



ОДЕРЖИМОСТЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОДЕРЖИМОСТЬ

Будь как дома, путник!

Азарт приключений и стремление к встрече с неизведанным испокон веков манили людей, и вы тоже не смогли противиться этому зову. Города сменялись деревнями, наезженные тракты — заброшенными дорогами. Одна из которых и привела вас в городок Вутбург.

Горожане были приветливы, горожанки — милы, ужин в трактире — сытным, а постель в предоставленной комнате — мягкой, так что вы уснули спокойным и крепким сном.

А сейчас, с наступлением рассвета, вы в ужасе смотрите на свои руки и одежду: всё в запёкшейся крови — по счастью, чужой. В памяти всплывает таинственный голос, отдававший вам приказы. И вы понимаете, что выбраться из Вутбурга вам будет весьма непросто.

Впрочем, вечером вы видели ещё нескольких людей внизу, в общем зале трактира. Судя по их одежде, они такие же чужаки здесь, как и вы. Может быть, стоит объединить усилия и вместе найти выход из проклятого города?

Но стоит быть осторожным. Кто знает, в чьей ещё голове звучит тот же самый голос...

ВСТУПЛЕНИЕ

«Одержимость» — полукооперативная приключенческая игра в жанре готического фэнтези. Герои оказываются в маленьком городке, который захвачен силами зла. Чтобы пережить несколько жутких ночей и покинуть город на рассвете, им придётся сражаться друг с другом, с ужасными монстрами... и с собственными внутренними демонами.

ОБЗОР ИГРЫ

Игроки выступают в роли путников, которые помечены печатью проклятия. Героям нужно действовать сообща, чтобы справиться с наводнившими Вутбург монстрами и избавиться от проклятий, — ведь это единственный способ спастись. Но, на свою беду, каждую ночь кто-то из героев становится одержимым. Одержимый сильнее обычных людей, и с другими героями ему больше не по пути. Лишь убив кого-то из собратьев по несчастью, одержимый снова сможет стать человеком и сбежать из города.

Как пользоваться этим буклетом

Если вы играете в «Одержимость» впервые, изучите стр. 4–13 данного буклета правил: этого достаточно, чтобы сыграть обучающую партию, во время которой вы сможете попрактиковаться в основных механиках.

Сыграв обучающую партию, прочтите «Расширенные правила», описанные на стр. 16–17. Они понадобятся вам, чтобы полноценно проходить сценарии «Одержимости». Для второй и всех последующих партий используйте правила полной подготовки к игре, описанные на стр. 14.

Золотое правило

Если текст какого-либо компонента (карты или планшета) противоречит правилам, приоритет всегда остаётся за компонентом.

СОСТАВ ИГРЫ

42 карты действий



7 карт на игрока

42 карты предметов



14 карт аптеки

14 карт библиотеки

14 карт кузницы

7 карт наград



6 карт ролей



7 карт сценарных эффектов



42 карты проклятий



12 карт стартовых проклятий

30 карт обычных проклятий

18 карт ночей



6 карт на каждую ночь

11 фигурок героев



5 фигурок одержимых

6 счётчиков здоровья и рассудка



6 фигурок людей

6 разноцветных подставок



4 двусторонних базовых фрагмента игрового поля (городских кварталов)



6 планшетов-памяток



6 планшетов монстров



18 планшетов сценариев



2 двусторонних трека времени



6 планшетов на каждый сценарий

1 жетон судьбы



12 жетонов тумана



6 жетонов одержимого



8 жетонов летучих мышей



6 жетонов поиска



1 жетон колоды домов



29 жетонов монстров



2 жетона некромантов



1 жетон гаргульи



8 жетонов голодных духов



8 жетонов оборотней



10 жетонов оживших мертвецов

Правила игры



ОДЕРЖИМОСТЬ

1 фрагмент поля «Заброшенная церковь»



1 фрагмент поля «Зачарованные ворота»



72 жетона свечей



12 жетонов на игрока

1 жетон времени



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



2



9



4в



4б



10в



3



6



7



4а



10б



6



7



4а



4б



7



4б



6



7



4а



3



8



6



7



4а



3



Перед первой партией аккуратно отделите от листов все картонные компоненты

Ниже описана подготовка к обучающей партии, рекомендуемая для новичков. Если вы играете не в первый раз, вместо этого следуйте правилам полной подготовки, описанной на стр. 14.

1 Возьмите 4 **ГОРОДСКИХ КВАРТАЛА** и сложите из них поле, как показано на иллюстрации. В углу каждого квартала есть символы , , , . В обучающей партии кладите все кварталы стороной с **серыми** символами вверх.

2 Положите рядом с полем **ТРЕК ВРЕМЕНИ**. Выбор трека и его стороны зависит от числа игроков в партии (указано на изображении луны). Поместите на первое деление дня **ЖЕТОН ВРЕМЕНИ**.



3 Каждый игрок выбирает героя и берёт себе его **ФИГУРКУ, ПЛАНШЕТ-ПАМЯТКУ, СЧЁТЧИК ЗДОРОВЬЯ И РАССУДКА**, а также **ПОДСТАВКУ** соответствующего цвета. Вставьте фигурку в подставку. Выставьте значения и на счётчике на 5 — это максимум. 5 **ФИГУРОК ОДЕРЖИМЫХ** временно отложите в сторону.

4 У карт действий, предметов и наград — одинаковая рубашка (см. справа). Рассортируйте их по типам. У **КАРТ ДЕЙСТВИЙ** в левом нижнем углу буквы (от А до F), у **КАРТ ПРЕДМЕТОВ** — символы и , а у **КАРТ НАГРАД** никакого символа нет.



- а) Каждый игрок получает 7 карт действий с одинаковой буквой в левом нижнем углу (А, В, С, D, Е или F). Это его стартовая колода. Каждый игрок перемешивает свою колоду, кладёт перед собой взакрытую и берёт на руку **4 карты**. Если в партии меньше 6 игроков, лишние колоды действий уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- б) Разделите карты предметов на 3 колоды по 14 карт в каждой — **АПТЕКА** () , **КУЗНИЦА** () и **БИБЛИОТЕКА** () . Каждую колоду перемешайте и положите рядом с полем, поблизости от соответствующих зданий. В этих колодах находятся предметы, которые можно будет найти при поиске в этих зданиях.
- в) Из каждой колоды предметов не глядя возьмите 2 верхние карты и перемешайте взятые 6 карт вместе — таким образом вы сформируете **КОЛОДУ ДОМОВ**. Положите эту колоду рядом с полем и отметьте её, положив сверху **ЖЕТОН КОЛОДЫ ДОМОВ**. Положите в каждый номерной дом на игровом поле **ЖЕТОН ПОИСКА**. Он показывает, что в этом доме можно найти что-то интересное.
- г) **КАРТЫ НАГРАД** отложите в сторону. Они не участвуют в игре, пока какой-либо компонент не предпишет вам получить соответствующую награду.

5 **КАРТЫ РОЛЕЙ** уберите в коробку. В обучающей партии они не понадобятся.

6 Возьмите **КАРТЫ НОЧЕЙ** с 1 свечой на рубашке. Карты ночей с 2 и 3 свечами на рубашке уберите в коробку: в обучающей партии они не понадобятся. Также уберите все карты ночей, у которых число в левом нижнем углу больше числа участников партии. Оставшиеся карты перемешайте и раздайте по одной **взакрытую** всем игрокам. Игрокам **нельзя** смотреть полученные карты ночей.



7 Уберите в коробку **КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ** с номерами 13, 14, 32, 33 и 38 в правом нижнем углу: в обучающей партии они не используются. Разделите карты проклятий по цветам рубашек. Раздайте каждому игроку в открытую 1 случайную карту с зелёной рубашкой и 1 случайную карту с фиолетовой (стартовые проклятия). Лишние карты с зелёной и фиолетовой рубашкой уберите в коробку. Колоды с красной и жёлтой рубашкой (обычные проклятия) перемешайте по отдельности и положите рядом с полем: сначала все карты с красной рубашкой, поверх них — все карты с жёлтой.

8 Случайным образом выберите **ПЕРВОГО ИГРОКА**. Игрок **справа** от него получает **ЖЕТОН СУДЬБЫ**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, выставьте свои фигурки героев (не одержимых) на любые **ВЫХОДЫ** (см. иллюстрацию ниже). На одной клетке может находиться сразу несколько героев.

