

ИНИЦИАТИВА

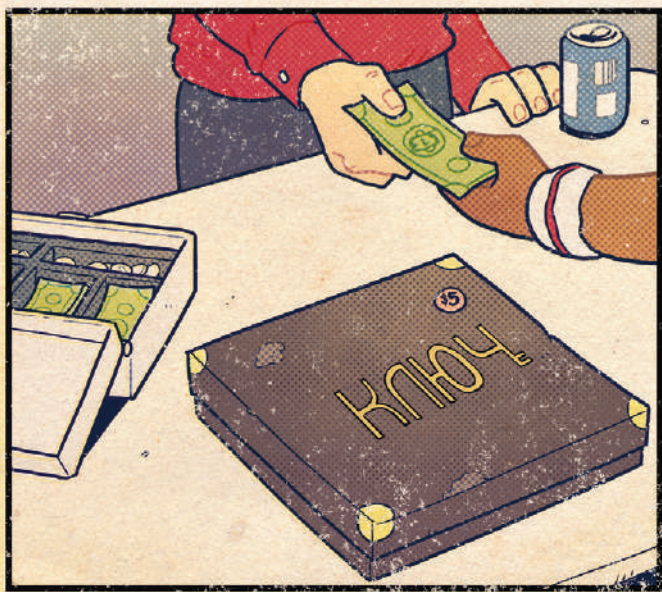
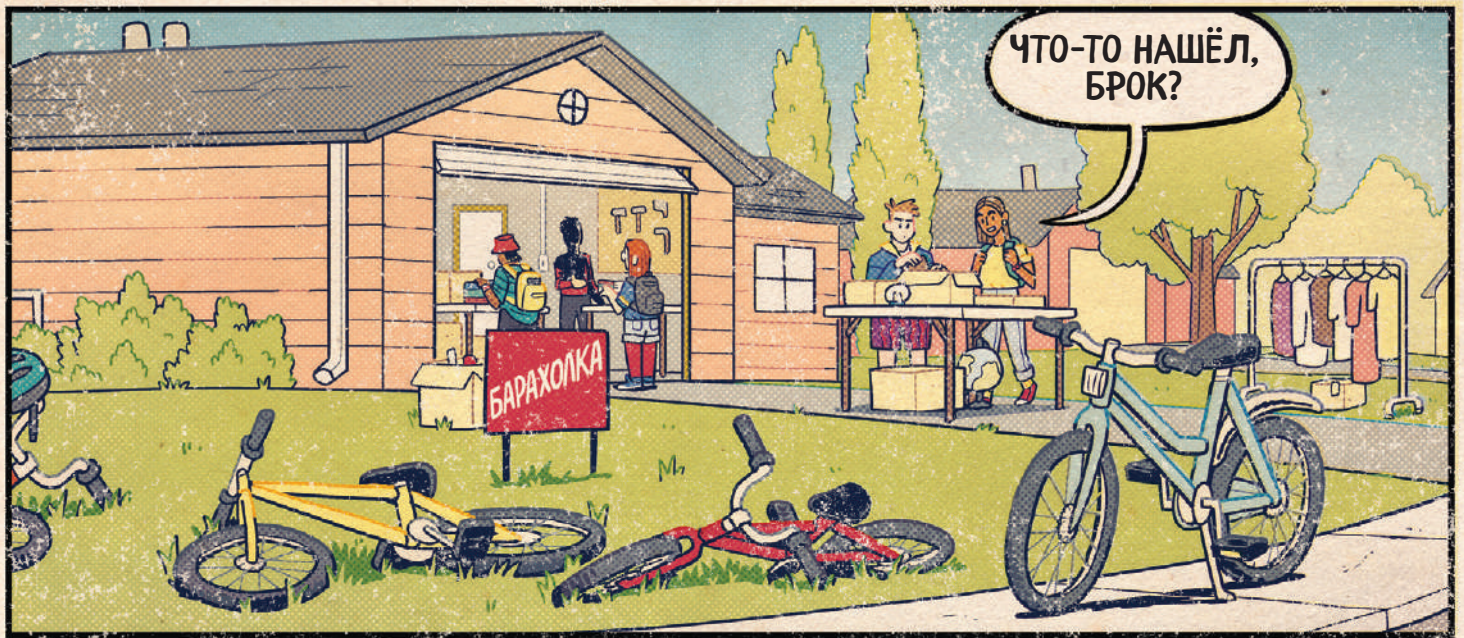
РУКОВОДСТВО

