



ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Вы очнулись в темноте.

Вам очень холодно. Ваш разум пуст.

Вы не чувствуете ничего,
кроме страха. В вашей руке —
лишь одинокая свеча,
и вы задаётесь вопросом...



...как скоро она погаснет?

ОБ ИГРЕ

Все вы просыпаетесь в крошечно-чёрном лабиринте. В грубо вырубленных каменных проходах едва хватает места, чтобы ползти вперёд, а стены царапают кожу. У вас в руках лишь тусклые свечи, и вы должны вместе исследовать лабиринт, чтобы найти выход. К сожалению, свет от свечей настолько слаб, что освещает лишь небольшое пространство вокруг вас. Но хуже того, вам начинает казаться, что в непроглядной тьме что-то движется.

И ему очень не нравится свет.

«Обитель тьмы» — это кооперативная настольная игра, в которой вы ход за ходом будете выкладывать фрагменты лабиринта и продвигаться по нему в попытке отыскать ключи и добраться до врат — вашей единственной надежды на спасение. По мере продвижения вам будут открываться новые пути, а старые — исчезать, навсегда сливаясь с тьмой. Объединитесь с другими узниками, чтобы сообща найти путь к свободе до того, как ваши свечи погаснут навсегда.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для ПОБЕДЫ каждый узник должен сначала найти и подобрать ключ. Затем узники с ключами должны отыскать врата и добраться до них. Только собравшись вместе возле врат, узники смогут повернуть свои ключи в замках и выбраться из обители тьмы.

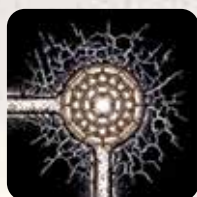
Узники ПРОИГРЫВАЮТ в следующих случаях:

- Все 4 фрагмента с вратами поглощены тьмой.
- Кто-либо из узников не смог взять ключ.
- Узники не смогли принести свои ключи к вратам до того, как тьма перекрыла им все пути.

СОСТАВ ИГРЫ



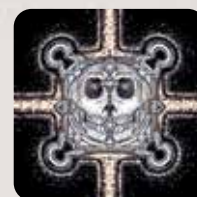
1 двустороннее игровое поле



5 стартовых фрагментов



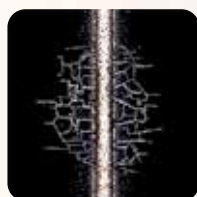
8 фрагментов с ключом, в том числе 1 запасной



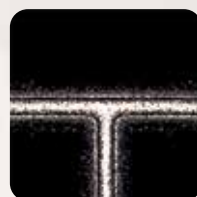
4 фрагмента с воротами



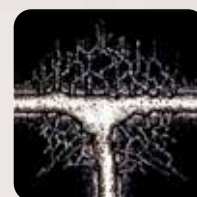
13 фрагментов с пожирателями воска, в том числе 1 запасной



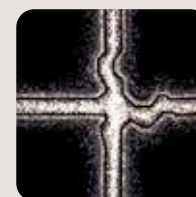
10 прямых проходов



30 T-образных проходов



2 разрушающихся T-образных прохода



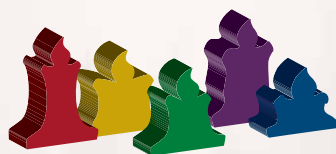
12 перекрёстков



Жетон 4-го узника



14 жетонов решимости



5 фишек узников



1 двусторонний планшет сброса



5 планшетов состояний

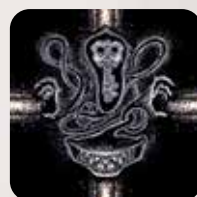
Фрагменты с монстрами для игры по расширенным правилам



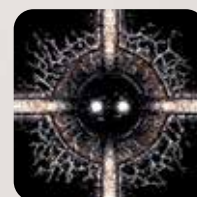
1 свеча-органайзер для фрагментов (сборная из 4 частей)



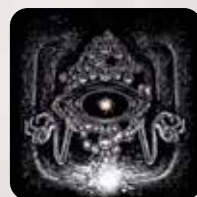
5 жетонов ключей



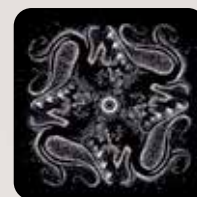
7 хранителей ключей



3 исчадия тьмы



5 предвестников



3 Неотвратимых



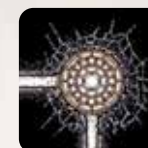
1 Плакальщик

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите все фрагменты по типам и отберите следующие фрагменты: 7 хранителей ключей, 3 исчадия тьмы, 3 Неотвратимых, 5 предвестников, 1 Плакальщик, 1 пожиратель воска, 1 фрагмент с ключом и 2 разрушающихся Т-образных прохода. Уберите эти фрагменты в коробку, они используются только в партиях по расширенным правилам (см. стр. 16).

КОМПОНЕНТЫ УЗНИКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и берёт планшет состояния (стороной с горящей свечой вверх) и фишку узника в виде свечи выбранного цвета. Также каждый игрок получает 1 жетон решимости и стартовый фрагмент.



Партия с 1–4 игроками

Используйте сторону игрового поля с сеткой 6×6 клеток. В общем запасе фрагментов должно находиться 6 фрагментов с ключом и 12 фрагментов с пожирателями воска. Остальные фрагменты этих типов уберите в коробку. Независимо от количества игроков, в игре всегда используются 4 узника, для каждого из которых нужно подготовить соответствующий набор компонентов.

Партия с 1 игроком: игрок контролирует всех 4 узников, по очереди совершая за них ходы.

Партия с 2 игроками: каждый игрок контролирует 2 узников, получая необходимый набор компонентов для каждого из них. Рекомендуется, чтобы каждый игрок совершал ходы за обоих своих узников и только потом передавал ход другому игроку.

Партия с 3 игроками: каждый игрок контролирует отдельного узника, а четвёртым игроки управляют по очереди. Для этого используется жетон 4-го узника, который передаётся между игроками. Для каждого из четырех узников понадобится отдельный набор компонентов. Разместите компоненты 4-го узника так, будто за столом есть ещё один игрок. В начале игры жетон 4-го узника получает владелец игры. Когда наступает ход 4-го узника, владелец жетона принимает все решения за него, а в конце этого хода жетон 4-го узника передаётся по часовой стрелке.

Партия с 4 игроками: каждый игрок контролирует одного узника.

Партия с 5 игроками

Каждый игрок контролирует одного узника. Используйте сторону игрового поля с сеткой 7×7 клеток. В общем запасе фрагментов должно находиться 7 фрагментов с ключом и 10 фрагментов с пожирателями воска. Остальные фрагменты этих типов уберите в коробку.

Сборка свечи-органайзера

А. Вставьте боковые части свечи в пазы её задней части так, чтобы «горящие» стороны этих частей были направлены наружу, а «потухшие» — внутрь.

Б. Затем вставьте нижнюю часть свечи в пазы боковых частей так, как показано на рисунке справа.



А.

Б.

Поместите игровое поле в центр стола.

Поместите жетоны ключей в соответствующий угол игрового поля.

Поместите оставшиеся жетоны решимости в противоположный угол игрового поля.

Если вы ещё не убрали в коробку все неиспользуемые фрагменты (т. е. оставшиеся стартовые фрагменты, фрагменты, неиспользуемые при текущем количестве игроков, а также фрагменты для партии по расширенным правилам), сделайте это сейчас.

Для партии с 1–4 игроками отложите 4 фрагмента с Т-образными проходами, 2 фрагмента с перекрёстками и 2 фрагмента с прямыми проходами. Для партии с 5 игроками отложите 5 фрагментов с Т-образными проходами, 3 фрагмента с перекрёстками и 2 фрагмента с прямыми проходами. Это фрагменты начального окружения, переверните их лицевой стороной вниз (стороной с ямой вверх) и перемешайте.

Все остальные фрагменты переверните лицевой стороной вниз (стороной с ямой вверх) и тщательно перемешайте. Затем сформируйте из них стопку и поместите её в свечу. После этого поместите на верх этой стопки отложенные ранее фрагменты начального окружения. Поместите свечу с фрагментами рядом с игровым полем.

Фрагменты в свече называются запасом фрагментов. Он представляет собой оставшийся свет от свечей и остатки надежды на спасение. Берегите его, ведь когда в нём не останется фрагментов, вы больше не сможете освещать новые проходы (см. «Последнее мерцание» на стр. 15).