9 Выложите рядом с полем в открытую **планшет монстра «Голодный дух»**. Этот тип монстров участвует в любой игре. Не глядя уберите в коробку все оставшиеся **ПЛАНШЕТЫ МОНСТРОВ, ПЛАНШЕТЫ СЦЕНАРИЕВ** и **КАРТЫ СЦЕНАРНЫХ ЭФФЕКТОВ**: в обучающей партии они не понадобятся.

10 Подготовьте оставшиеся компоненты:

- а) Поместите на поле + 1 **жетонов голодных духов**: по 1 голодному духу поместите на все **МЕСТА СИЛЫ**, а оставшихся (если есть) размещайте поочерёдно в **аптеке, библиотеке** и **кузнице** (на клетке, ближайшей к двери). Монстры других типов в обучающей партии не участвуют: уберите их в коробку.



Символ числа игроков



Места силы

- б) Возьмите **ФРАГМЕНТ ПОЛЯ «ЗАЧАРОВАННЫЕ ВОРОТА»** и приложите его к **ВЫХОДУ** из квартала по выбору игрока с жетоном судьбы. Выход обозначает стрелка, ведущая из-за края поля.



Выходы

- в) Сложите рядом с полем запас из **ЖЕТОНОВ СВЕЧЕЙ** и **ОДЕРЖИМЫХ**.

Вы готовы начинать обучающую партию.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Изначально все герои играют в одной команде, и их общая цель — справиться со всеми монстрами, избавиться от проклятий и сбежать из города, так что теоретически они могут победить все вместе. Однако некоторые карты (например, карты ночей) могут дать игрокам и другие цели, и кооперативное приключение может превратиться в борьбу за выживание между героями.

Чтобы победить, герою нужно в конце последней игровой ночи (в обучающей партии это первая ночь, а в сценариях — третья) оказаться на зачарованных воротах, не имея ни проклятий, ни жетона одержимости.

ХОД ИГРЫ

Игра поделена на **ГЛАВЫ**. Каждая глава продолжается до тех пор, пока жетон на треке времени не пересечёт границу времени суток (в конце дня или в конце ночи). В главах может быть разное число ходов.

Начиная с первого игрока, участники партии делают ходы. Каждый ход делится на 3 поочерёдные фазы:

1. **(обязательная) Фаза героя** — игрок разыгрывает 1 карту с руки или отдыхает. Затем добирает карты на руке до четырёх.
2. **(разыгрывается, если сейчас ход игрока с жетоном судьбы) Фаза монстров** — все монстры на поле активируются в порядке возрастания инициативы (♣).
3. **(разыгрывается, если на этом ходу жетон времени пересёк границу времени суток) Фаза смены времени суток** — выполните все шаги, связанные с наступлением ночи или дня.

После этого ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Как видно, только первая фаза разыгрывается каждый ход. В вторая и третья разыгрываются только тогда, когда выполняется соответствующее условие. Как только происходит розыгрыш третьей фазы, текущая глава заканчивается и начинается следующая.

1. Фаза героя

В свой ход игрок **обязан**:

- ⇨ **разыграть 1 карту с руки ИЛИ**
- ⇨ **отдохнуть.**

Разыграв карту, игрок должен выполнить **1 из доступных действий** (либо с разыгранной карты, либо особое, см. далее). Затем он **может** потратить 1 , чтобы выполнить ещё

1 действие (либо с той же самой карты, либо особое). Таким образом, максимально за ход можно выполнить 2 действия. Больше 1 карты в свой ход разыграть нельзя.

Важно: если сейчас ночь, то даже на выполнение первого действия герой должен тратить 1 .

Доступные действия делятся на два типа: **действия на разыгранной карте героя** и **особые действия**.

Действия на карте:

- ⇨  — **ДВИЖЕНИЕ**. Герой передвигается на указанное (или меньшее) количество клеток. (См. стр. 7–8.)
- ⇨  — **АТАКА**. Герой атакует другого героя или монстра на своей или соседней клетке. (См. стр. 8.)
- ⇨  — **ПОИСК**. Это действие можно выполнить только на клетке игрового поля с . Игрок берёт на руку верхнюю карту соответствующей колоды предметов. (См. стр. 9.)
- ⇨ **ДЕЙСТВИЕ ПРЕДМЕТА**. Текстовое действие, представленное на картах предметов и наград. Чтобы его выполнить, следуйте указаниям карты. (См. стр. 9.)

Особые действия:

- ⇨ Герой может выполнить **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ**, обозначенное на одном из игровых компонентов. Особые действия встречаются на картах проклятий, картах сценарных эффектов и других картах и всегда предваряются словом «**Действие:**». (См. стр. 9.)

Отдых:

- ⇨ Вместо выполнения действий герой может **ОТДОХНУТЬ**. Отдыхая, герой восстанавливает 3 , если находится в здании, либо 2 , если находится на улице. Затем **может** сбросить все карты с руки, чтобы продвинуть жетон времени на 1 деление вперёд. (См. стр. 10.)

Важные примечания:

- ⇨ В свой ход вы **обязаны разыграть карту**, даже если выполняете особое действие с другого компонента.
- ⇨ Если у вас в начале хода нет ни одной карты на руке, вы либо **отдыхаете**, либо **открываете верхнюю карту своей колоды** и выполняете любое действие этой карты (или особое действие) по обычным правилам.
- ⇨ За один ход вы **не можете** выполнить одно и то же

действие с одной и той же карты дважды. Например, если вы выполнили действие , чтобы атаковать монстра, нельзя в тот же ход выполнить то же самое действие , чтобы атаковать ещё раз.

- ⇨ **Действие предмета** может иметь такой же эффект, как и другие действия на карте. В этом случае вы **можете**, например, выполнить действие , а затем выполнить действие предмета, содержащее , так как это не одно и то же действие.

Строение карты действия

Все карты действий, предметов и наград имеют схожую структуру.

Характеристики героя



Название карты (только у предметов и наград)

Символ движения времени

Действие предмета (только у предметов и наград)

Характеристики одержимого

В конце хода героя:

- Если на разыгранной игроком карте есть , то жетон времени двигается на 1 деление вперёд.
- Разыгранная карта **отправляется в личный сброс** игрока (или **сразу в коробку**, если было разыграно действие предмета с символом ).
- Игрок **добирает карты** из своей колоды действий, чтобы их **снова стало 4** (если на этот момент на руке игрока уже 4 карты или больше, добирать не нужно, сбрасывать тоже). Если в колоде действий игрока закончились карты — он перемешивает свой сброс и выкладывает его как новую колоду рубашкой вверх, а потом добирает недостающие карты, если сейчас конец хода.

Пример хода героя

В свой ход Сюзанна находится на клетке . Сейчас день, и на первое действие ей не нужно тратить . Сюзанна хочет выполнить особое действие одной из своих карт проклятий («**Действие:** сбросьте это проклятие, если находитесь в  или »). Но для этого всё равно нужно сыграть карту с руки. Она разыгрывает карту «Эликсир» и выполняет действие проклятия. Потом Сюзанна хотела бы обыскать это здание, но для этого нужно находиться на клетке с символом поиска (). Решив, что не хочет задерживаться ещё на ход, вторым действием Сюзанна выбирает  с только что разыгранной карты «Эликсир» и выходит на улицу. Второе действие отнимает у Сюзанны 1 , и она отмечает это на счётчике здоровья и рассудка. В конце хода Сюзанна добирает одну карту, чтобы на руке их снова стало 4. На сыгранной карте не было , поэтому в конце хода Сюзанны жетон времени не двигается.



Подробнее обо всех доступных действиях — далее.

Движение

Герой может передвинуться **по направлению стрелок** на количество клеток, указанное после символа  на разыгранной карте. При желании можно передвинуться и на меньшее количество клеток. **Нельзя прерывать движение, чтобы выполнить другое действие.** На движение влияют направление стрелок и их тип (обозначается цветом).

Клетки и стрелки

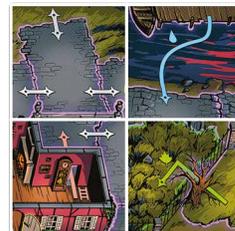
КЛЕТКА поля очерчена непрерывной границей. На одной клетке может находиться сколько угодно героев и монстров.