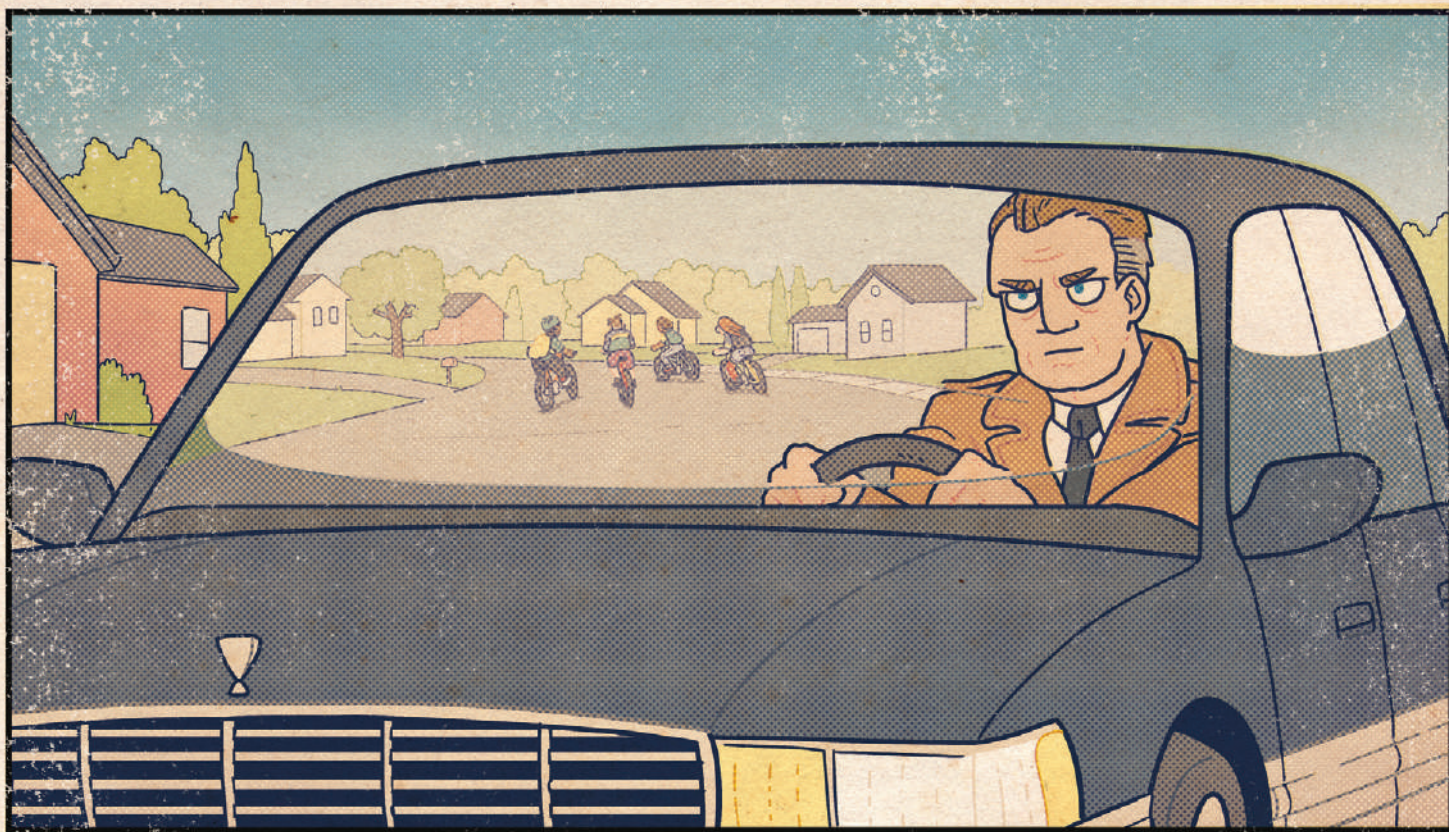


НАЧНИТЕ С ПРОЧТЕНИЯ
СТРАНИЦ II-V
ЧИТАЙТЕ ТОЛЬКО ИХ III

Кооперативная
настольная игра







ИНИЦИАТИВА

ВВЕДЕНИЕ

«Инициатива» — это кооперативная игра на 1–4 игроков. Вы играете одной командой, поэтому побеждаете или проигрываете все вместе.

В этой игре вы с друзьями выступите в роли подростков из 1994 года, которые нашли загадочную настольную игру под названием «Ключ». Вы не только будете играть от их лица, но и поможете им пройти через важные события в их жизни.

Чтобы разобраться в игре, сначала прочтите инструкции на следующих двух страницах (страницы IV и V). Затем прочтите правила игры «Ключ», чтобы понять, как выполнять задания.

КАК СОБРАТЬ КОНСОЛЬ ДЛЯ ЗАДАНИЙ

Перед первой партией соберите пластиковую консоль для заданий. Для этого вставьте все 20 шторок в пазы.

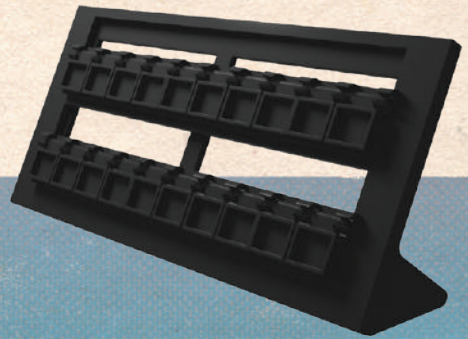
Вдавливайте каждую шторку до щелчка. Щелчок означает, что она встала на место.



СОСТАВ ИГРЫ



41 КАРТА ЗАДАНИЙ



КОНСОЛЬ ДЛЯ ЗАДАНИЙ



4 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



30 КАРТ СЕКРЕТОВ



1 ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ
и 1 КАРТА СТОПКИ СБРОСА



40 КАРТ РЕСУРСОВ



ПРАВИЛА ИГРЫ «КЛЮЧ»



8 ЖЕТОНОВ
ПЕРСОНАЖЕЙ И ВРАГОВ
НА ПОДСТАВКАХ



14 ОСОБЫХ ЖЕТОНОВ



45 ЖЕТОНОВ УЛИК

ОБЗОР ИГРЫ