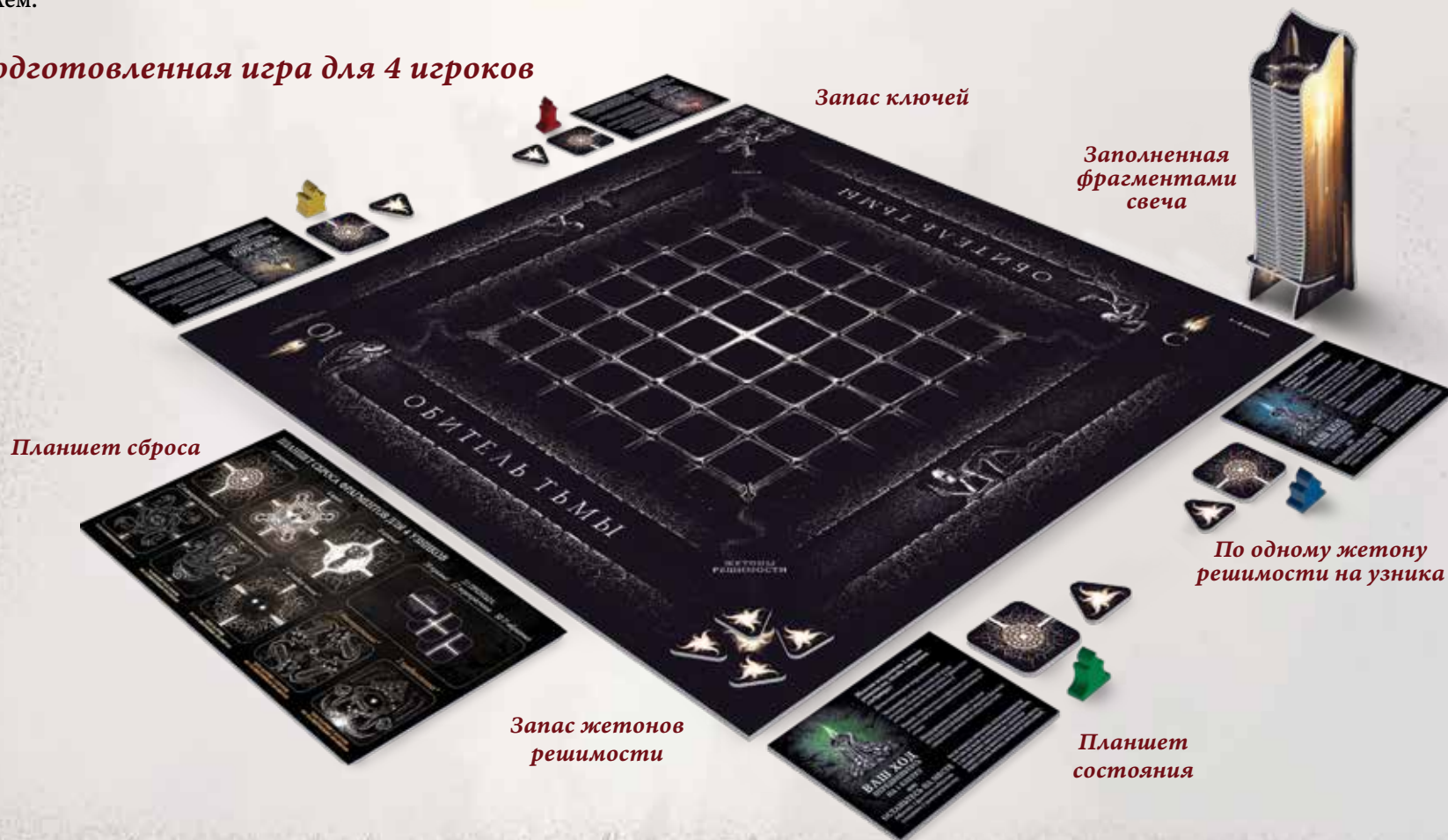
Поместите рядом с игровым полем планшет сброса нужной стороной вверх (в зависимости от числа игроков). Во время игры распределяйте сброшенные фрагменты по типам на этом планшете для следующих целей:

- Чтобы быстро определять число покинувших игру фрагментов с вратами, ключом и монстрами. Это поможет вам как продумать текущую стратегию, так и понять, насколько близок проигрыш в партии. Вы можете смотреть фрагменты на планшете сброса в любой момент.
- Чтобы упростить сортировку фрагментов для следующей партии.

Владелец игры становится первым игроком. Игроки совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В партии с 3 игроками владелец игры также получает в начале партии жетон 4-го узника.

Подготовленная игра для 4 игроков



ЛАБИРИНТ БЕЗ КОНЦА

Края игрового поля замыкаются на противоположную сторону, образуя бесконечный круг в непроницаемой тьме. Узники могут свободно передвигаться от одного края поля к противоположному. Когда вы оказываетесь у края поля, вы освещаете фрагменты на противоположной стороне, как показано на примере справа. Вы никогда не окажетесь далеко от других узников или от опасностей, которые они могут найти. Точно так же монстры не ограничены краем игрового поля и могут атаковать через соединённые проходы с одного края на противоположный.

Стартовое расположение узников

Перед началом игры каждый игрок (начиная с первого) должен выполнить следующие шаги:

1. Выберите любую свободную клетку на игровом поле (рис. 1).
2. Поместите в эту клетку свой стартовый фрагмент, повернув его по своему выбору (рис. 2).
3. Поместите свою фишку узника на только что выложенный стартовый фрагмент (рис. 3).
4. Из каждого стартового фрагмента есть два выхода. Возьмите верхний фрагмент из общего запаса и переверните его. Выберите один из двух выходов из вашего стартового фрагмента и разместите взятый фрагмент так, чтобы проходы на обоих фрагментах были соединены (вы можете повернуть его любым образом). Затем проделайте то же самое для второго выхода из вашего стартового фрагмента (рис. 4). Если выход из стартового фрагмента ведёт к краю игрового поля, то он замыкается с клеткой на противоположной стороне поля, поэтому вы должны разместить в ней взятый фрагмент.

Когда игроки завершат эти шаги для каждого узника, игра начинается.

Уточнения по стартовому расположению

Могу ли я соединять мой стартовый фрагмент с проходами других игроков?

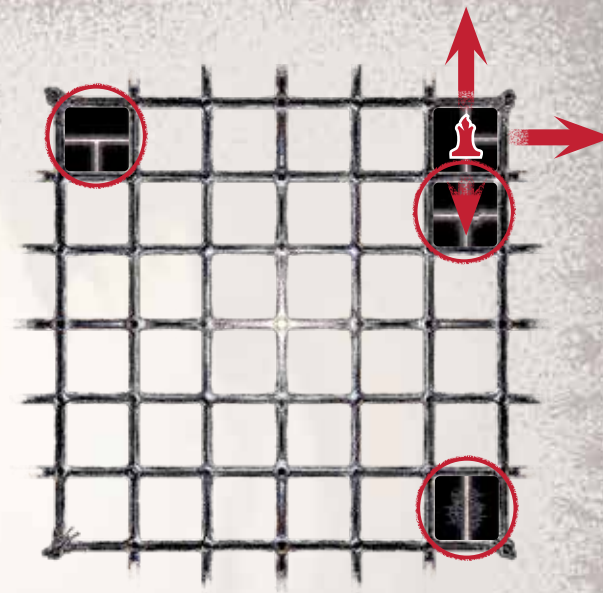
Да, вы можете поместить свой стартовый фрагмент в любую свободную клетку. При этом, если вы выберете клетку рядом с другими игроками, то сможете уменьшить количество взятых фрагментов. Но, с другой стороны, если вы будете держаться ближе друг к другу, то это увеличит шансы, что сразу несколько игроков попадут под атаку монстра. Принимая такое решение, взвесьте все плюсы и минусы.

Могу ли я поместить свой стартовый фрагмент так, чтобы проход из него упирался в стену?

Можете. Таким образом вы сформируете непроходимый тупик. Даже если другой игрок, освещающий этот проход, уйдёт, свет вашей свечи будет по-прежнему освещать стену, что не позволит сбросить этот фрагмент. Это также распространяется на любые фрагменты, выкладываемые во время игры.

Могу ли я начать игру, если все проходы из моего стартового фрагмента упираются в стену?

Да, но это будет скорее недостатком, чем преимуществом. Вы не сможете передвинуться из этой точки и упадёте в яму на первом же своём ходу (см. стр. 10).



Если красный узник передвинется из угла игрового поля вправо или вверх, он окажется на противоположной стороне.

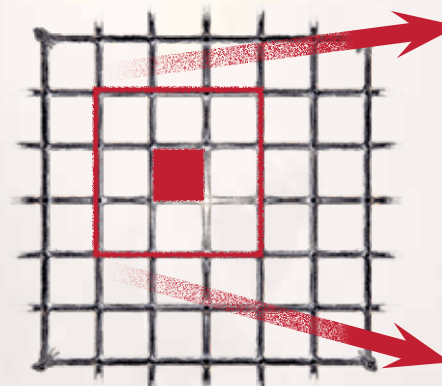


Рис. 1.
Игрок красным выбирает клетку на игровом поле.