СТРЕЛКИ показывают, между какими клетками можно передвигаться и проводить атаки.

Двусторонние стрелки показывают, что между клетками можно передвигаться и атаковать в обе стороны.

Односторонняя стрелка означает, что передвинуться и атаковать по этому пути можно только в одну сторону.

Передвигаться по **белым** стрелкам может кто угодно. Чтобы передвинуться по **синей** () , **зелёной** () или **розовой** () стрелке, у героя на разыгранной карте должен быть символ движения  соответствующего цвета.



Порталы: на поле есть два парных **ПОРТАЛА**. Герой может передвигаться между одинаковыми порталами, как если бы между ними была двусторонняя белая стрелка. Атаковать через порталы нельзя.



Двери: герой, стоящий **внутри здания на клетке рядом с дверью**, может **ЗАБЛОКИРОВАТЬ ДВЕРЬ**, чтобы не дать войти внутрь другому герою или монстру. Для этого нужно сообщить об этом в тот момент, когда кто-то пытается войти. **Стоящие снаружи герои не могут блокировать дверь.** Нельзя запретить герою выйти из здания.

Здания и улицы

Все клетки на игровом поле и дополнительных фрагментах, обнесённые стенами, считаются **ЗДАНИЯМИ**. В каждое здание ведёт одна или несколько **ДВЕРЕЙ** (подсвечены жёлтым). К зданиям относятся: аптека () , кузница () , библиотека () , дома **1, 2, 3, 4, 5, 6**, заброшенная церковь и кладбище. Все остальные клетки (включая зачарованные ворота) считаются **УЛИЦЕЙ**.



Примеры движения героев

1 Альфред хочет попасть в кузницу. Он разыгрывает карту **1** 6: первым шагом передвигается в портал, вторым выходит из такого же портала на другом берегу реки, а оставшиеся 4 шага тратит на то, чтобы дойти до кузницы. Цвет **1** в этом случае не имеет значения.

2 Сюзанне тоже нужно в кузницу. Она разыгрывает карту **1** 3: первым шагом двигается на одну клетку вправо, вторым пытается войти в кузницу. Однако находящийся в кузнице Альфред объявляет, что блокирует дверь. У Сюзанны всё ещё остаётся два шага, и она решает потратить их, чтобы войти в дом **5**. Находящийся там Томас против этого не возражает. Цвет **1** в этом случае не имеет значения.

3 Томасу нужно в дом **5**. Он разыгрывает карту **1** 6, чтобы выбраться из дома **5** через тайный ход к реке — это можно сделать только с розовым **1**. Самый короткий путь ведёт через брод и на лодке, но для этого нужен синий символ движения. Томасу придется идти в обход: он тратит оставшиеся 5 шагов и чуть-чуть не доходит до дома, останавливаясь на площади с конной статуей.



Атака

Герой может **АТАКОВАТЬ** другого героя или монстра на своей или соседней клетке. Клетка для героя считается **СОСЕДНЕЙ**, если выполняются 2 условия:

- ↖ к ней идет стрелка от текущей клетки героя;
- ↖ цвет этой стрелки совпадает с цветом **1** на разыгранной карте героя.

Модификаторы атаки: число после символа **1** на карте обозначает **СИЛУ АТАКИ**. Игрок может увеличить силу атаки, потратив жетоны свечей. **За каждый потраченный игроком жетон свечи к атаке прибавляется 1.** Игрок должен сообщить, сколько свечей он тратит на атаку, до того, как

атакованный разыграет карту на защиту. Кроме того, **атака через дверь (в любую сторону) даёт штраф -2 к значению 1** (неважно, блокирует какой-либо герой дверь или нет).



Жетон свечи

Защита: число после символа **1** на карте обозначает **ЗАЩИТУ**. Игрок **обязан** разыграть карту на защиту, когда кто-то атакует его героя (даже если сила атаки равна 0). **Розыгрыш карты на защиту не считается действием и не приводит к движению времени.** Нельзя усиливать защиту жетонами свечей. Двери также не влияют на значение защиты. Если у атакованного игрока нет карт на руке, то при защите он открывает верхнюю карту своей колоды и сбрасывает её, используя значение защиты.

Атаковать героя: из значения **1** с разыгранной карты атаки (с учётом модификаторов) вычитите значение **1** карты защиты. **Разница обозначает количество здоровья, которое потеряет атакованный герой.** Если же значение защиты больше или равно значению атаки, никто не теряет здоровья. **Если атакованный герой потерял всё здоровье, он погибает, но не выбывает из игры** (см. «Гибель и безумие» на стр. 13).

Атаковать монстра: из значения **1** с разыгранной карты атаки (с учётом модификаторов) вычитите значение **1** с **планшета монстра**. Здоровье большинства монстров равно 1, то есть для победы достаточно **иметь 1 хотя бы на 1 больше, чем 1 монстра**. Если здоровье монстра больше 1, кладите жетоны свечей из запаса на его планшет, чтобы отметить, сколько ран он уже получил. Победив монстра, герой получает награду, указанную на планшете монстра, и убирает его жетон с поля (если на планшете монстра не сказано иное).

Пример атаки

Сюзанна в свой ход намерена атаковать Томаса на соседней клетке. Поскольку он находится в лесу, Сюзанна разыгрывает карту действия с символом **1** 5. Значение атаки на этой карте — 5. Сюзанна добавляет к этой атаке 4 свечи, но при этом атака через дверь даёт штраф -2. Итоговая сила атаки Сюзанны — 7. Томас разыгрывает на защиту карту, значение **1** которой равно 6. Разница между **1** и **1** — 1, и именно столько ран получает Томас, отмечая это на своём счётчике здоровья. В конце своего хода Сюзанна добирает на руку 1 карту, а Томас — нет, так как сейчас был не его ход.

Когда ход доходит до Томаса, он хочет расквитаться с Сюзанной. Чтобы атаковать, он может разыграть карту с символом **1** любого цвета, так как исходящая стрелка — белого цвета. Но дверь по-прежнему учитывается и даёт штраф к атаке -2.



Поиск

Герой может **ОБЫСКАТЬ** здание, находясь на клетке с символом или жетоном. Для этого на разыгранной карте после должен быть указан **символ квартала**, в котором находится герой.

Кварталы

Игровое поле делится на 4 квартала. Каждый квартал имеет свой собственный уникальный символ, изображённый в углу фрагмента поля: , ,  или . Некоторые игровые компоненты (например, при поиске) ссылаются на кварталы по этим символам.



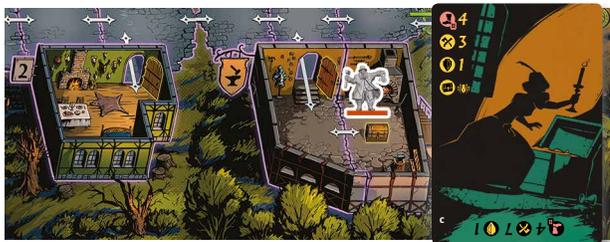
В игре есть 3 здания, которые можно обыскивать больше одного раза за игру:  — аптека,  — кузница и  — библиотека. Также есть шесть пронумерованных домов, обыскивать которые можно только один раз. Если герой обыскал номерной дом, то он убирает с поля жетон поиска: больше в этом доме никому искать нельзя.

Выполняя **поиск**, игрок берёт на руку верхнюю карту из колоды соответствующего здания: библиотеки, аптеки, кузницы или колоды домов, которая помечена жетоном дома. С этого момента взятая карта становится одной из его **КАРТ ДЕЙСТВИЙ** и остаётся частью его колоды.

Если какая-либо колода поиска закончилась, но символ поиска остался, вы можете выполнять поиск в этом здании, но не получаете карт.

Пример поиска

Томас собирается обыскать кузницу. Для этого он должен находиться на правой клетке кузницы (с символом поиска). Он разыгрывает карту с   (именно в этом квартале находится кузница) и берёт на руку верхнюю карту из колоды кузницы. В конце хода Томас не добирает карты из своей колоды, так как у него на руке уже 4 карты.



Действие предмета

Предметы, найденные в городе, добавляются в вашу колоду действий. Эти карты во многом сходны с картами действий, но к перечню доступных действий добавляют **ДЕЙСТВИЕ ПРЕДМЕТА**. Чтобы выполнить его, следуйте указаниям на карте.

