имеют дополнительные действия. Эти действия могут быть активированы, но их использование не обязательно, за исключением особых случаев.

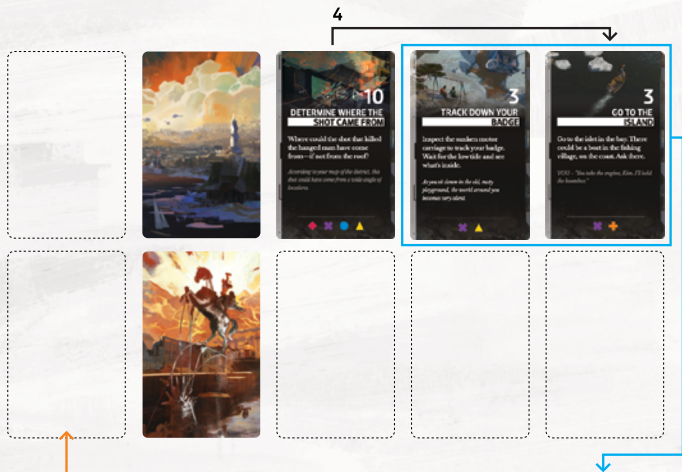
После того, как игрок выполнил Задание, он должен сбросить все Карты Союзников из использованного Подразделения в сброс колоды Филиппа III.



Оставшиеся Карты Заданий передвигаются вправо, а образовавшиеся пустые места сразу же заполняются новыми Картами Заданий из колоды Заданий таким образом, чтобы на столе всегда находились 3 Карты Заданий лицом вверх.

Лишь в самом конце игры, когда колода Заданий опустеет, на столе может оказаться меньше карт Заданий (подробнее в разделе "Завершение игры", страница 15).

ОЧЕРЕДНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ



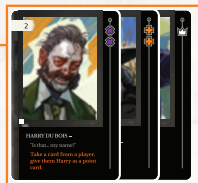
1. Игрок использует Подразделение А для выполнения Задания.

Символы Корпуса соответствуют символам Задания "Найди свой значок" и Задания "Отправляйся на остров". Второй оранжевый символ не используется и пропадает впустую. Символ-джокер используется вместо желтого символа.

2. Игрок размещает две выполненные карты Заданий перед собой.

3. Все карты Подразделений, участвовавшие в выполнении Заданий, отправляются в сброс Филиппа III (если уникальный навук не указывает иное).

4. Оставшаяся карта Задания сдвигается вправо, и два свободных места будут заполнены новыми Заданиями из колоды Заданий.



Подразделение А



Подразделение Б



Выполненные задания

ПОДРОБНЕЕ О ДОБОРЕ КАРТ

В свой ход, если вы выбираете взять одну карту из колоды Филиппа III, вы можете сделать это только в том случае, если у вас в руке меньше 5 карт.

Ни у одного игрока не может быть более 5 карт в руке. Если в свой ход у вас уже есть 5 карт в руке, вы должны выложить на стол Союзника, чтобы иметь возможность взять карту в следующий ход, поскольку нельзя пропускать действие в свой ход.

Если вы выбираете взять одну карту из колоды Филиппа III и вам попадается карта Союзника, добавьте эту карту в свою руку, и ваш ход немедленно заканчивается.

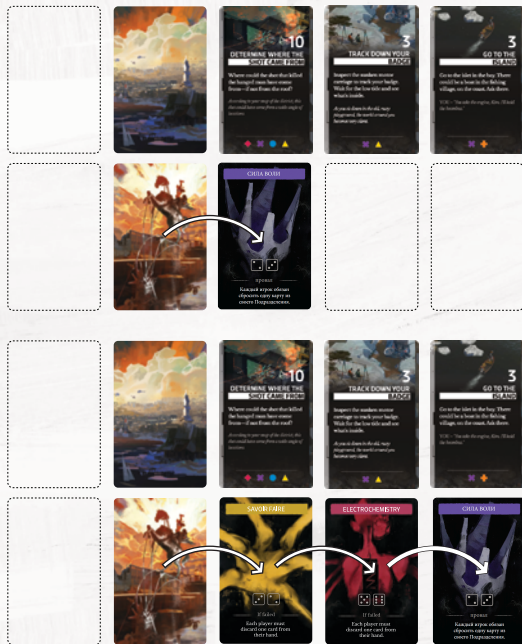


Если вытянутая карта является картой Морали, выполните действия, описанные в разделе "Карты Морали и Потеря Морали" ниже, а затем возьмите еще одну карту из колоды Филиппа III. Продолжайте это делать до тех пор, пока не вытяните карту Союзника. Если в колоде Филиппа III заканчиваются карты, стопка сброса Филиппа III перемешивается, чтобы сформировать новую колоду.