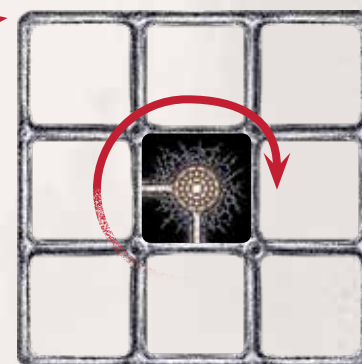


Рис. 2.
Игрок красным помещает свой стартовый фрагмент и поворачивает его как пожелает.



Рис. 3.
Игрок красным размещает свою фишку узника.

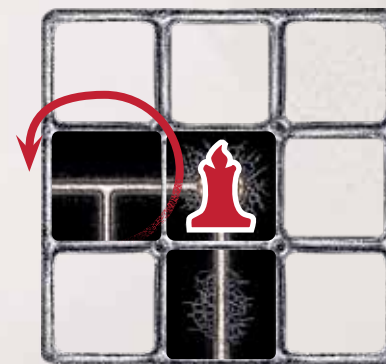


Рис. 4.
Игрок красным «освещает» проходы, по очереди беря и размещая фрагменты.

СВЕТ И ТЬМА

Свеча узника может освещать только соседние фрагменты, если они соединены проходом (рис. 1). Фрагменты, расположенные по диагонали от узника, не освещаются.

Когда вы передвигаетесь, радиус освещения также перемещается вместе с вами, открывая новые фрагменты. Все фрагменты, оставшиеся неосвещёнными после вашего передвижения, навсегда поглощаются тьмой и сбрасываются из игры (рис. 4). Таким образом, если вы вернётесь назад после передвижения, проход может полностью измениться, ведь лабиринт вокруг вас — это постоянно меняющееся и абсолютно неестественное место.

Соседние фрагменты, не соединённые проходом с вашим текущим местоположением, также сбрасываются. Однако соседние фрагменты, блокирующие проход, остаются до тех пор, пока вы не перестанете видеть стены, которые они образуют (рис. 2А).

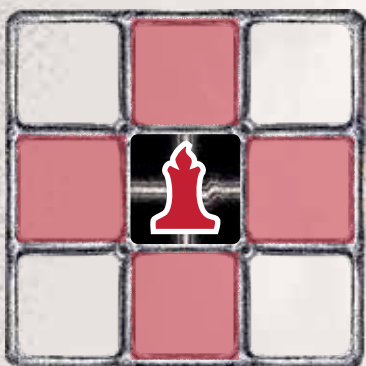


Рис. 1.
Свеча красного узника освещает игровое поле в радиусе 1 фрагмента (но не по диагонали).

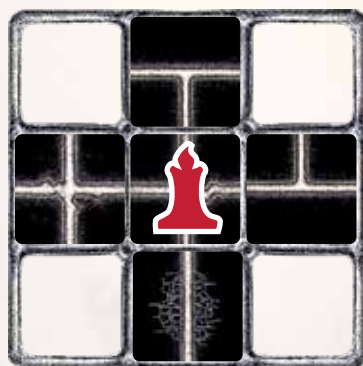


Рис. 2.
Игрок берёт по одному фрагменту и размещает их в каждую пустую освещённую клетку.

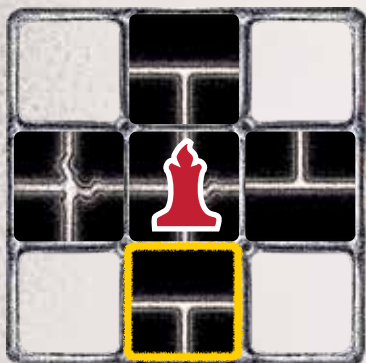


Рис. 2А.
Поскольку выделенный жёлтым фрагмент разместил другой игрок, игроку необходимо взять и разместить только 3 фрагмента. Если другой игрок передвинется дальше, то красный игрок продолжит освещать стену в тупике и фрагмент останется на своём месте.

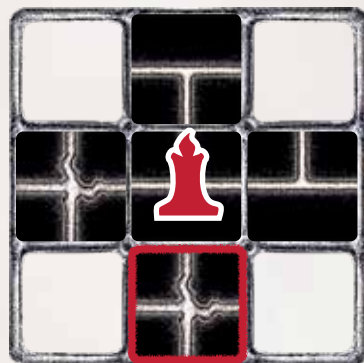


Рис. 2Б.
Свеча красного узника не освещает выделенный жёлтым фрагмент (размещённый другим игроком), так как эти фрагменты не соединены проходом, выходящим из фрагмента с красным узником.

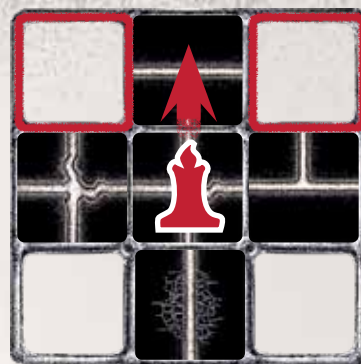


Рис. 3.
Красный игрок передвигается и освещает 2 новых прохода.

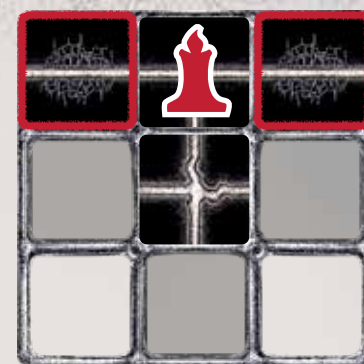


Рис. 4.
Проходы за пределами освещения свечи красного узника сбрасываются. Больше они в игру не вернуться.

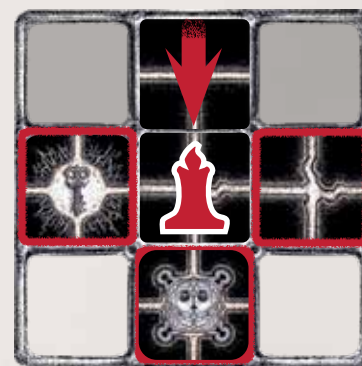


Рис. 5.
Если красный игрок вернётся, то обнаружит уже НОВЫЕ фрагменты.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛАБИРИНТА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый узник совершает свой ход. Вы можете обсуждать ситуацию и прорабатывать общую стратегию, но все окончательные решения для каждого узника принимает только контролирующий его игрок.

В свой ход вы должны либо ПЕРЕДВИНУТЬСЯ, либо ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ. В основном вы будете передвигаться, т. к. оставаться на месте обычно выгодно только в стратегических целях.

ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ

Вы НЕ передвигаетесь и остаётесь на том же фрагменте, где были.

1. Получите 1 жетон решимости (см. «Решимость» на стр. 15).
2. Оставшись на месте, вы всё равно сжигаете воск своей свечи. Возьмите 1 фрагмент из запаса лицевой стороной вверх, чтобы увидеть, что именно поглотила тьма, и поместите его на планшет сброса.
- 2а. **ВАЖНО:** если таким фрагментом окажется монстр, не сбрасывайте его. Вместо этого вы **ДОЛЖНЫ** заменить один из соединённых с вашим местоположением фрагментов на этот фрагмент с монстром. Вы должны выбрать для замены фрагмент без монстра (если это возможно). Возможно, вам даже придётся выбрать фрагмент, на котором находится фишка узника. В таком случае монстр немедленно атакует, как если бы узник упал на него (см. "Падение" на стр. 10).
ПРИМЕЧАНИЕ: оставшись на месте, вы не провоцируете атаки монстров (см. «Монстры» на стр. 12).
3. Если вы остаётесь на разрушающемся фрагменте, вы упадёте, когда он сломается на этом ходу (см. «Разрушающиеся фрагменты и ямы» на стр. 10).
- 3а. Падение может спровоцировать атаку монстра.
4. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

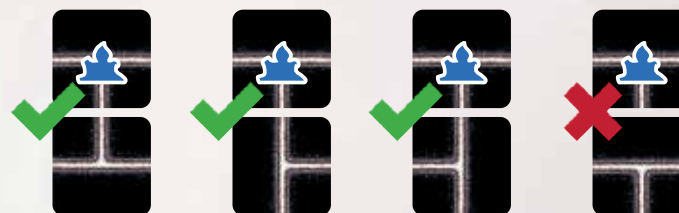
Вы передвигаете фишку своего узника на 1 клетку (на уже выложенный соседний фрагмент по любому доступному проходу).

ПРИМЕЧАНИЕ: проходы слишком узкие, чтобы на одном фрагменте могли уместиться сразу несколько узников. Единственное исключение — фрагмент с воротами, где число находящихся там узников не ограничено.

После передвижения уберите все фрагменты, которые больше не освещены, и поместите их на планшет сброса.