Если действие состоит из нескольких частей, вы можете (но не обязаны) выполнить их все. При этом выполнять их можно только **в том порядке, в котором они указаны**. Например, действие предмета «Ключи» позволяет передвинуться и выполнить два поиска. Вы можете пропустить передвижение или один из поисков, но не можете передвигаться после поиска.

Символ  перед текстом действия предмета означает одно-разовый эффект. Если такой эффект был разыгран, то в конце фазы героя игрок должен убрать эту карту в коробку. Если же вы разыграли карту предмета другим способом (например, для выполнения обычного действия «Движение», «Атака или «Поиск»), то карта отправляется в ваш личный сброс, а не убирается в коробку.

Обратите внимание: разыгрывая действие предмета в качестве первого действия, вы не убираете карту в коробку **немедленно**. У вас ещё остаётся возможность выполнить второе действие с этой карты по обычным правилам за трату рассудка (например, движение или поиск), и только потом карта предмета уйдёт в коробку.

Если действие предмета позволяет вам атаковать, принимайте во внимание цвет  в левом верхнем углу карты. Если действие предмета содержит несколько последовательных атак, то против каждой атаки должна быть сыграна своя карта защиты.

Пример розыгрыша предмета

Сюзанна хочет использовать «Мушкетон», чтобы разделаться с двумя голодными духами на другом берегу реки. Она выполняет действие предмета: $\times 5 + \times 3$ (она может атаковать по синей стрелке, потому что символ движения на карте «Мушкетон» — синего цвета). Двух атак достаточно, чтобы пробить защиту обоих голодных духов ($\heartsuit 2$), и они оба погибают.

Поскольку Сюзанна выполняла не обычную атаку, а действие предмета, она обязана убрать эту карту в коробку. Но прежде чем она это сделает, у неё ещё есть возможность выполнить второе действие за трату 1 рассудка: например, атаковать третьего голодного духа обычной атакой $\times 4$ с этой же карты.



Особые действия

Герой может выполнить **ОСОБОЕ ДЕЙСТВИЕ**, обозначенное на одном из игровых компонентов. Особые действия встречаются на картах проклятий, сценарных эффектов и других картах и всегда предваряются словом **«Действие»**. Как правило, чтобы выполнить особое действие, вам нужно прийти на конкретную клетку игрового поля, указанную на компоненте.

Даже если в свой ход вы выполняете только особое действие, вы всё равно должны без эффекта разыграть карту действия с руки. За один ход вы можете выполнить и больше одного особого действия, если они находятся на разных компонентах и выполняются на одной и той же клетке.

Проклятия

Для победы игрок к концу игры должен избавиться от всех проклятий, как стартовых, так и приобретённых по ходу партии. Для этого необходимо прийти на одну из клеток, указанных на карте проклятия, и выполнить на ней **особое действие**, позволяющее сбросить проклятие. Сброшенная карта уходит в сброс проклятий.

Герои получают проклятия:

- ◊ в начале игры;
- ◊ при потере всего  или .
- ◊ согласно эффектам карт ночи и планшетов сценариев.



Карты проклятий лежат в открытую перед игроками как напоминание о местах, где их нужно сбросить.

Если в какой-то момент игры в колоде закончатся карты проклятий, перемешайте сброс, чтобы создать новую колоду.

Некоторые проклятия могут превратить героя в одержимого. Подробнее об этом на стр. 12.

Отдых

Вместо розыгрыша карты и выполнения действий в свой ход герой может **ОТДОХНУТЬ** и восстановить рассудок. **Герой восстанавливает 3 , если находится в здании, либо 2 , если находится на улице.** Какие клетки поля относятся к зданиям, см. на стр. 7. Отдых не считается действием, и на него не тратится рассудок — ни днём ни ночью.

В дополнение к этому игрок во время отдыха может **сбросить все карты с руки, чтобы продвинуть жетон времени на 1 деление вперёд.** Символы  на сброшенных картах при этом не учитываются.

После отдыха игрок собирает руку до 4 карт, как обычно.

Свечи

В свой ход до или после любого действия или во время отдыха игрок может **сбросить любое количество жетонов свечей и восстановить себе столько же здоровья или рассудка.** Свечи — основной способ лечения в игре. Также свечи используются при атаках (см. стр. 8).



Жетоны свечей не ограничены количеством. Если игрок должен взять жетон свечи, а в запасе их не осталось, выберите любые подходящие заменители.

Цвет оборота жетонов свечей значения не имеет (оборот важен только в одном из сценариев).

2. Фаза монстров

Фаза монстров разыгрывается только в том случае, если **текущий ход делает игрок с жетоном судьбы**. В противном случае фаза монстров пропускается: переходите к следующей фазе.

Жетон судьбы

Жетон судьбы отмечает игрока, после хода которого наступает фаза монстров. В начале игры жетон судьбы находится у игрока, который ходит последним по очередности ходов. Во время партии жетон судьбы может менять владельца, когда будет разыгрываться фаза смены времени суток.

Главное значение жетона судьбы: если по ходу партии будут возникать спорные ситуации, их разрешает владелец жетона судьбы.



Монстры не используют карты. Их характеристики движения, атаки и защиты постоянны и напечатаны на **ПЛАШЕТАХ МОНСТРОВ**. В обучающей партии вам встретятся только голодные духи, но в сценариях добавятся и другие типы монстров. Также в обучающей партии не используется параметр инициативы () на планшете монстра.

Строение планшета монстра

Название монстра

Действия монстра при активации



Движение

Атака

Защита

Здоровье монстра

Инициатива

Награда за убийство монстра

Движение монстров: во время активации типа монстров **разыграйте до конца движение всех монстров этого типа**, прежде чем переходить к атакам. Максимальное количество клеток, на которое может передвинуться монстр, определяется его характеристикой , а направление движения — свойством активации. Монстр передвигается по кратчайшему доступному маршруту по общим правилам: соблюдая

направления стрелок и цвета (если на планшете монстра не сказано иное). Как правило, монстр не заходит на клетку с героем-целью, а останавливается на предыдущей (если на планшете монстра не сказано иное). **При движении и атаке монстр не использует порталы.** Если до нескольких игроков одинаковое расстояние или монстры могут пойти несколькими путями, то **направление выбирает владелец жетона судьбы.** Если монстр начинает активацию на клетке с героем-целью, то он не движется, а сразу переходит к атаке.

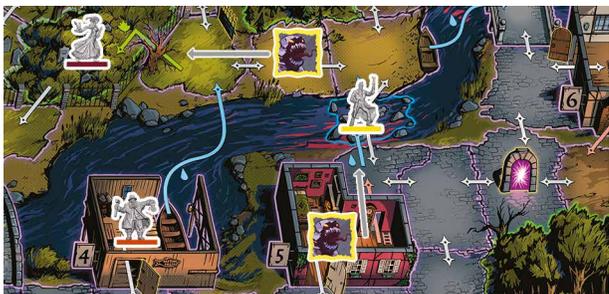
Атаки монстров: если в досягаемости монстра находится один или несколько героев, монстр атакует. В свойстве активации монстра сказано, кого именно он атакует. Как правило, монстр атакует героев на своей и всех соседних клетках. Клетка для монстра считается **СОСЕДНЕЙ** по тем же правилам, что и для героев (только вместо ♁ на разыгранной карте героя используется ♁ на планшете монстра). **Атаки разыгрываются по тем же правилам, что и атаки героев:** против каждого атакующего монстра герой должен разыграть карту защиты и сравнить свое значение ♠ и значение ♠ на планшете монстра.

Появление новых монстров: обычно новые монстры появляются в фазе смены времени суток согласно указаниям на планшетах сценариев. **Если жетоны монстров в запасе в какой-то момент закончились, то новых монстров этого типа разместить нельзя до тех пор, пока они снова не появятся в запасе.**

Пример активации монстров

Жетон судьбы находится у Альфреда. Он только что закончил свою фазу героя, а значит наступает фаза монстров. Из монстров на поле находятся только два голодных духа. Сначала они оба должны передвинуться к ближайшим для себя героям. Сюзанна и Альфред равноудалены от первого голодного духа, но поскольку жетон судьбы у Альфреда, он решает, что дух направится к Сюзанне. Значение ♁ у голодного духа равно 3, но он передвигается только на 1 клетку, так как согласно своему свойству активации не заходит на клетку с героем. Для второго голодного духа ближайший герой — Альфред (так как согласно свойству активации дух может передвинуться по розовой стрелке). Второй голодный дух также передвигается ровно на одну клетку.

