

БЕССОЗНАТЕЛЬНОЕ

КОШМАРЫ

ДОПОЛНЕНИЕ



КНИГА ПРАВИЛ

Чтобы играть с этим дополнением, сначала изучите правила базовой игры. Основные правила остаются неизменными, но при возникновении противоречий правила дополнения имеют приоритет.

ХОД ИГРЫ

Дополнение «Кошмары» добавляет в игру «Бессознательное» множество новых поворотов: набор странных пациентов, локацию с призраками, Трактат Мёртвых и, разумеется, череду сюрреалистичных кошмаров. К тому же вам теперь доступны новые инструменты — например, треснувший диск, с помощью которого можно поднимать озарения на новый уровень. Но будьте осторожны: чем глубже вы погружаетесь в тёмные уголки сознания, тем больше сил обретает безумие...

КОМПОНЕНТЫ



6 карт странных пациентов



4 карты странных пациентов с особым случаем



21 карта кошмарных сновидений



1 памятка по безумию



12 прозрачных карт трансформирующих страданий



4 треснувших диска для озарений



1 жетон Трактата Мёртвых



1 жетон цели локации с призраками



1 жетон проверки безумия



12 карт зловещих исследований



6 безумных начальных жетонов блокнотов



6 фишек тёмных озарений



28 жетонов безумия (24 с ценностью «1», 4 с ценностью «5»)

МОДУЛЬ «ПИТОМЦЫ»



4 двухсторонних жетона питомцев



4 фигурки питомцев

МОДУЛЬ «ГРАММОФОН»



1 картонная фигурка граммофона



1 памятка по использованию граммофона

ПОДГОТОВКА

Выполните обычную подготовку со следующими изменениями:

КАРТА ГОРОДА И ЦЕЛИ ЛОКАЦИЙ

Выполняя шаг 2 обычной подготовки, положите **жетон проверки безумия** на деление «б» шкалы репутации.

Выкладывая цели локаций в шаге 4 обычной подготовки, положите рядом с ними **жетон цели локаций с призраками**.

ДОСТУПНЫЕ ПАЦИЕНТЫ И СНОВИДЕНИЯ

Вместо шагов 10–14 обычной подготовки выполните следующие шаги:



1. Перемешайте карты обычных пациентов и разделите на 2 примерно равные стопки. Положите их лицом вниз.
2. Замешайте карты странных пациентов в одну из стопок и положите её на вторую, чтобы создать колоду обычных пациентов.
3. Возьмите 2 обычных пациентов и положите в ряд лицом вверх справа от колоды.
4. Повторите шаги 1–3, описанные выше, с картами пациентов с особым случаем и странных пациентов с особым случаем, чтобы создать колоду пациентов с особым случаем.
5. Перемешайте колоду скрытых сновидений и положите лицом вниз над доступными пациентами.
6. Перемешайте колоду явных сновидений и положите лицом вниз справа от колоды скрытых сновидений. Возьмите три верхние карты явных сновидений и положите в ряд лицом вверх справа от колоды.
7. Перемешайте колоду кошмарных сновидений и положите лицом вниз справа от ряда явных сновидений. Возьмите верхнюю карту кошмарного сновидения и положите лицом вверх справа от колоды.
8. Перемешайте карты страданий и разделите на 2 примерно равные стопки.
9. Замешайте карты трансформирующих страданий в одну из стопок и положите её на вторую, чтобы создать колоду страданий. Положите колоду в коробочку для карт страданий и поставьте слева от колоды обычных пациентов. Положите по карте страдания на каждого открытого пациента в ряду доступных.



КАРТЫ ЗЛОВЕЩИХ ИССЛЕДОВАНИЙ И МОНОГРАФИИ

Выполняя шаг 15 обычной подготовки, перемешайте карты исследований и разделите на 2 примерно равные стопки. Положите их лицом вниз. Затем замешайте карты зловещих исследований в одну из стопок и положите её на вторую, чтобы создать колоду исследований.

Выполняя шаг 17 обычной подготовки, положите жетон Трактата Мёртвых рядом с другими монографиями (не накрывая их).


ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ




Выполняя шаг 1 подготовки игроков, возьмите треснувший диск для озарений вместо обычного диска для озарений.

Выполняя шаг 13 подготовки игроков, случайным образом раздайте каждому игроку по 1 безумному начальному жетону блокнота в дополнение к 3 обычным. Выберите один, который вы оставите, а остальные 3 уберите в коробку.

ОБЩИЙ ЗАПАС

Выполняя шаг 18 обычной подготовки, положите фишки тёмных озарений и жетоны безумия рядом с жетонами гениальных идей. Положите памятку по безумию так, чтобы все игроки могли её видеть, стороной с символом  вверх.