Затем осветите новые проходы:

1. Берите и размещайте новые фрагменты по одному. Количество таких фрагментов равно числу открытых проходов, ведущих из вашего нового местоположения. Взяв фрагмент, изучите его и выберите, к какому открытому проходу его поместить.
 - 1а. Не берите фрагменты для проходов, уже освещённых другим узником.
2. Размещая новый фрагмент, вы можете повернуть его любым образом, но он должен соединяться проходом с вашим текущим фрагментом (см. пример ниже).
3. Берите и размещайте фрагменты, пока все проходы из вашего текущего фрагмента не станут освещены.
 - 3а. Если в запасе больше не осталось фрагментов, пропустите этап освещения (см. «Последнее мерцание» на стр. 15).
4. Уберите все фрагменты, которые больше не освещаются, и поместите их на планшет сброса.
5. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



Возможное направление размещения фрагмента

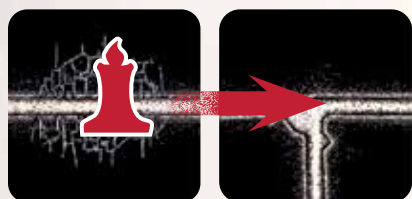
РАЗРУШАЮЩИЕСЯ ФРАГМЕНТЫ И ЯМЫ



На стартовых фрагментах, прямых проходах, двух Т-образных проходах и фрагментах с ключом изображены тонкие ломающиеся линии (*трещины*). Это разрушающиеся фрагменты.

Разрушающиеся фрагменты обваливаются и становятся **ямами** на следующий ход ПОСЛЕ того, как вы наступили на них. Когда на месте фрагмента образуется яма, переверните его противоположной стороной вверх.

Если вы решили **передвинуться**, то разрушающийся фрагмент обваливается, как только вы передвинетесь на соседний фрагмент.



Красный узник ПЕРЕДВИГАЕТСЯ с разрушающегося фрагмента.



Переверните разрушающийся фрагмент после того, как красный узник уйдёт.

Если вы решили **остаться** на месте, вы сразу же падаете в яму (см. «Падение» далее).



Если красный узник ОСТАНЕТСЯ НА МЕСТЕ, яма появится прямо под ним и он УПАДЁТ.

Ямы остаются на игровом поле, пока не перестанут быть освещёнными, после чего убираются аналогично другим фрагментам.

ПАДЕНИЕ

Падение в яму необязательно приводит к поражению. Наоборот, порой это может быть даже выгодно. В этом необычном месте вы даже после падения всё равно окажетесь в том же лабиринте. Узник может даже прыгнуть в яму по собственному желанию, если передвинется на фрагмент с ямой.

Независимо от того, как вы попали в яму, падение завершает ваш ход. Вы будете падать сквозь тьму и пустоту за пределами игрового поля до начала вашего следующего хода.

1. Поместите вашу фишку узника неподалёку от края игрового поля, возле ряда или столбца, в котором вы находились до падения (*по своему выбору*).
2. Сбросьте все фрагменты, которые больше не освещаются.
3. В начале вашего следующего хода выберите свободную неосвещённую клетку в выбранном ранее ряду или столбце. Возьмите и поместите туда фрагмент, на который вы приземлитесь, и поместите на него свою фишку узника. Осветите все соединённые с вами фрагменты.
4. Затем продолжайте свой ход по обычным правилам.

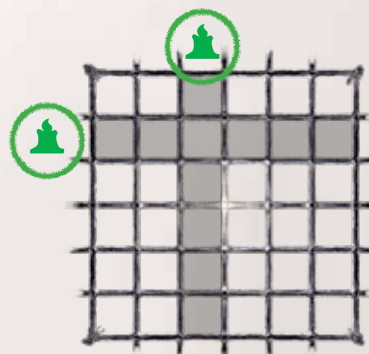


Рис. 1

Если узник падает, поместите его возле ряда или столбца, в котором находилась яма.

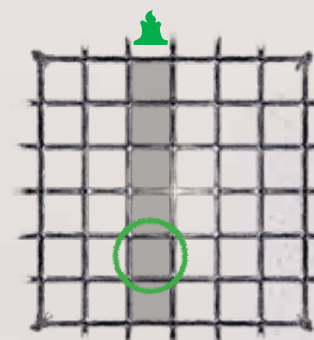


Рис. 2

В следующем ходу выберите свободную клетку в выбранном ряду/столбце, куда вы приземлитесь. Возьмите и поместите туда фрагмент.

Однако при падении вас могут поджидать **две опасности**.

- Если вы приземлитесь на монстра, он немедленно атакует вас до того, как вы осветите проходы (см. «Монстры» на стр. 12). После атаки и принятия её последствий вы немедленно передвигаетесь на соседний фрагмент (*уже выложенный или новый взятый*).
- Если вы падаете, а в запасе не осталось фрагментов, вы навсегда проваливаетесь во тьму и партия завершается поражением игроков.

Если вы падаете, но все возможные клетки на игровом поле уже заняты (*что крайне маловероятно*), вы приземляетесь на уже выложенный фрагмент по своему выбору в выбранном ряду/столбце.

ФРАГМЕНТЫ С КЛЮЧОМ

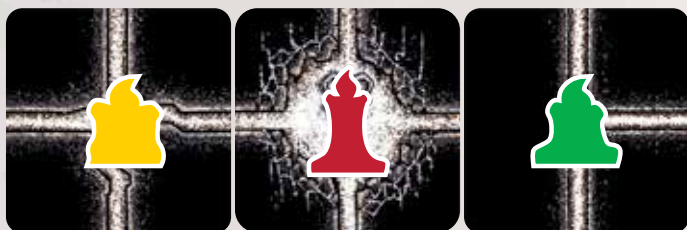
Фрагменты с ключами выкладываются на игровое поле точно так же, как и любые другие фрагменты. Чтобы выбраться из лабиринта, каждый узник должен подобрать ключ с одного из таких фрагментов. Для этого необходимо просто передвинуться (или упасть) на такой фрагмент, взять жетон ключа из запаса и поместить его рядом со своим планшетом состояния. Вы можете подобрать ключ в любой момент своего хода. Подобрать ключ с каждого фрагмента можно только 1 раз.



Каждый узник может иметь не более одного ключа, поскольку в другой руке он держит свечу. Поэтому узник, который уже подобрал ключ и позже нашёл ещё один фрагмент с ключом, сталкивается с дилеммой. Если он уйдёт и перестанет освещать этот фрагмент, то ключ навсегда пропадёт во тьме. Кроме того, фрагменты с ключами — разрушающиеся, поэтому, если он пройдёт через него, ключ также пропадёт, поскольку на следующем ходу этот фрагмент станет ямой.

Однако узник **МОЖЕТ** отдать свой ключ другому узнику, если во время хода одного из них они находятся на соседних соединённых фрагментах. Если вы отдаёте ключ (который у вас уже был в начале хода), стоя на фрагменте с ключом, можете сразу же подобрать ключ с этого фрагмента.

Подбор и передача ключа не требуют отдельного хода и не провоцируют монстров на атаку (см. стр. 12).



Красный узник может отдать ключ жёлтому (но не зелёному), ведь они находятся на соседних соединённых фрагментах.



ФРАГМЕНТЫ С ВРАТАМИ

Сбежать из обители тьмы можно только через врата. Фрагменты с вратами выкладываются на игровое поле точно так же, как и любые другие фрагменты. Врата — единственные фрагменты в игре, на которых могут находиться сразу несколько узников. Чтобы победить в игре, все узники должны собраться на одном фрагменте с вратами и у каждого должен быть ключ. Как только это случилось — игра немедленно завершается победой узников.



Если все врата будут поглощены тьмой, из лабиринта больше не останется выхода и игроки проигрывают.

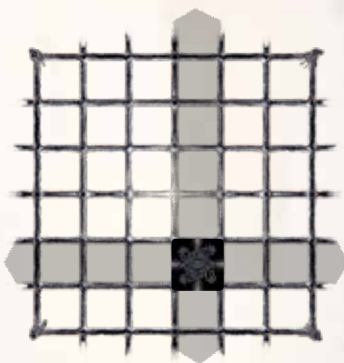


МОНСТРЫ

В лабиринте обитают пожиратели воска — презирающие свет кошмарные монстры, нападающие на любого узника, чьё движение они заметят. Узникам лучше любой ценой избегать встречи с ними.

Фрагменты с пожирателями воска выкладываются на игровое поле точно так же, как и любые другие фрагменты. Когда вы выложили на поле фрагмент с пожирателем воска (осветили его светом свечи), он НЕ атакует немедленно. Помещённые на игровое поле пожиратели воска реагируют на движение и будут атаковать любого узника, который передвигается по проходу, соединённому по прямой линии с фрагментом пожирателя, а также входит в такой проход или выходит из него. Пожиратели воска атакуют одновременно по всем четырём направлениям от себя по прямой линии (учитывая перенос через края игрового поля).

Пустая клетка игрового поля (без фрагмента) препятствует распространению атаки монстра, а также блокирует его линию видимости. Аналогичным образом препятствуют ямы, поэтому узник, находящийся на другой стороне ямы, не попадёт под атаку монстра и не спровоцирует её.