Теперь оба духа должны атаковать. Первый дух атакует Сюзанну, но не Томаса, так как игнорирует цвет стрелок, но не их направление, и клетка с Томасом не считается для него соседней. Второй дух атакует Альфреда (он тоже игнорирует цвет и может атаковать по синей стрелке).



3. Фаза смены времени суток

Эта фаза разыгрывается только в том случае, если на **текущем ходу жетон времени пересёк границу времени суток на треке времени.** В противном случае фаза смены времени суток пропускается и ход передаётся следующему игроку.

Фаза смены времени суток делится на 3 последовательных этапа.

- Смена владельца жетона судьбы.
- Розыгрыш сценарных эффектов.
- Розыгрыш эффектов карт ночи.

После этого, если был разыгран последний эффект последнего сценария, переходите к разделу «**Победа или поражение в игре**» на стр. 13.

Только в обучающей партии:

- в конце первого дня поместите на зачарованные ворота 2 жетона голодных духов и каждый игрок получает 1 свечу из запаса;
- в конце первой ночи, после этапа **в)** фазы смены времени суток игра заканчивается: переходите к разделу «**Победа или поражение в игре**» на стр. 13.

Смена владельца жетона судьбы

Жетон судьбы передаётся текущему игроку.

Розыгрыш сценарных эффектов

На текущем планшете сценария указано, что именно происходит в конце текущего времени суток (свойства «**В конце дня**» или «**В конце ночи**»). После того как вы их разыграете, раскройте следующий планшет сценария и следуйте его указаниям. **В обучающей партии пропустите этот шаг.**

Розыгрыш эффектов карт ночи

В начале партии игроки получают взакрытую карты ночи.

Содержание этих карт — секретная информация, в том числе и для владельцев. Смотреть закрытые карты ночи можно, только если эффект какой-либо карты указывает вам на это.



Если закончился день: каждый игрок раскрывает свою верхнюю карту ночи. Если вы раскрыли карту «**Ночная цель**», положите её в открытую перед собой: теперь у вас есть дополнительная цель, которую нужно выполнить до окончания ночи, чтобы сбросить эту карту. Если вы раскрыли карту «**Вы одержимы!**», сбросьте её и возьмите **ЖЕТОН ОДЕРЖИМОГО**. С этого момента вы играете по особым правилам до наступления дня или совершения убийства (см. «**Одержимость**» на стр. 12).

Затем (независимо от того, кто какую карту ночи раскрыл) все игроки, у которых есть жетон одержимого:

- ⇨ заменяют свои фигурки героев на фигурки одержимых, сохраняя подставку своего цвета;
- ⇨ восстанавливают  до максимума;
- ⇨ разворачивают свои карты на руке стороной одержимого вверх.

Если закончилась ночь: каждый игрок, у которого к этому моменту осталась раскрытая карта ночи, разыгрывает её свойство «в конце ночи». **Затем все игроки, у которых есть жетон одержимого:**

- ⇨ заменяют свои фигурки одержимых на фигурки героев, сохраняя подставку своего цвета;
- ⇨ восстанавливают  до максимума;
- ⇨ разворачивают свои карты на руке обычной стороной вверх.

Одержимость

Во время игры герой может получить **ЖЕТОН ОДЕРЖИМОГО**. Это может произойти в одном из двух случаев:

- ⇨ по эффекту карты ночи;
- ⇨ по эффекту карты проклятия.



Получение жетона одержимого

Если вы получили жетон одержимого днём (по эффекту карты проклятия), ваш герой продолжает оставаться человеком до начала следующей ночи.

Если вы получили жетон одержимого ночью (по эффекту карты ночи или проклятия) или если при смене дня на ночь у вас уже есть жетон одержимого, ваш герой немедленно превращается в **ОДЕРЖИМОГО** и вы разыгрываете тот же эффект, который описан в фазе смены времени суток:

- ⇨ замените вашу фигурку героя на фигурку одержимого, сохранив подставку своего цвета;
- ⇨ восстановите  до максимума;
- ⇨ разверните карты на руке стороной одержимого вверх.

Важно: у одного игрока не может быть больше одного жетона одержимого. **Если у вас есть жетон одержимого и вы должны получить второй, вы его не получаете и никакие эффекты превращения не разыгрываются.**

Одержимый сильнее и выносливее обычного человека, но имеет свои ограничения.

Сторона одержимого на карте действия



⇨ Одержимый может выполнять только те действия, которые обозначены на нижней, «развёрнутой» стороне карт действий. **Действия предметов (в том числе действие карты «Экзорцизм») и особые действия для одержимого недоступны.**

⇨ На выполнение ночных действий одержимый **не тратит рассудок**.

⇨ Одержимый **не может отдыхать**.

⇨ Одержимый может (но не обязан) выполнить **все** действия, обозначенные на его стороне карты. При этом выполнять их можно только **в том порядке, в котором они указаны**. Например, передвинуться и атаковать, но не наоборот.

⇨ На одержимого **действуют все обычные правила** движения, атаки и защиты. Одержимый может быть целью движения и атаки монстров по обычным правилам.

⇨ Действия одержимого **никогда не двигают жетон времени**.

Избавление от одержимости

Перестать быть одержимым можно **одним из двух способов**.

⇨ Одержимый должен убить героя-человека ночью.

⇨ На одержимого должно быть сыграно действие предмета, избавляющего от одержимости (например, карта «Экзорцизм»).



Если что-то из этого произошло, вы **немедленно сбрасываете жетон одержимого**, превращаетесь обратно в **ЧЕЛОВЕКА** и разыгрываете тот же эффект, который описан в фазе смены времени суток:

- ⇨ замените вашу фигурку одержимого на фигурку героя, сохранив подставку своего цвета;
- ⇨ восстановите  до максимума;
- ⇨ разверните карты на руке обычной стороной вверх.

Если до наступления дня вы **не смогли избавиться от жетона одержимости**, то при смене ночи на день вы проходите описанные выше шаги, но **не сбрасываете жетон одержимого**. Вы временно превращаетесь в человека — до наступления следующей ночи.

Важно: убийство человека днём не избавляет вас от жетона одержимости, так как днём вы тоже человек.



Пример хода одержимого

Сейчас ночь, Томас одержим и хочет избавиться от одержимости. В свой ход он разыгрывает развёрнутую карту «Лампа». Он может выполнить все 3 её действия, но только в указанном порядке, и рассудок на это не тратится. Сначала Томас разыгрывает 8, чтобы передвигнуться в сторону Сюзанны: зелёный символ движения на разыгранной карте позволяет ему пройти через лес, но дальше Сюзанна не пускает, блокируя двери.

Следующее доступное ему действие — поиск, но он его пропускает и сразу переходит к последнему действию — атаке. 3 модифицируется дверью (-2) и свечами, которых у Томаса в избытке. Он добавляет сразу 5 свечей, и итоговое значение его атаки равно 6. Сюзанна разыгрывает карту с 3, получает 3 раны, и этого оказывается достаточно, чтобы её здоровье дошло до 0. Сюзанна погибает, а Томас снова становится человеком: сбрасывает жетон одержимого, заменяет свою фигурку на обычную, восстанавливает весь рассудок и разворачивает карты на руке.

Ход одержимого никогда не двигает время, поэтому ночь продолжается. Когда до Томаса снова дойдёт ход, он будет вынужден тратить рассудок на каждое своё действие.



Гибель и безумие

У каждого игрока есть счётчик, отображающий состояние его здоровья (8) и рассудка (10). Максимальное значение каждого параметра — 5.



Гибель: как только здоровье героя (человека или одержимого) достигает значения 0, он погибает. Уберите с поля его фигурку. После этого игрок берёт карту из колоды проклятий, кладёт перед собой в открытую и, если у неё есть немедленный эффект, разыгрывает его.

В начале своего следующего хода погибший игрок выставляет фигурку (либо человека, либо одержимого — в зависимости от того, какое в этот момент время суток и есть ли у него жетон одержимого) на клетку с ангелом на кладбище и восстанавливает всё 8. Обратите внимание, что **гибель не избавляет от одержимости:** если у погибшего героя был жетон одержимого, этот жетон сохраняется.