БЕЗУМНЫЙ, БЕЗУМНЫЙ ВАРИАНТ


Чтобы увеличить напряжение, можете положить памятку по безумию стороной с символом  вверх. Это удвоит штраф победных очков во время проверок безумия (см. стр. 5).

Если вы решили оставить безумный начальный жетон блокнота, сверьтесь с его заголовком и поставьте своего профессора в соответствующую локацию как обычно. Затем переместите одно обычное озарение из своего резерва в центре в любую трещину внутри указанного сектора диска (это может привести к получению безумия, см. «Безумные озарения», стр. 6). Переверните жетон и положите его на свой планшет игрока как обычно.

БЕЗУМИЕ

ПОЛУЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ





Эффекты, которые дают вам безумие, обязательны к выполнению при их активации.

Всякий раз, когда вы получаете , берите жетон безумия из общего запаса и кладите рядом с собой в личный запас. Ваш **уровень безумия** равен количеству таких жетонов у вас.

Примечание: запас жетонов безумия считается бесконечным. Если у вас закончились жетоны, используйте любую подходящую замену.

ЭФФЕКТЫ БЕЗУМИЯ

Ваш уровень безумия открывает полезные постоянные эффекты. Вы можете активировать эффекты, указанные на **памятке по безумию**, если ваш уровень безумия равен или выше указанного на ней порога (например, если ваш уровень безумия «6», вы можете активировать как эффекты «3+», так и «5+»).

13+	 ×6	13+ безумия: при отзыве идей вы должны вернуть 6 жетонов безумия в общий запас.
8+		8+ безумия: вы можете неограниченно перенаправлять средние озарения .
5+		5+ безумия: размещая 2 идеи (включая гениальные) на столе для совещаний, вы можете направить их на 2 разные ячейки действий. Затем можете активировать каждую ячейку по 1 разу в любом порядке.
3+		3+ безумия: перемещая своего профессора по карте города, вы можете двигаться на 1–2 локации против часовой стрелки (вместо 1–2 локаций по часовой).

ПРОВЕРКИ БЕЗУМИЯ

Обычная сторона



Сторона варианта



Проверки безумия могут случиться до 3 раз за игру.

Выполняйте проверку безумия в конце хода, в котором было выполнено одно из условий:

- Маркер Фрейда достиг или пересёк деление с **жетоном проверки безумия** на шкале репутации (при этом сбросьте жетон из игры).
- Уровень безумия одного из игроков впервые достиг 13 и более, и он забирает **жетон цели локации с призраками** (см. стр. 8).

Примечание: если оба условия выполнены в один ход, выполните 2 последовательных проверки безумия.

Также выполните одну финальную проверку безумия в конце игры, перед подсчётом очков.

Чтобы выполнить проверку безумия:

1. Игрок(и) с самым низким уровнем безумия сообщает(ют) свой текущий уровень безумия.
2. Все игроки возвращают объявленное количество безумия в общий запас.
3. Каждый игрок теряет столько победных очков, сколько жетонов безумия у него осталось (или вдвое больше, если вы играете с вариантом).

Примечание: количество ПО может стать отрицательным. В этом случае маркер передвигается ниже отметки «0/100».

Примечание: если самый низкий уровень безумия – ноль, игроки не возвращают безумие в общий запас перед потерей победных очков.

ТРЕСНУВШИЙ ДИСК ДЛЯ ОЗАРЕНИЙ

Дополнение «Кошмары» заменяет диски из базовой игры на треснувшие диски для озарений, которые открывают доступ к безумным озарениям.

Безумные озарения

В дополнении появляется новый уровень озарений выше крупного: *безумный*. Любое озарение внутри трещины — безумное.

- На каждом цветном секторе есть 3 трещины: малая, средняя и большая.
- Всякий раз, когда озарение попадает в трещину, получите указанное количество безумия (если есть).
- Нельзя превышать вместимость каждой трещины (см. таблицу).
- Используя безумное озарение, уберите его из трещины и поместите в резерв в центре своего диска.



	Эффект	Вместимость
Малая трещина	0 безумия	1 озарение
Средняя трещина	1 безумие	2 озарения
Большая трещина	2 безумия	3 озарения

Важно: нельзя усиливать, подавлять или перенаправлять безумные озарения (т. е., если озарение лежит внутри трещины, его нельзя оттуда перемещать).

Получение безумных озарений

Эффекты вызова



Положите озарение из резерва в центре в трещину в указанном секторе диска.



Положите озарение из резерва в центре в любую трещину.