Игра состоит из серии заданий, связанных вместе при помощи истории, которая рассказана в комиксе. Комикс и задания вместе составляют игровую кампанию. Кампания разделена на несколько глав, каждая из которых займёт у вас 30–60 минут. Каждая глава начинается с того, что вы читаете страницу комикса (какую — указано в этом руководстве).

Когда будете читать комикс, положите этот буклет таким образом, чтобы видно было только ту страницу, которую вы сейчас читаете. Держите страницу на виду, чтобы её могли прочесть все игроки. Прочтите страницу полностью, если на ней не сказано иначе.

Пример того, как нужно держать страницу комикса, пока вы зачитываете её вслух.



Все игровые инструкции в комиксе оформлены красными рамками (взгляните на «Стоп» внизу этой страницы). Когда вы дойдёте до такой инструкции, немедленно выполните то, что там написано. Часто инструкции будут указывать вам на то, что нужно перейти к определённому заданию. Чтобы перейти к заданию, найдите указанную карту задания и сыграйте партию в соответствии с правилами игры «Ключ».

Каждая глава отталкивается от событий, произошедших в предыдущих главах. Тем не менее вы можете играть последующие главы с меньшим количеством игроков или с большим, а то и вовсе сменив игроков. У каждого задания только одно решение, поэтому одни и те же игроки не смогут переигрывать их заново.