Ангел на кладбище

Безумие: как только рассудок героя достигает значения 0, его настигает безумие. Игрок берёт карту из колоды проклятий, кладёт перед собой в открытую и, если у неё есть немедленный эффект, разыгрывает его. Пока вы безумны, вы не можете тратить 1 на действия, пока 1 не будет восстановлен до значения 1 или выше. Это значит, что днём нельзя совершать дополнительные действия, а ночью нельзя совершать никакие действия и можно только отдыхать.

Если согласно какому-либо эффекту безумный герой должен потерять 1, он вместо этого берёт карту проклятия.

Победа или поражение в игре

Игрок побеждает, если в конце последней ночи (после того как будут полностью разыграны все эффекты «Фазы 3: Смена времени суток») одновременно выполняются 3 условия:

- у него нет жетона одержимости;
- у него нет карт проклятий;
- он находится на зачарованных воротах.

В противном случае в конце последней ночи герой проигрывает.

Важно: каждый игрок выигрывает и проигрывает отдельно от других игроков. В этой игре может быть как несколько победителей, так и ни одного.

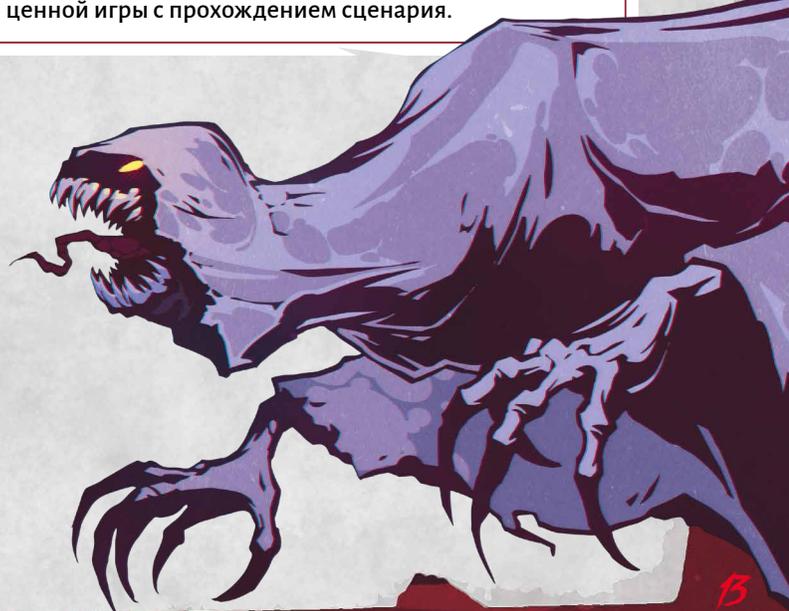
Досрочное поражение

Если в любую из ночей все герои стали одержимыми (даже если кто-то из них не находится на поле из-за гибели), все игроки немедленно проигрывают.

Важно: если в любой день у всех игроков есть по жетону одержимости, то у них осталась последняя возможность спастись: найти и сыграть карту «Экзорцизм» до наступления ночи.

СТОП!

Теперь вы ознакомились со всеми основными правилами и готовы сыграть обучающую партию. Разделы, описанные в буклете далее, касаются только полноценной игры с прохождением сценария.



ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Используйте полные правила подготовки, когда освоитесь с базовыми механиками игры. Мы выделили цветом те пункты подготовки, которые отличаются от подготовки к обучающей партии.

1 Возьмите 4 **ГОРОДСКИХ КВАРТАЛА** и сложите из них поле, используя одну из четырёх доступных раскладок. Все 4 фрагмента поля двусторонние. Стороны с **жёлтыми** символами , , , — более сложные. Вы можете сложить поле, используя только обычные стороны, только сложные или смешанный вариант. Все 4 доступных варианта раскладки показаны на иллюстрации ниже.



2 Положите рядом с полем **ТРЕК ВРЕМЕНИ**. Выбор трека и его стороны зависит от числа игроков в партии (указано на изображении луны). Поместите на первое деление дня **ЖЕТОН ВРЕМЕНИ**.



3 Каждый игрок выбирает героя и берёт себе его **ФИГУРКУ**, **ПЛАНШЕТ-ПАМЯТКУ**, **СЧЁТЧИК ЗДОРОВЬЯ И РАССУДКА**, а также **ПОДСТАВКУ** соответствующего цвета. Вставьте фигурку в подставку. Выставьте значения и на счётчике на 5 — это максимум. 5 **ФИГУРОК ОДЕРЖИМЫХ** временно отложите в сторону.



4 У карт действий, предметов и наград — одинаковая рубашка (см. справа). Рассортируйте их по типам. У **КАРТ ДЕЙСТВИЙ** в левом нижнем углу буквы (от А до F), у **КАРТ ПРЕДМЕТОВ** — символы ,  и , а у **КАРТ НАГРАД** никакого символа нет.



- Каждый игрок получает 7 карт действий с одинаковой буквой в левом нижнем углу (А, В, С, D, Е или F). Это его стартовая колода. Каждый игрок перемешивает свою колоду, кладёт перед собой взакрытую и берёт на руку **4 карты**. Если в партии меньше 6 игроков, лишние колоды действий уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- Разделите карты предметов на 3 колоды по 14 карт в каждой — **АПТЕКА** () , **КУЗНИЦА** () и **БИБЛИОТЕКА** () . Каждую колоду перемешайте и положите рядом с полем, поблизости от соответствующих зданий. В этих колодах находятся предметы, которые можно будет найти при поиске в этих зданиях.
- Из каждой колоды предметов не глядя возьмите 2 верхние карты и перемешайте взятые 6 карт вместе — таким образом вы сформируете **КОЛОДУ ДОМОВ**. Положите эту колоду рядом с полем и отметьте её, положив сверху **ЖЕТОН КОЛОДЫ ДОМОВ**. Положите в каждый номерной дом на игровом поле **ЖЕТОН ПОИСКА**. Он показывает, что в этом доме можно найти что-то интересное.
- КАРТЫ НАГРАД** отложите в сторону. Они не участвуют в игре, пока какой-либо компонент не предпишет вам получить соответствующую награду.

5 Возьмите **КАРТЫ РОЛЕЙ**. Если вы играете втроём, уберите карты с символом  4+ в коробку. Раздайте каждому игроку случайную карту роли взакрытую. Остальные уберите в коробку. Игрок может смотреть ту карту роли, которую он получил.

6 Уберите в коробку все **КАРТЫ НОЧЕЙ**, у которых число в левом нижнем углу больше числа участников партии (например, если игроков четверо, уберите в коробку карты с 5+ и 6+). Разделите оставшиеся карты ночей на 3 стопки по рубашкам: с 1, 2 и 3 свечами и перемешайте по отдельности. Каждый игрок получает взакрытую случайную карту ночи с рубашкой «3 свечи», поверх неё кладёт взакрытую случайную карту ночи с рубашкой «2 свечи», а поверх неё — с рубашкой «1 свеча». Игрокам **нельзя** смотреть полученные карты ночей. Это закрытая информация вплоть до того, как какой-либо игровой эффект предпишет раскрыть или посмотреть карту ночи.

7 Разделите **КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ** по цветам рубашек. Раздайте каждому игроку в **открытую** 1 случайную карту с зелёной рубашкой и 1 случайную карту с фиолетовой (стартовые проклятия). Лишние карты с зелёной и фиолетовой рубашкой уберите в коробку. Колоды с красной и жёлтой рубашкой (обычные проклятия) перемешайте по отдельности и положите рядом с полем: сначала все карты с красной рубашкой, поверх них — все карты с жёлтой.

8 Случайным образом выберите **ПЕРВОГО ИГРОКА**. Игрок **справа** от него получает **ЖЕТОН СУДЬБЫ**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, выставьте свои фигурки героев (не одержимых) на любые **ВЫХОДЫ**. На одной клетке может находиться сразу несколько героев.

