

Часто совершаемые ошибки.

1. Игроки тратят игровое время на перемещение между локациями.
Пояснение: в игре нет перемещения по карте. Поселения, в которых происходит действие не столь велики, так что передвигайте жетон времени только тогда, когда этого требуют разыгрываемые карты.
2. Игроки выкладывают сразу несколько жетонов особых действий.
Пояснение: выложить несколько жетонов можно, но эти действия должны совершать разные персонажи, которые имеют соответствующие иконки на своих картах. Проще говоря, выполнение особого действия — это отправка одного из агентов на задание, которое занимает у него 3 игровых часа. И отправить ОБЫСКИВАТЬ можно только персонажа, на карте которого изображена иконка ОБЫСКА.
3. Проходя сценарий повторно, игроки оставляют себе карты с ключевыми словами, полученные при первом прохождении.
Пояснение: ключевые слова определяют те решения и события, которые произошли с вашими персонажами при текущем прохождении. Если при повторном прохождении ваша история развивалась иначе, и вы НЕ получили карту, которую получали ранее, то брать её не следует. В противном случае вы столкнетесь с несогласованными внутриигровыми событиями.
4. Некоторые карты предлагают сразу несколько возможных действий. Игроки выполняют одно, после чего эту карту сбрасывают, закрывая для себя возможность выполнить остальные.
Пояснение: если карта предлагает несколько возможных действий, то игроки могут со временем выполнить хоть все эти действия, если того захотят.
5. Игра потребовала перевернуть карту стороной Б и игроки, сделав это, считают сторону А более недоступной.
Пояснение: игроки всегда имеют доступ к той информации и к тем картам, которые уже прочли. Таким образом, для них остаётся доступной сторона А, если они ранее её прочитали. Здесь есть важный нюанс: в редких случаях игроки могут получить доступ сразу напрямую к стороне Б. В этом редком случае сторона А остаётся недоступной.
6. Игроки проводят налёт на локацию, после чего совершают действия, связанные с ней (например: идут общаться на ферму после того, как положили на неё жетон налёта).
Пояснение: жетон налёта исключает для игроков всякую возможность осуществлять в данной локации какие бы то ни было действия.
7. Игроки применяют НАЛЁТ, не дождавшись завершения особых действий СЛЕЖКА или ОБЫСК.
Пояснение: для совершения налёта игрокам должны быть доступны все их персонажи. Другими словами, его нельзя разыгрывать параллельно с какими бы то ни было действиями.
8. Игроки выбирают и действуют от лица одного конкретного персонажа, предполагая, что это именно он выполняет действия на картах.
Пояснение: все игроки играют сообща за всю группу агентов. Если совершается какое-либо из возможных действий, подразумевается, что на его выполнение

направляется вся группа (за исключением персонажей, отделившихся для проведения слежки или обыска).

Ошибка в тексте русскоязычной версии:

1. В сценарии 3 “Встреча” карта 28 заставляет положить на локацию 11 “Потайной тоннель” жетон налёта. Однако на карте отсутствует важное указание, что этот жетон не запрещает игрокам совершить действие в данной локации “Спуститься в тоннель”. Игроки могут совершить его в любой момент, когда посчитают нужным.
2. В сценарии 4 “Убежище” на обороте карты 3 (Кресс) приведён неверный текст, описывающий использование жетонов слежки. Вместо применения на локациях в этом сценарии слежка используется на персонажах.

Правильный текст: Агент отделится от группы и отправится следить за целью. Для осуществления слежки положите имеющийся у вас жетон на персонажа, за которым хотите проследить (когда карты этих персонажей окажутся на столе и станут доступными). Ещё один жетон возьмите из коробки и положите на шкалу времени тремя часами позднее текущего. Когда текущее время достигнет этого жетона, сбросьте его и возьмите из колоды слежки карту с номером целевого персонажа.

Если в процессе игры у вас возникли какие-либо другие вопросы и проблемы, связанные с игровыми механиками, сообщите о них здесь (мыотреагируем оперативно):

https://vk.com/topic-36286087_48381018