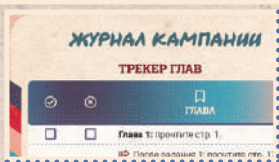
ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

На последней странице этого руководства находится журнал кампании. Используйте его, чтобы отслеживать свой прогресс.

Перед каждой новой партией обращайтесь к самому верхнему ряду журнала из тех, которые вы ещё не отметили галочкой, — он укажет вам, какую страницу комикса нужно прочесть следующей. Прочтите страницу и следуйте её инструкциям (например, перейти к заданию). Не читайте ничего, кроме этой страницы, если не сказано иначе.

Завершив задание, **вернитесь к журналу кампании** и отметьте галочкой, победили вы или проиграли. История продолжится вне зависимости от вашего результата, но победа может дать вам преимущества в будущем. В журнале кампании может быть указано прочесть ещё одну страницу комикса перед началом следующей главы.

На то, чтобы пройти всю кампанию целиком, может уйти больше восьми часов. Вы не обязаны проходить всю кампанию за одну партию (тем более что после её окончания вас ждёт ещё больше заданий).



В журнале указано, что кампания начинается с главы 1.

Вы можете остановить игру перед тем, как начнёте следующую главу. Для остановки просто верните все компоненты в коробку. Отмеченная вами в журнале кампании информация укажет, какую страницу комикса нужно будет прочесть, когда вы решите продолжить игру.

У каждого персонажа в журнале кампании есть графа с достижениями. Определённые события укажут вам поставить галочку в этих графах. В будущем эти достижения дадут вам преимущество.

КАРТЫ СЕКРЕТОВ

Всего в игре 30 карт секретов. Они играют роль заметок, оставленных прошлым владельцем игры «Ключ». Также на этих картах встретится другая информация, с которой столкнутся ваши персонажи во время приключения. Как можно догадаться из названия, **на карты секретов нельзя смотреть**, пока какой-либо игровой эффект не укажет вам это сделать. С этой целью карты секретов с самого начала игры лежат в непрозрачном пакете.

Когда вы увидите на игровом компоненте слово «Секрет», после которого написаны буква или число, то это значит, что вы получили указание взять соответствующую карту секрета. Найдите нужную карту по рубашке, возьмите её и посмотрите лицевую сторону, а колоду секретов верните в непрозрачный пакет.

Если карта секрета указана на **обороте** карты задания, то раскройте её до начала задания. Если карта секрета указана на **лицевой стороне** карты задания, то не раскрывайте её до завершения задания (победы или проигрыша).

Пример: вы выполнили задание, в котором ответом была цифра 9. Над ней написано слово «Секрет». По рубашкам карт секретов вы ищете карту № 9 и раскрываете её.

У карт секретов много разных эффектов. Многие карты секретов содержат шифр, который вам нужно будет разгадать. Действуйте сообща, чтобы найти разгадку. Используйте для этого бумагу, ручки и всё, что может вам помочь, — **кроме интернета**. (Исключение: если вы не знаете азбуку Морзе, можете посмотреть её расшифровку в интернете.)

Если у вас не получается разгадать код на карте секрета, ничего страшного. Некоторые из загадок вы поймёте позже по ходу игры. Раскрыв новую карту секрета, запишите её номер в журнал кампании и держите эту карту отдельно от остальной колоды. Вы можете возвращаться к раскрытым картам секретов и картам уже выполненных заданий в любой момент.

Некоторые компоненты укажут вам прочесть определённую страницу этого руководства. Когда вы встретите слово «страница», после которого следует число, то откройте соответствующую страницу в этом буклете и прочитайте её.

СТОП

Это руководство содержит информацию, которая влияет на историю. **НЕ ЧИТАЙТЕ** страницы этого буклета, пока не получите соответствующее указание.

После того как вы прочтёте правила игры «Ключ», можете начинать играть. Начните с прочтения первой страницы комикса (следующая страница этого руководства), как указано в верхнем ряду журнала кампании.