9 Выберите один из доступных сценариев (либо вместо этого вы можете сыграть по правилам свободной игры — см. стр. 17). **Вне зависимости от выбранного сценария не смотрите лицевые стороны планшетов сценариев, планшетов монстров и карт сценарных эффектов до тех пор, пока какой-либо эффект не предпишет вам это сделать.**

Подготовьте выбранный сценарий по шагам:

- Соберите **СТОПКУ ПЛАНШЕТОВ СЦЕНАРИЯ** и положите её рядом с полем **взакрытую** (стороной с иллюстрацией вверх). На обороте всех планшетов одного сценария — одна и та же иллюстрация. В стопке должно находиться 6 планшетов в порядке возрастания номеров на рубашках: сверху планшет «Глава 1. Первый день», в самом низу — планшет «Глава 6. Третья ночь». Планшеты невыбранных сценариев уберите в коробку.
- Раскройте первый планшет сценария и выполните его указания. Оставьте этот планшет лежать рядом со стопкой сценария в открытую.
- Положите рядом со стопкой сценария планшет монстра «Голодный дух». Этот тип монстров участвует в любой игре.

10 Подготовьте оставшиеся компоненты:

- Разделите **ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ** по типам и положите в запас рядом с полем.
- Отложите в сторону фрагменты поля «Зачарованные ворота» и «Заброшенная церковь». Они войдут в игру по указаниям конкретного сценария.
- Сложите рядом с полем запас из **ЖЕТОНОВ СВЕЧЕЙ, ЖЕТОНОВ ТУМАНА, ЖЕТОНОВ ОДЕРЖИМЫХ и ЖЕТОНОВ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ**.
- Положите рядом с руинами **КАРТУ СЦЕНАРНОГО ЭФФЕКТА «РУИНЫ»**, дающую игроку дополнительное действие, если его герой находится на этой клетке.

Вы готовы начать сценарий.



РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Правила, описанные далее, понадобятся вам для прохождения сценариев.

Эффект неожиданности

Ваша партия будет протекать значительно интереснее, если в любой момент игры вы не будете знать, что вас ждёт дальше. Поэтому мы рекомендуем не читать тексты на картах ролей и наград, планшетах сценариев, планшетах монстров и картах сценарных эффектов до тех пор, пока какой-либо эффект не введёт их в игру.

Карты ролей и наград

При подготовке к партии каждый игрок случайным образом получает **КАРТУ РОЛИ**. Роль у игрока одна на всю игру: это его личное тайное задание. Соперники не знают о ролях других игроков до тех пор, пока карты ролей не будут открыты.



Карта роли



Жетон цели

Иногда вам понадобится отслеживать прогресс выполнения условий на карте роли. Каждый раз, когда вы выполните часть условия на карте роли, кладите на неё жетон летучей мыши из запаса.

Раскрытие ролей: по ходу партии, как только игрок выполнил своё тайное задание, он объявляет об этом, открывает карту роли, сбрасывает жетоны летучих мышей (если есть) и берёт на руку указанную **КАРТУ НАГРАДЫ**. Эта карта — уникальный предмет, который нельзя получить никаким другим образом. С этого момента взятая карта становится одной из его карт действий и остаётся частью его колоды.

Планшеты сценариев



В базовом наборе игры «Одержимость» содержатся 3 сценария, состоящие из шести глав каждый. Это значит, что ваша игра по сценариям будет протекать на протяжении **трёх дней и трёх ночей** и закончится на исходе третьей ночи.

ПЛАНШЕТЫ СЦЕНАРИЕВ описывают, с какими проблемами, опасностями и новыми возможностями предстоит столкнуться героям. При подготовке к игре вы собираете стопку планшетов сценариев в порядке от первой главы к последней. По ходу партии вы будете поочередно раскрывать и разыгрывать главы.

Замена планшета сценария происходит на этапе **б** («**Розыгрыш сценарных эффектов**») третьей фазы хода («**Фаза смены времени суток**») в следующем порядке:

1. Разыграйте до конца эффекты текущего планшета сценария. Если день сменяется ночью, разыграйте эффекты «**В конце дня**». Если ночь сменяется днём, разыграйте эффекты «**В конце ночи**».
2. Возьмите планшет сценария, соответствующий следующей главе. Зачитайте вслух его название и художественный текст на обороте. Затем раскройте его и положите поверх планшета предыдущей главы.
3. Разыграйте все эффекты «**Когда вы раскрыли этот планшет**», указанные на новом планшете сценария.

Карты сценарных эффектов

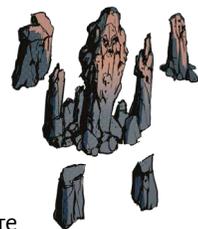


В некоторых главах вам будет указано выложить рядом с полем карты сценарных эффектов, которые введут в игру **новые правила**. Их нужно соблюдать до конца игры или пока какой-либо эффект не уберёт из игры карту сценарного эффекта.

Также некоторые карты дадут вам **новое особое действие**, которое можно выполнить на соответствующей клетке поля. Это действие доступно до конца игры или пока какой-либо эффект не уберёт из игры карту сценарного эффекта.

Руины

С самого начала партии в игре находится карта сценарного эффекта, дающая героям **особое действие на руинах**: тайно посмотреть верхнюю закрытую карту ночи каждого игрока (в том числе вашу). Если вы выполняете это действие днём, вы смотрите карты ближайшей ночи; если ночью — вы смотрите карты следующей ночи. Таким образом вы узнаете, кто из игроков в ближайшее время должен стать одержимым. Вам **нельзя показывать** эти карты ночи другим игрокам, но вы можете поделиться полученной информацией с ними. Разумеется, вы не обязаны говорить правду.



Клетка руин находится на улице и не считается зданием.

Дополнительные фрагменты поля

На соответствующих главах планшеты сценариев предпишут вам приложить сбоку от поля новые фрагменты: «Заброшенная церковь» и «Зачарованные ворота». Теперь это дополнительные клетки поля, на которые могут заходить как герои, так и монстры. Обратите внимание, что, в отличие от обучающей партии, «Зачарованные ворота» появляются не при подготовке к игре, а по эффекту планшетов сценария.



Дополнительные фрагменты поля всегда прикладываются к **ВЫХОДУ** из квартала. Выход обозначает стрелка, ведущая из-за края поля. Оба дополнительных фрагмента нельзя прикладывать к одному и тому же выходу. С этого момента герои и монстры могут передвигаться между клеткой выхода и дополнительным фрагментом, как если бы они были соседними. Дополнительный фрагмент **не считается** частью квартала, к которому он приложен.

Заброшенная церковь относится к зданиям, но у неё **нет дверей**. Зачарованные ворота находятся на улице и **не считаются** зданием.

Дополнительные планшеты монстров

В начале партии рядом с полем всегда выкладывается планшет голодного духа. **Голодный дух — базовый монстр в игре и присутствует в любом сценарии.** Однако на соответствующих главах планшеты сценариев предпишут вам выложить рядом с полем дополнительные планшеты монстров. С этого момента указанные монстры присутствуют в игре и их жетоны могут появиться на поле.



В отличие от голодных духов, у новых монстров могут быть **другие правила активации**, а также свои параметры движения, защиты, атаки и здоровья. Также у новых монстров появятся **дополнительные свойства**, вносящие разнообразие в игру.



Значение инициативы

Если во время фазы монстров на поле находятся монстры сразу нескольких типов, порядок их хода определяет значение **ИНИЦИАТИВЫ** на планшетах монстров. Сначала активируются (разыгрывают ходы и атаки) все монстры с **самым низким** значением инициативы. Затем — все монстры со следующим по возрастанию значением. И так далее.

Свободная игра

Когда вы пройдёте все сценарии, можете попробовать вариант «Свободной игры», который сделает партию более непредсказуемой. При подготовке к игре на шаге 9 не собирайте стопку планшетов сценария. Вместо этого возьмите планшет **первой главы случайного сценария**, раскройте и следуйте его указаниям. Рядом с полем выложите все планшеты монстров в напоминание игрокам о возможных угрозах.

На соответствующем этапе фазы, когда вы должны раскрыть новый планшет сценария, вместо этого берите **планшет следующей по очерёдности главы случайного сценария**, раскройте его и следуйте его указаниям (например, если наступает вторая ночь, берите случайный планшет четвёртой главы).

При желании вы можете сыграть в свободную игру и как-то по-другому: например, заранее собрав стопку сценария из тех глав, которые вам покажется интересным сочетать. Главное правило: главы всегда должны идти последовательно, от первой к шестой.



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Этот раздел содержит пояснения по правилам игры и взаимодействию отдельных компонентов.