КАРТЫ МОРАЛИ И ПОТЕРЯ МОРАЛИ

Если вы вытягиваете **карту Морали** из колоды Филиппа III, её необходимо немедленно выложить на стол лицом вверх, прямо под картой Задания слева (в первой позиции). Когда будет открыта следующая карта Морали, предыдущая выложенная на стол карта Морали перемещается вправо под среднюю карту Задания (во вторую позицию), а только что вытянутая карта Морали теперь выкладывается под карту Задания, находящуюся слева (в первой позиции).

Первая открытая карта Морали сначала перемещается из пространства под картой Задания слева (первая позиция) в пространство под картой Задания посередине (вторая позиция), а затем, в конечном итоге, в пространство под картой Задания справа (третья позиция).



КАРТЫ МОРАЛИ И ПОТЕРЯ МОРАЛИ

Карта Задания, находящаяся над картой Морали в третьей позиции, теперь считается "проваленной" и запускает Событие потери морали, и все игроки должны следовать инструкциям на карте Морали под ней.

Сначала нужно бросить два кубика. Если результат совпадает с указанным на карте Морали, то игрок избегает последствий, и событие для него не происходит. Однако если он терпят провал, то должен выполнить условия События потери морали.



При броске костей учитывается результат каждого кубика отдельно, а не складываться из обоих чисел.

Важно помнить, что Событие потери морали запускается только после того, как под всеми тремя картами Заданий появятся карты Морали. В этот момент начинает действовать лишь карта Морали в третьей позиции. Таким образом это позволяет игрокам заранее планировать свои действия.



КАРТЫ МОРАЛИ И ПОТЕРЯ МОРАЛИ

ПРИМЕР СОБЫТИЯ ПОТЕРИ МОРАЛИ

Каждый должен сбросить одну карту из своего Подразделения: игрок должен выбрать одну карту Союзника, которая уже была выложена в одном из его Подразделений на столе, и сбросить ее в стопку сброса колоды Филиппа III.

Каждый должен сбросить одну карту из своих Завершённых Заданий: Игрок должен выбрать одну из карт Заданий, которые он успешно выполнил, и сбросить ее.

Каждый должен сбросить одну карту с руки: Игрок должен выбрать одну из карт Союзников, находящихся в его руке, и сбросить ее в стопку сброса колоды Филиппа III.



После того как все игроки выполнили инструкции на картах Морали, Событие потери морали считается завершенным.



Если у игрока нет карты, удовлетворяющей условиям события, этот игрок не обязан сбрасывать карту.

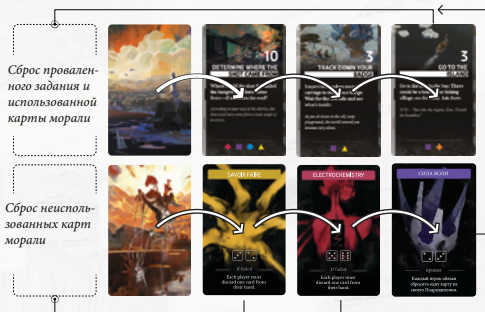
КАРТЫ МОРАЛИ И ПОТЕРЯ МОРАЛИ

Карта Морали, задействованная в Событии потери морали (находившаяся в третьей позиции), **отправляется в стопку сброса.** Две другие карты Морали из первой и второй позиций **отправляются в стопку сброса Филиппа III** (чтобы потом вернуться в игру после перетасовки колоды).

Проваленная Карта Задания, приведшая к Событию потери морали (расположенная над картой Морали в третьей позиции), **также отправляется в стопку сброса.**

Две оставшиеся карты Заданий (с первой и второй позиций) затем **сдвигаются вправо на вторую и третью позиции, соответственно.** После этого новая карта Задания берется из колоды Заданий и размещается на освободившуюся первую позицию.