ВОЗМОЖНАЯ дальность атаки, распространяющаяся через края игрового поля.

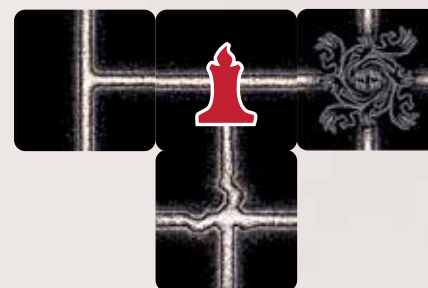
1. Направленная **ВВЕРХ** атака попадает по фиолетовому узнику, однако прерывается на T-образном перекрёстке, из-за чего не может достичь перекрёстка выше него.
2. Атака, направленная **ВПРАВО**, прерывается из-за пустой клетки. Однако атака, направленная **ВЛЕВО**, попадает по красному узнику, поскольку переносится на противоположную часть игрового поля.
3. Атака, направленная **ВНИЗ**, прерывается на яме и не попадает по зелёному узнику.

Узник провоцирует монстров на атаку в трёх случаях: при **ПЕРЕДВИЖЕНИИ** в пределах видимости монстра, при **ПАДЕНИИ** на монстра и в результате **ЦЕПНОЙ РЕАКЦИИ**, когда атака одного монстра задевает другого. После своей атаки пожиратели воска убираются с игрового поля вместе с любыми фрагментами, которые оказываются неосвещёнными.

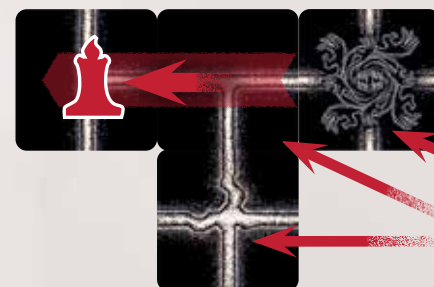
Передвижение в пределах видимости монстра

Когда монстр уже выложен на поле и вы передвигаетесь на линию (или вдоль линии) его видимости, вы провоцируете его атаку и принимаете её последствия. Если же вы уходите с линии видимости монстра, вы также провоцируете его атаку, но избегаете её последствий. Кроме того, вы не можете добровольно передвинуться на фрагмент с монстром (*исключение: рывок, см. стр. 15*).

Красный узник осветил фрагмент с ПОЖИРАТЕЛЕМ ВОСКА. Если он будет продолжать двигаться, то спровоцирует атаку монстра.

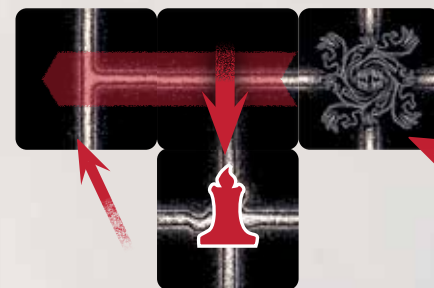


Если красный узник передвинется далее по проходу, монстр активируется и атакует его.



Затем игроки должны будут сбросить эти три фрагмента.

Если красный узник уйдёт с линии видимости, монстр атакует, но узник избежит последствий его атаки.



Затем игроки должны будут сбросить эти два фрагмента.

Эти правила также распространяются и на **падение через разрушающийся фрагмент** или **прыжок в яму**, что равноценно уходу с линии видимости монстра. В этом случае монстр атакует, однако падение позволит избежать последствий его атаки.

Падение на монстра

Монстр, на которого упал узник, немедленно атакует его, А ТАКЖЕ всех узников, которых видит. После этой атаки упавший узник немедленно передвигается на соседний фрагмент (уже выложенный или новый взятый).



Рис. 1

Игрок зелёным берёт и размещает на игровом поле фрагмент, куда упадёт его узник. Это фрагмент с монстром! Пожиратель воска немедленно атакует зелёного, синего и красного узников.

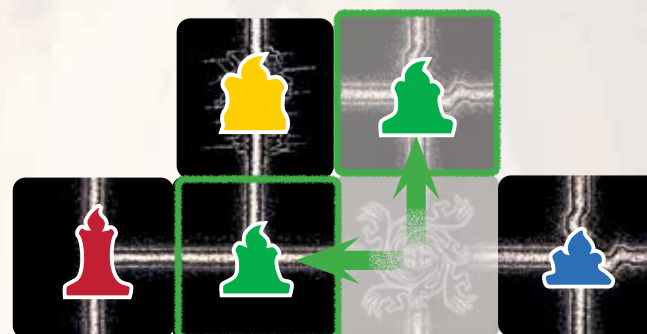
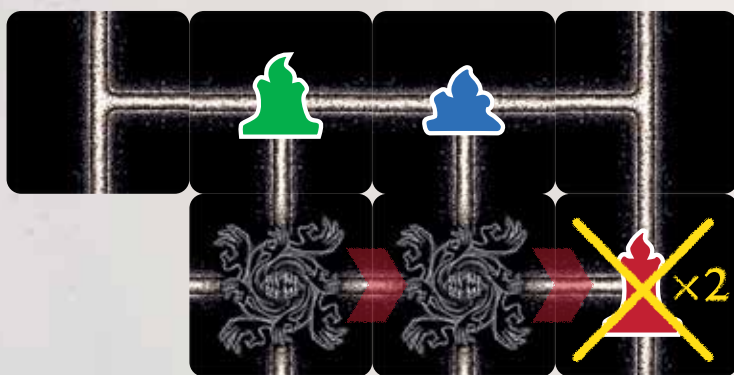


Рис. 2

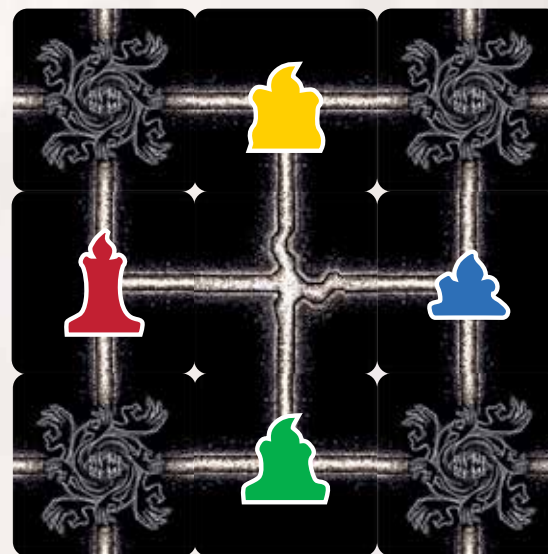
После атаки фрагмент с монстром убирается с поля, а зелёный узник передвигается на уже выложенный или новый взятый фрагмент.

Ценные реакции

Если атака пожирателя воска задевает другого монстра, тот также совершает атаку. Таким образом, передвижение всего одного узника может привести к атакам нескольких монстров. В этом случае только у первого узника, чьё передвижение или падение спровоцировало подобную цепную реакцию, есть шанс избежать последствий атаки.



Если синий или зелёный узник передвинется, второй из них будет атакован, а красный узник будет атакован дважды.



Если один из узников передвинется, все остальные будут дважды атакованы, что приведёт к сбросу из запаса до 18 фрагментов (см. «Последствия атаки монстра» на стр. 14).

Последствия атаки монстра

Когда пожиратель воска вас атаковал и вы не смогли избежать последствий его атаки, совершите следующее:

- Сбросьте 3 верхних фрагмента из запаса лицевой стороной вверх. Если в стопке не осталось фрагментов, ничего не происходит.
- Ваша СВЕЧА ГАСНЕТ (см. «Свеча погашена» далее).

Эти последствия принимает **каждый** узник, попавший под атаку **каждого** активированного монстра. Как несколько узников могут быть одновременно атакованы одним монстром, так и несколько монстров могут одновременно атаковать одного узника. Это приведёт к одновременному сбросу многих фрагментов из запаса, что повышает риск проигрыша.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы сбросите фрагмент с монстром, поместите его на планшет сброса (считайте, что вам повезло).

Переверните свой планшет состояния.



Вы остаётесь один в непроглядной тьме.



Сбросьте все фрагменты, не освещённые другими узниками.

Свеча погашена

Если вы попадёте под атаку пожирателя воска, ваша СВЕЧА ПОГАСНЕТ. Переверните свой планшет состояния стороной «СВЕЧА ПОГАШЕНА» вверх. Когда свеча погасла, вы больше не видите ничего, кроме фрагмента, на котором находитесь. Сбросьте все фрагменты, которые вы освещали до этого (если только их не освещает другой узник с горящей свечой).