Блокирование дверей

Могу ли я, блокируя дверь, одного героя впустить, а другого нет?
Да, так можно.

Если на одной клетке в здании находятся два или больше героев, кто из них определяет, впускать других героев или нет?

Если хотя бы один из героев внутри здания решает блокировать дверь, войти через эту дверь нельзя.

Монстры заходят в здания? Мне нужно блокировать от них дверь?

Обычные правила активации монстров таковы, что они не заходят на клетку с героем-целью, а останавливаются на предыдущей. Поэтому, если герой-цель находится у двери, ему нет необходимости держать от них дверь. Но если герой-цель находится в глубине здания, а у двери стоит другой герой, последний при желании может блокировать дверь, не пуская монстра в здание.

Гибель и безумие

Если у моего героя в дневное время суток рассудок на нуле, могу ли я первым действием убить монстра, получить в награду свечу, восстановить 1 и тут же за трату 1 выполнить второе действие?

Да, так можно (разумеется, после этого вы снова разыграете эффект безумия). Использование жетона свечи — это не действие, и тратить свечи можно в любой момент хода.

Все герои погибли, и на поле нет фигурок. Куда движутся монстры во время своей активации?

В этом исключительном случае они не движутся.

Если я получил посмертное проклятие «Все монстры на поле передвигаются в сторону вашего героя», куда они двигаются и кого атакуют?

Когда вы погибаете, вы сначала убираете свою фигурку с поля, а потом получаете проклятие. Поскольку в момент получения проклятия вашей фигурки нет на поле, монстры никуда не движутся и никого не атакуют.

Могу ли я применить действие предмета «Экзорцизм», если у меня всего 3 и экзорцизм меня убьёт? И могу ли я применять «Экзорцизм», если у меня меньше 3?

Если у вас 3, вы можете применить «Экзорцизм», чтобы спасти другого героя от одержимости и при этом героически погибнуть. Если же у вас меньше 3, действие предмета «Экзорцизм» применить нельзя.

Одержимость

Если я одержимый и убил человека, считается ли, что я выполнил условие роли маньяка или фанатика?

Да, вы одновременно и избавляетесь от одержимости, и получаете награду за выполнение условия роли.

Если одержимый убил последнего человека на поле и тот взял проклятие «Вы одержимы», происходит ли досрочный конец игры?

Нет, не происходит. После убийства сначала одержимый избавляется от жетона одержимости, затем человек убирает свою фигурку с поля и берёт проклятие.

Если одержимый погиб ночью, убрал свою фигурку с поля и, пока его фигурка находилась за пределами поля, наступил день, что происходит в этом случае?

Даже несмотря на то, что фигурка находится за пределами поля, всё равно должны быть пройдены все обычные шаги превращения: заменить фигурку на человеческую, восстановить рассудок и так далее.

Карты ролей

Нужно ли избавляться от проклятий, лежащих взакрытую, которые я получил за выполнение роли оккультиста, чтобы победить в партии?

Нет, карты проклятий, лежащие взакрытую, не считаются проклятиями и не мешают вам победить.

Карты ночей

Что делать, если я не могу выполнить свою ночную цель (например, я должен выполнить поиск в квартале, в котором нечего искать)?

Если сложилась такая ситуация, вы остаётесь с полученной картой ночи до рассвета, сбрасываете её и получаете проклятие.

Движение монстров

Если герой-цель стоит на зелёной или синей клетке, а движение монстра не соответствует этому цвету, что происходит?

Монстр идёт к другому игроку?

Если монстр не может физически достичь героя-цель, он игнорирует этого героя при определении направления движения. Определите героя-цель среди тех, до которых монстр может добраться по доступным для него стрелкам. Монстр проходит максимальное возможное расстояние до этого героя и атакует его, если может.



**Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Герман Тихомиров

Развитие игры: Екатерина Рейес

Продюсирование и арт-продакшн: Александр Киселев

Художники: Антон Квасоваров и Сергей Дулин

Дизайн: Сергей Дулин и Кристина Соозар

Составитель игромеханического текста: Валентин Матюша

Автор художественного текста: Анна Солдатова

Перевод на английский язык: Юлия Клокова

Игру тестировали: Юлия Колесникова, Денис Климов, Александр Казанцев, Вера Казанцева, Виталий Репин, Олег Власов, Екатерина Перегудова, Алексей Чурилов, Георгий Пермиловский, Константин Пономарёв, Дмитрий Рудев, Елена Ворноскова, Игорь Ганжа, Константин Малыгин и другие

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

За помощь в подготовке игры к изданию редакция благодарит Андрея Аганова и Юрия Тапилина.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



Играть интересно

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

Порядок хода

1. Фаза героя.

а) Разыграйте 1 карту с руки и выполните 1 или 2 действия (на первое тратится 1  только ночью, на второе — всегда). Если на карте есть символ , продвиньте жетон на треке времени;

ИЛИ

б) отдохните: восстановите 2  на улице или 3  в здании.

Затем доберите карты до четырёх.

2. Фаза монстров (*наступает, если сейчас ход игрока с жетоном судьбы*). Все монстры на поле активируются в порядке возрастания .

3. Фаза смены времени суток (*наступает, если на этом ходу жетон времени пересёк границу времени суток*).

а) Жетон судьбы передаётся текущему игроку.

б) Разыграйте до конца эффект текущего сценария и раскройте следующий.

в) Если наступила ночь, раскройте верхнюю карту ночи. Если ночь закончилась, разыграйте до конца эффект раскрытой карты ночи.

Действия

- ◇ **Передвиньтесь** на  клеток или меньше.
- ◇ **Атакуйте** () другого героя или монстра на вашей или соседней клетке.
- ◇ **Обыщите** () здание, находясь на клетке с  в указанном квартале.
- ◇ Разыграйте **действие предмета** ().
- ◇ Разыграйте **особое действие** на компоненте.

Одержимость

- ◇ **Ночью, если вы получили (или уже имеете) жетон одержимого**, станьте одержимым: замените фигурку человека на одержимого, восстановите всё ; разверните карты стороной одержимого вверх.
- ◇ **Если наступил день или если вы сбросили жетон одержимого ночью**, станьте человеком: замените фигурку одержимого на человека, восстановите весь ; разверните карты стороной человека вверх.

◇ Одержимый ночью не тратит  на действия, не может отдыхать, выполнять действия предметов и действия на компонентах и не двигает жетон времени.

◇ Сбросьте жетон одержимого, если убили человека **ночью**.

Свечи

◇ В свой ход можете сбросить X свечей, чтобы восстановить X  /  или добавить +X к вашему значению .

Гибель и безумие

◇ **Гибель**: возьмите проклятие. В начале следующего хода поместите героя на клетку с ангелом на кладбище.

◇ **Безумие**: возьмите проклятие, и вы не можете тратить рассудок на действия, пока не восстановите хотя бы 1 .

Победа или поражение в игре

Игрок побеждает, если в конце последней ночи одновременно выполняются 3 условия:

- ◇ у него нет жетона одержимости;
- ◇ у него нет карт проклятий;
- ◇ он находится на зачарованных воротах.

Если все игроки стали одержимыми **ночью**, они немедленно проигрывают.

Часто забываемые правила

- ◇ В свой ход вы обязаны разыграть карту, даже если выполняете особое действие с другого компонента.
- ◇ Атака через дверь (в любую сторону) даёт штраф -2 к значению .
- ◇ Розыгрыш карт на защиту и карт одержимого не приводит к движению времени.
- ◇ Отдыхая, можете сбросить все карты с руки, чтобы продвинуть жетон времени на 1 деление вперёд.
- ◇ Спорные ситуации разрешает владелец жетона судьбы.
- ◇ Если в запасе нет жетонов монстров нужного типа, новых размещать нельзя.
- ◇ Кладбище считается зданием.

Символы

 — Символ движения

 — Значение атаки

 — Значение защиты

 — Символ поиска

 — Символ движения времени

 — Если разыграно, уберите карту из игры

 — Значение здоровья

 — Значение рассудка

 — Символ гибели

 — Символ безумия

 — Инициатива монстра

  — Кварталы на игровом поле

  — Кузница

 — Аптека

 — Библиотека

 — Количество игроков в партии

 — Движение по воде

 — Движение через лес

 — Движение через тайный лаз