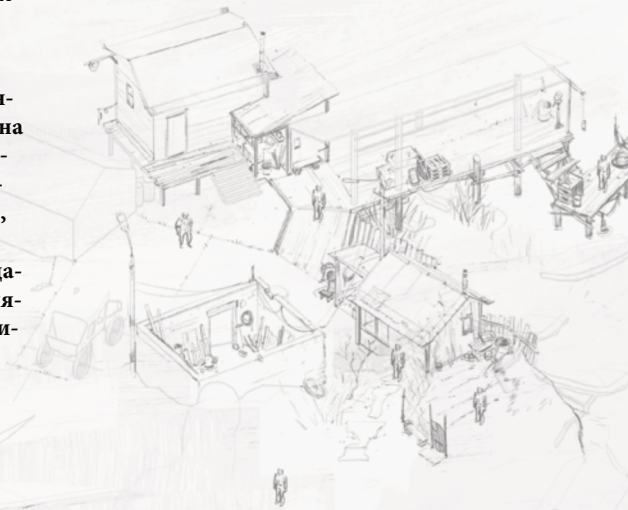
После События потери морали игрок продолжает брать карты из колоды Филиппа III. Игрок продолжает этот процесс (соблюдая правила карт Морали, если потребуется) до тех пор, пока не возьмет карту Союзника и не добавит ее в свою руку, только тогда ход игрока заканчивается.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на столе не остается карт Заданий. Это происходит либо потому, что последнее задание было выполнено, либо потому, что последнее задание провалилось из-за События потери морали.

Игроки складывают очки своих выполненных заданий плюс любые победные очки на картах Союзников, которые они могли получить на протяжении игры. Игрок, который собрал больше всего победных очков, выигрывает игру. В случае ничьей, игрок, который выполнил больше отдельных заданий, выигрывает игру. Если ничья сохраняется, то победителя определит бросок кубика, где побеждает большее число.



ОПИСАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Лена, жена Криптозоолога, Куно, Жан Викмар, Клаасье: Во время выполнения задания игрок может выбрать использовать (только один раз) любой (1) символ с карты в Подразделении другого игрока, в дополнение к Белой Короне этой карты. Карта, принадлежащая другому игроку, остается у этого игрока. После завершения Задания другой игрок получает карту, использованную текущим игроком, и кладет ее лицом вниз перед собой. Эта карта стоит одно победное очко для игрока, который ее получил, в конце игры. Однако, если игрок решает не использовать этот Уникальный Навык и использует только символ Белой Короны, то победное очко не начисляется, и карта должна быть отправлена в стопку сброса колоды Филиппа III.

Трэнт Хейдельстам, Элизабет, Головомер, Джойс Мессье: Любой (1) символ, уже имеющийся в Подразделении, может быть удвоен при выполнении задания.

Долорес Деи: Не может быть сыграна в паре с Гаррье или Деморализована (не может быть удалена Событием потери морали), однако Лена, жена Криптозоолога, Куно, Жан Викмар и Клаасье могут использовать символ Долорес Деи со своей Уникальной Способностью.

Синди Череп: После того, как карта размещена в Подразделении, игрок имеет возможность поместить еще одну карту из руки в любое Подразделение. Это действие не является обязательным.

ОПИСАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Ким Кицураги: После завершения Задания, выполненного Подразделением где находится Ким, Ким остается перед игроком и является первой картой в новом Подразделении. Ким не сбрасывается после выполнения заданий, но может быть принудительно сброшен Событием потери морали.

Гаррье Дюбуа: Обменяйтесь картами с другим игроком. Игрок может взять карту из Подразделения другого игрока и добавить ее в одно из своих собственных Подразделений. Гарри должен быть отдан игроку у которого забрали карту и размещен лицом вниз перед ним. Гарри стоит два победных очка в конце игры. Однако, если владелец Гаррье решает не использовать этот Уникальный Навык, то победное очко не начисляется.

Гарт, управляющий кафетерием: Гарт может быть переведен в другое Подразделение в течение хода игрока. Это можно сделать либо перед выполнением задания, либо после получения карты из колоды Филиппа III.

Тит Харди, Руби, зачинщица: При завершении Особого Задания можно использовать один дополнительный символ Белой Короны, что в сумме составит 2 символа Белой Короны. Этот дополнительный символ Белой Короны дается лишь один раз, вне зависимости от количества Особых Заданий или Заданий, которые были выполнены. Дополнительный символ может быть использован только при выполнении именно Особого Задания.

ОПИСАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Эврал Клэр: После того, как карта была сыграна, игрок ОБЯЗАН немедленно взять еще одну карту из колоды Филиппа III. Это единственный Уникальный Навык, который не является необязательным и должен быть выполнен, когда карта сыграна.