Если ваша свеча погашена:

- Вы в панике и вынуждены каждый ход передвигаться. Вы не можете оставаться на месте (если только вы не потратите жетон решимости, см. «Решимость» на стр. 15).
- Без света вы передвигаетесь вперёд, не замечая подстерегающих вас опасностей. Берите новый фрагмент только для той клетки, куда вы передвигаетесь, и сбрасывайте фрагмент, который вы покидаете (если никто другой его не освещает). Как обычно, новый фрагмент нужно располагать так, чтобы он был соединён проходом с предыдущим.

Если вы передвигаетесь таким образом на фрагмент с монстром, он немедленно атакует вас и любых других видимых им узников. Ваша свеча остаётся ПОГАШЕННОЙ, сбросьте 3 фрагмента из запаса и немедленно передвиньтесь на соседний фрагмент (уже выложенный или новый взятый).

Повторное зажигание свечи

Когда узник с ПОГАШЕННОЙ СВЕЧОЙ оказывается рядом с другим узником с горящей свечой (на соседнем фрагменте, соединённом проходом), он автоматически вновь зажигает свою свечу. Это может случиться во время хода любого из этих узников. Когда узник вновь зажигает свечу, то в конце хода игрок, делающий этот ход, берёт новые фрагменты и заполняет ими соседние освещённые клетки. Затем узник с вновь зажжённой свечой переворачивает свой планшет состояния.



РЕШИМОСТЬ

В начале игры у каждого узника есть 1 жетон решимости. Дополнительные жетоны решимости можно получить, оставшись на месте во время своего хода, однако у каждого узника **не может быть больше 2 таких жетонов**.



Вы можете **потратить** жетон решимости на получение временного преимущества, изменив правила игры с выгодой для себя. Вы можете потратить один или два своих жетона решимости за ход (например, чтобы дважды дополнительно передвинуться или совершить рывок с уклоном). Вы не можете тратить жетоны решимости на том же ходу, на котором вы получили такой жетон (даже если у вас уже был жетон решимости в начале хода).

ВЫ МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ 1 ЖЕТОН РЕШИМОСТИ, ЧТОБЫ СОВЕРШИТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ:

Дополнительное передвижение.

Остаться на месте с ПОГАШЕННОЙ СВЕЧОЙ: в этом случае вы НЕ ПОЛУЧАЕТЕ новый жетон решимости.

ПРИМЕЧАНИЕ: оставшись на месте с погашенной свечой, вы не сбрасываете фрагмент (вы не тратите воск, т. к. ваша свеча не горит).

Уклонение: когда вы попадаете под атаку монстра и должны сбросить ровно 3 фрагмента лабиринта, вместо этого сбросьте 2.

Рывок: обычно вы не можете добровольно передвинуться на фрагмент с монстром (да и не получите от этого никакой выгоды). Но в редких случаях, особенно в партиях по расширенным правилам, всё может сложиться иначе. В рамках своего движения вы можете потратить жетон решимости, чтобы целенаправленно передвинуться на фрагмент с монстром, немедленно попасть под его атаку и потушить свою свечу (и таким образом перестать освещать фрагменты вокруг него). После этого вы передвигаетесь ещё раз на уже выложенный или новый взятый фрагмент.

Поддержание пламени: во время последнего мерцания не убирайте фрагмент с игрового поля после своего хода.

ПОСЛЕДНЕЕ МЕРЦАНИЕ

НИ ОДНА СВЕЧА НЕ МОЖЕТ ГОРЕТЬ ВЕЧНО. Когда запас фрагментов опустеет, у узников останется лишь последнее мерцание пламени их свечей. С этого момента игроки больше не могут выкладывать фрагменты на игровое поле. Однако игра продолжается, и узники могут использовать все оставшиеся на поле фрагменты.

Последнее мерцание начинается сразу же в конце хода того игрока, который возьмёт последний фрагмент из запаса. С этого момента и до конца игры, в конце хода каждого игрока, после сброса неосвещённых фрагментов игрок также должен сбросить один **дополнительный** фрагмент с любой клетки игрового поля (если только он не потратит жетон решимости, чтобы это предотвратить). Фрагмент с монстром также можно сбросить таким образом.

ВАЖНО: если во время последнего мерцания вы совершаете дополнительные передвижения, потратив один или несколько жетонов решимости, дополнительный фрагмент сбрасывается только после завершения этих передвижений.

Расползающаяся повсюду тьма может отрезать узника от остальных, и, таким образом, он не сможет принести свой ключ к вратам вместе с остальными. Или падающий узник не сможет поместить фрагмент для своего приземления и отныне будет падать вечно. Или вам нужно сбросить фрагмент, на котором находится узник. Если кого-либо из игроков настигнет подобная судьба либо если тьма просто поглотит слишком много ключей или врат, игроки проигрывают и вечная тьма поглощает их.

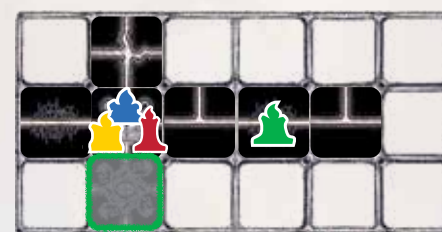
Рис. 1



В запасе не осталось фрагментов, и игра сразу же переходит к последнему мерцанию.

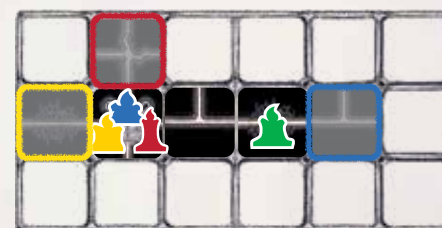
Зелёный узник передвигается на соседний фрагмент. Неосвещённые фрагменты сбрасываются с игрового поля.

Рис. 2



После этого из-за последнего мерцания играющий зелёным сбрасывает один любой освещённый фрагмент.

Рис. 3



Остальные узники в порядке хода **ОСТАЮТСЯ НА МЕСТЕ**, и игроки также сбрасывают по одному освещённому фрагменту.

В следующем раунде зелёный узник должен потратить жетон решимости на дополнительное передвижение, чтобы добраться до фрагмента с вратами. Если он этого не сделает, остальным узникам придётся потратить по одному жетону решимости на поддержание пламени, чтобы игра не была проиграна.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

В ПАРТИИ ПО РАСШИРЕННЫМ ПРАВИЛАМ узники столкнутся с двумя ужасными монстрами: **ХРАНИТЕЛЯМИ КЛЮЧЕЙ** и **ИСЧАДИЯМИ ТЬМЫ**, которые усложнят игру. К ним применимы все правила, касающиеся монстров, за исключением изменений, описанных в этом разделе.

Изменения в подготовке к игре

Уберите в коробку все фрагменты с ключом и 8 фрагментов с пожирателями воска (оставив 4).

Добавьте в игру 6 фрагментов с хранителями ключей для партии с 1–4 игроками (либо 7 фрагментов для партии с 5 игроками), а также 2 фрагмента с исчадиями тьмы.

В остальном подготовка к игре не меняется.



ХРАНИТЕЛЬ КЛЮЧА

В партии по расширенным правилам нет фрагментов с ключом. Вместо этого вам необходимо добыть ключи, находящиеся внутри эфемерных тел хранителей. Хранители ключей — единственный тип монстров, который остаётся на игровом поле, даже если его фрагмент становится неосвещённым. Они остаются на игровом поле, пока узник не подберёт его ключ. Как только узник подберёт ключ, фрагмент с хранителем сразу же переворачивается стороной с ямой вверх. Узник, находящийся на этом фрагменте, должен немедленно передвинуться на соседний фрагмент (уже выложенный или новый взятый).

ХРАНИТЕЛЬ КЛЮЧА



Рот

Размещая на игровом поле фрагмент с хранителем ключа, поверните его так, чтобы рот существа был направлен в сторону вашей фишки. Сторона этого фрагмента, противоположная стороне с ртом, называется верхней стороной. Атака (и линия видимости) этого монстра аналогична атаке пожирателя воска, однако не распространяется на фрагменты, расположенные с его верхней стороны (т. е. распространяется только на фрагменты в трёх оставшихся направлениях).

Если вы попали под атаку хранителя ключа на расстоянии (в отличие от передвижения прямо на фрагмент с хранителем, см. справа), то ваша свеча гаснет, но сбрасываете вы всего 1 фрагмент из запаса. Вы не можете потратить жетон решимости на уклонение от такой атаки хранителя ключа.

Если атака другого монстра попадает по хранителю ключа с его верхней стороны, то она не провоцирует цепную реакцию.

Передвижение на фрагмент с хранителем позволит вам подобрать ключ (аналогично фрагменту с ключом). Приближение к хранителю с верхней стороны, где монстр не может атаковать, — единственный безопасный вариант подобрать ключ и не спровоцировать его атаку. Чтобы передвинуться на фрагмент хранителя с другого направления, вы должны потратить 1 жетон решимости на **РЫВОК**, и это провоцирует его атаку.



Если вы передвигаетесь на фрагмент с хранителем ключа с любой стороны, кроме верхней (или падаете на него), то ваша свеча гаснет и вы должны сбросить 3 фрагмента из запаса. Вы можете потратить жетон решимости на уклонение, чтобы уменьшить число сбрасываемых из запаса фрагментов. Если вы упали на фрагмент с хранителем, можете подобрать ключ сразу же при приземлении. В таком случае переверните фрагмент с хранителем и передвиньтесь на уже выложенный или новый взятый фрагмент, который вы разместите рядом с ямой.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы упали (или передвинулись) на фрагмент с хранителем, вы обязаны перевернуть его на другую сторону, даже если у вас уже есть ключ. Ключ хранителя в таком случае пропадает во тьме.

ИСЧАДИЯ ТЬМЫ

Исчадия тьмы могут стать одними из самых неприятных монстров в игре, поскольку они не атакуют узников напрямую. Вместо этого они кардинально меняют игровое поле, переворачивая уже выложенные фрагменты стороной с ямой вверх.

Фрагменты с исчадиями тьмы выкладываются на игровое поле точно так же, как и любые другие фрагменты. Сразу же после размещения такого фрагмента исчадие тьмы переворачивает стороной с ямой вверх каждый фрагмент, расположенный от него по диагонали (включая фрагменты с ключами, вратами и монстрами), даже если такие фрагменты отделены от него пустой клеткой.

После этого фрагмент с самим исчадием тьмы также переворачивается стороной с ямой вверх. К счастью, атаки исчадий тьмы НЕ РАСПРОСТРАНЯЮТСЯ через края игрового поля.

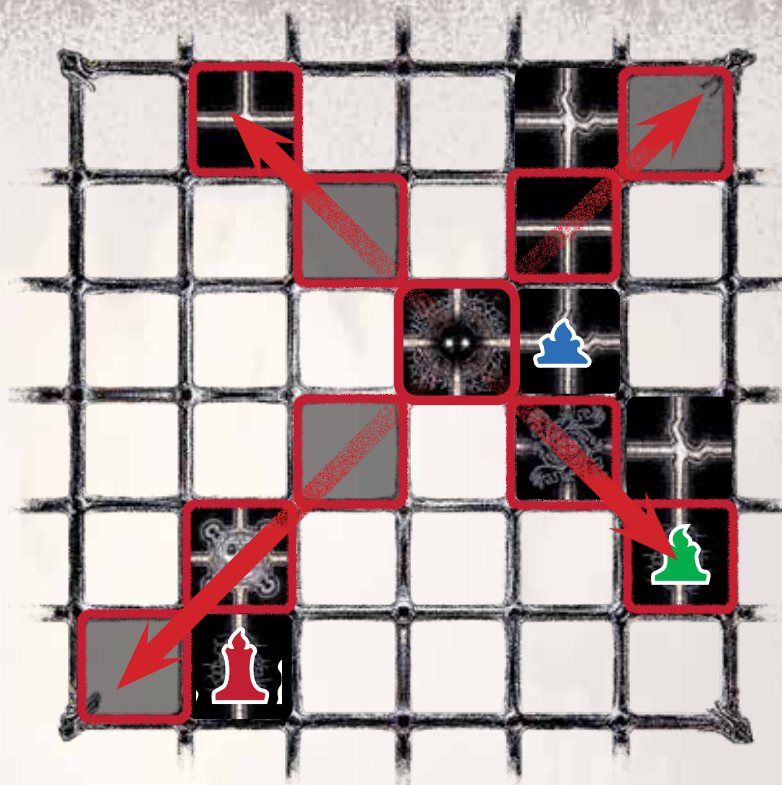
Все узники, под которыми появилась яма, немедленно падают (даже если сейчас не их ход). Затем игроки продолжают совершать свои ходы по обычным правилам.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы не сбрасываете фрагменты из запаса и не гасите свечу, если попали под атаку исчадия тьмы (или упали на него).

Исчадия тьмы могут создать игрокам особенно много проблем ближе к концу игры, ведь своей атакой они могут убрать последние врата или очень нужный фрагмент с ключом.

(Если хотите дополнительно усложнить игру, добавьте третье исчадие тьмы при подготовке к игре).

ИСЧАДИЯ ТЬМЫ



В этом примере играющий синим узником размещает на игровом поле ИСЧАДИЕ ТЬМЫ. Его атака распространяется на все выделенные красным клетки и останавливается у краёв игрового поля. Все атакуемые им фрагменты немедленно становятся ямами. ЗЕЛЁНЫЙ узник немедленно падает, и игрок размещает его фишку на краю игрового поля. Фрагмент с пожирателем воска переворачивается стороной с ямой вверх и больше не представляет опасности для узников. Врата также становятся ямой, что может привести к проигрышу игроков, если эти врата были последними в игре. Если бы играющий синим узником разместил исчадие тьмы в другой доступной клетке, это могло бы существенно изменить ситуацию. Поэтому будьте внимательны!

РЕГУЛИРОВКА СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ создавалась так, чтобы в ней было сложно победить, однако вы можете внести несколько простых корректировок, чтобы настроить сложность игры для вашей компании. Чтобы немного упростить себе задачу, добавьте в запас 1 или 2 дополнительных фрагмента с ключом. Чтобы усложнить игру, уберите 1 фрагмент с ключом или вратами (*или сразу и то и другое, если вы не боитесь расплаты*). Также, чтобы добавить в игру чуть больше хаоса, вы можете заменить 2 Т-образных прохода на их разрушающиеся версии.

РЕЖИМ МРАЧНОЙ ТИШИНЫ: ограничьте общение между игроками, чтобы узники не могли разговаривать друг с другом, если они не находятся на соединённых фрагментах.

МОНСТРЫ-БОССЫ

Вы можете дополнительно усложнить игру (*как по обычным, так и по расширенным правилам*), добавив одного или обоих **монстров-боссов: НЕОТВРАТИМЫХ** и **ПЛАКАЛЬЩИКА**. Монстры-боссы имеют очень сильные способности, предназначенные для того, чтобы наводить ужас на узников и заставлять их готовиться заранее к появлению этих жутких созданий.

НЕОТВРАТИМЫЕ

В игре есть три фрагмента с Неотвратимыми.

Чтобы ввести Неотвратимых в игру, добавьте 2 фрагмента с ними в запас при подготовке к партии (*если хотите настоящего испытания, добавьте туда и третий фрагмент с Неотвратимым*).

Фрагменты с Неотвратимыми выкладываются на игровое поле точно так же, как и любые другие фрагменты. Неотвратимый активируется аналогично пожирателю воска. Однако у него есть несколько важных отличий.

- Атака (*но не линия видимости*) Неотвратимого не прерывается ни краями игрового поля, ни свободными клетками, ни ямами. Его атаки достигают абсолютно каждой клетки в строке и столбце.
- Узники, попавшие под атаку Неотвратимого, сбрасывают по 5 фрагментов из запаса, и их свечи гаснут. Вы не можете потратить жетон решимости на уклонение от атаки Неотвратимого.



НЕОТВРАТИМЫЙ

ПЛАКАЛЬЩИК

Плакальщик — это огромный монстр, жетон которого занимает на игровом поле аж 9 клеток (*более чем четверть игрового поля*). Перед его появлением на игровом поле сначала появляются предвестники. Добавьте 2 фрагмента с ними в запас при подготовке к партии (*остальные 3 таких фрагмента уберите в коробку, они предназначены для возможных дополнений*).

Фрагменты с предвестниками служат таймером, обозначающим прибытие Плакальщика.

- Когда вы раскроете первого предвестника, поместите его рядом с игровым полем и возьмите вместо него ещё один фрагмент.
- Когда вы раскроете второго предвестника, поместите его на игровое поле аналогично любому другому фрагменту. Это одновременно приводит к появлению Плакальщика, а также служит указателем для размещения его большого жетона.

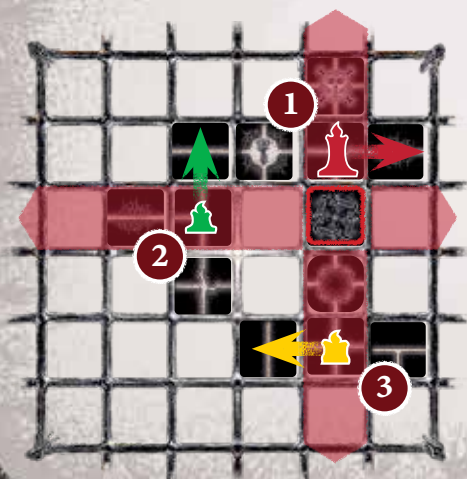


ПРЕДВЕСТНИКИ

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы раскрыли фрагмент со вторым предвестником во время атаки монстра, не сбрасывайте его. Вместо этого замените один из соседних с вашим местоположением фрагментов на этот фрагмент с предвестником.

Поместите Плакальщика на игровое поле так, чтобы часть его жетона накрывала только что размещённого предвестника. Вы можете расположить его любым образом по вашему выбору, однако он не должен выходить за края игрового поля. Вы можете сперва попробовать различные варианты расположения жетона Плакальщика перед его окончательным размещением.

Когда вы наконец разместите жетон Плакальщика, всё, что окажется под ним, будет поглощено тьмой. Каждый узник, чья фишка оказалась под жетоном Плакальщика, гасит свою свечу и сбрасывает 3 фрагмента из запаса, а затем падает в яму.



1. Если красный узник передвинется, зелёный узник попадёт под атаку Неотвратимого несмотря на то, что тот отделён от него пустой клеткой. Жёлтый узник также попадёт под эту атаку, даже находясь на другой стороне ямы.
2. Если сначала передвинется зелёный узник, то это не спровоцирует атаку Неотвратимого, так как он не увидит этого узника из-за пустого фрагмента.
3. Если сначала передвинется жёлтый узник, то это также не спровоцирует атаку Неотвратимого, так как яма блокирует линию видимости монстра.

Таким узником может стать и тот, кто разместил последнего предвестника, если он расположит жетон Плакальщика поверх своей фишки. Вы можете потратить жетон решимости на уклонение, чтобы уменьшить число сбрасываемых из запаса фрагментов. Затем все фрагменты, оказавшиеся под жетоном Плакальщика (включая предвестника), убираются с игрового поля и сбрасываются.

После розыгрыша всех вышеуказанных эффектов переверните жетон Плакальщика стороной с ямой вверх, не меняя его расположение на игровом поле. Эта яма на 9 клеток остаётся на игровом поле до тех пор, пока ни один из узников не будет освещать её своей свечой.

ПЛАКАЛЬЩИК

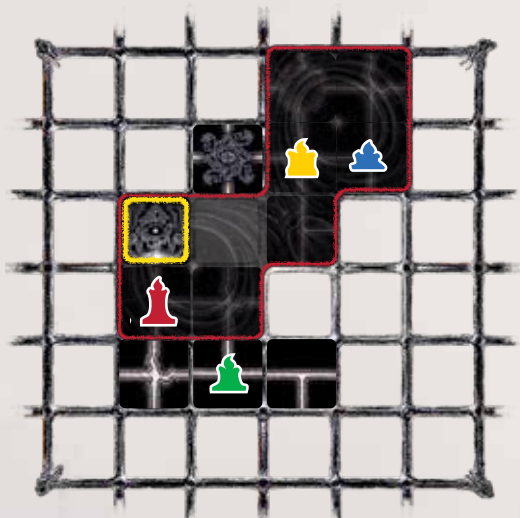
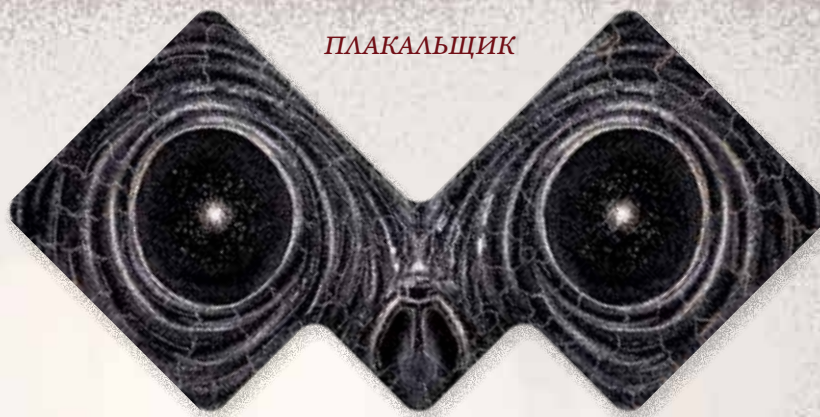


Рис. 1

Жетон Плакальщика должен накрыть предвестника и остаться в пределах границ игрового поля.

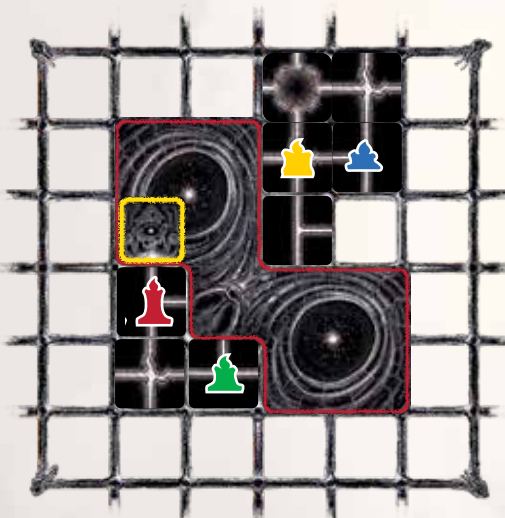


Рис. 2

Данное расположение жетона Плакальщика лучше, поскольку таким образом он не накрывает узников.

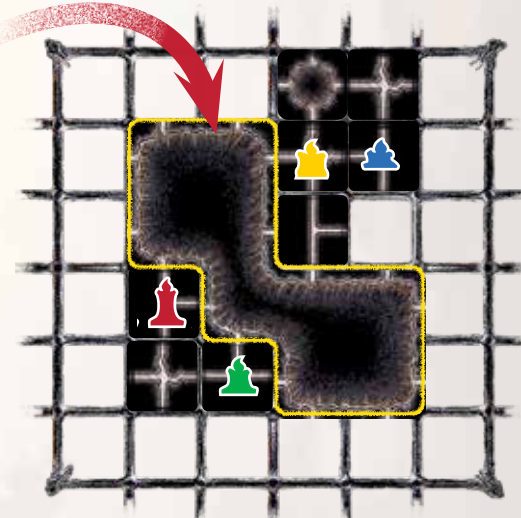


Рис. 3

Жетон Плакальщика переворачивается, превращаясь в огромную яму, освещаемую тремя узниками. Все фрагменты, оказавшиеся под жетоном Плакальщика, сбрасываются.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Крис Чан, Крис Макмахон и Рассел Сондерс

Дополнительная разработка: Курт Коверт

Художник: Крис Чан

Лицензирование: Люк Уоррен (Game without Frontiers)

Особая благодарность: Гэвану Брауну, Адаму Уайзу, Мэтту Толману, Гилу Хове, the NYC Game Center, Линде Болдуин, Эйви Уинг, Элейн Корвин, Дженнифер Энг.

©2023 Smirk & Dagger Games. All Rights Reserved.

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Редакция благодарит Елену Ворноскову, Дану Кузнецову и Луизу Кретову за помощь в подготовке игры к изданию.

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

vk.com/magellanboardgames

t.me/magellanboardgames



smirkanddagger.com

Если вы ПАДАЕТЕ, выберите клетку на игровом поле, куда вы приземлитесь. Возьмите и поместите в эту клетку новый фрагмент и разместите на нём своего узника. Осветите все соединённые проходы.

ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ

Сбросьте 1 фрагмент лабиринта из запаса и получите 1 жетон решимости.

ЕСЛИ ВЫ СБРОСИЛИ МОНСТРА, поменяйте его с соседним соединённым фрагментом.

ИЛИ

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

на 1 клетку
(на уже выложенный или новый фрагмент).

ПОЯВЛЕНИЕ ЯМ

Если вы ОСТАЛИСЬ на разрушающемся фрагменте или ПЕРЕДВИНУЛИСЬ с него, он переворачивается стороной с ямой вверх.

ПАДЕНИЕ

Если вы находитесь на фрагменте с ямой, вы немедленно ПАДАЕТЕ.

ПРОВОЦИРОВАНИЕ МОНСТРОВ

Если вы ПЕРЕДВИНУЛИСЬ или УПАЛИ, попав на линию видимости монстра или уйдя с неё, вы провоцируете его атаку.

ПОСЛЕДСТВИЯ АТАКИ МОНСТРОВ

Каждый узник, находящийся на линии видимости спровоцированного на атаку монстра, сбрасывает 3 фрагмента из запаса и ГАСИТ свою свечу.

СВЕТ И ТЬМА

Сбросьте с игрового поля фрагменты, которые больше не освещаются ни одним узником. ВОЗЬМИТЕ и РАЗМЕСТИТЕ соседние освещённые фрагменты.

ЕСЛИ В ЭТОМ ХОДУ УЗНИК С ПОГАСШЕЙ СВЕЧОЙ СНОВА ЕЁ ЗАЖЁГ, текущий игрок берёт и размещает на игровом поле новые фрагменты, которые освещаются.

ПО ВЫБОРУ ИГРОКА: потратьте жетон решимости, чтобы передвинуться снова (перейдите к шагу «ПЕРЕДВИНУТЬСЯ»).

ПРИ ПОСЛЕДНЕМ МЕРЦАНИИ

Дополнительно сбросьте освещённый фрагмент с любой клетки игрового поля.

ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ СЛЕДУЮЩЕМУ УЗНИКУ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.