Эффекты перенаправления

Всякий раз, когда вы перенаправляете среднее или крупное озарение, оно попадает в соседнюю трещину (вместо соседнего цветного сектора). Перенаправление озарения по часовой стрелке увеличивает его уровень до безумного, а перенаправление против часовой стрелки увеличивает его уровень до безумного и меняет его свойство.

Пример: бирюзовый игрок может перенаправить своё крупное озарение страсти, переместив его в малую или среднюю трещину в секторе страсти или в большую трещину в секторе свободы.

Также он может перенаправить своё среднее озарение страсти, переместив его в большую трещину в секторе страсти или в большую трещину в секторе свободы.



Эффекты усиления

Усиленное озарение можно переместить сразу в трещину, а не на одно кольцо наружу.



Усиленное малое озарение можно переместить в большую трещину в том же секторе диска.



Усиленное среднее озарение можно переместить в среднюю трещину в том же секторе диска.



Усиленное крупное озарение можно переместить в малую трещину в том же секторе диска.

ГИПЕРКОМПЕНСАЦИЯ С ПОМОЩЬЮ БЕЗУМНЫХ ОЗАРЕНИЙ

Можно гиперкомпенсировать, используя безумное озарение вместо любого малого, среднего или крупного озарения того же свойства.



ТЁМНЫЕ ОЗАРЕНИЯ

В дополнении «Кошмары» вводятся **фишки тёмных озарений**. Они работают как обычные озарения, но **при помещении их в трещины вы не получаете безумие**. Тёмные озарения можно получить, достигнув катарсиса у странных пациентов. Получив тёмное озарение, немедленно положите его в любую доступную трещину на указанном секторе диска.



Пример: у розового игрока есть странный пациент, достигший катарсиса. Игрок получает фишку тёмного озарения, которую он должен поместить в трещину в секторе свободы. Игрок кладёт фишку в большую трещину и не получает безумие.



ХОД ИГРЫ

КАРТЫ ЗЛОВЕЩИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Карты зловещих исследований отличаются от обычных карт исследований:

- На каждой карте зловещего исследования есть **серый том**, который при публикации монографии может заменить том любого цвета.
- На шести картах зловещих исследований есть 2 разных символа локаций. Играя такую карту, вы должны получить 1 безумие.
- На трёх картах зловещих исследований есть символ любой локации. Играя такую карту, вы должны получить 2 безумия и 1 малое озарение указанного свойства.
- На трёх картах зловещих исследований нет никаких символов локаций. Играя такую карту, вы можете немедленно использовать одно малое озарение указанного свойства, чтобы вызвать одно безумное озарение того же свойства.



ТРАКТАТ МЁРТВЫХ

Чтобы опубликовать Трактат Мёртвых, вы должны собрать 2 серых тома (из своих карт исследований «в игре» или цитируя один или оба чужих). Опубликовав Трактат Мёртвых, немедленно получите 13 победных очков.

Всякий раз, когда этот трактат цитирует другой игрок, вы получаете 1 безумие и гениальную идею.



ЭФФЕКТЫ БЕЗУМНЫХ НАЧАЛЬНЫХ ЖЕТОНОВ БЛОКНОТОВ

Всякий раз, когда вы активируете безумный начальный жетон блокнота, вы **должны получить 1 безумие**, указанное на жетоне.



ЦЕЛЬ ЛОКАЦИИ С ПРИЗРАКАМИ



Игрок, который первым достигнет уровня безумия 13 или более, должен взять себе **цель локации с призраками**. Это сигнал для проверки безумия (см. стр. 5). Затем игрок кладёт жетон лицом вниз рядом с собой, что даёт ему символ любой локации.

Примечание: жетон цели локации с призраками не даёт очко репутации как обычные жетоны.

КОШМАРНЫЕ СНОВИДЕНИЯ

Вместо явного сновидения вы можете взять карту кошмарного сновидения из ряда или из колоды. Если вы берёте уже открытую карту кошмарного сновидения, выложите в ряд доступных новую карту с верха колоды.

Каждая карта кошмарного сновидения требует использования одного безумного озарения и других ресурсов и даёт **очко терапии катарсиса** . Если маркер терапии пациента находится на любом делении справа от символа , переместите маркер на это деление, выполните катарсис и получите победные очки как обычно. В ином случае вы можете использовать очко терапии катарсиса как одно обычное очко терапии

Если вы используете кошмарное сновидение с символом для лечения пациента с картой трансформирующего страдания, получите шкатулку в форме сердца.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Перед подсчётом очков выполните финальную проверку безумия (см. стр. 5).

Во время подсчёта очков каждый странный пациент с особым случаем, достигший катарсиса, даёт победные очки за конкретные свойства безумных озарений.



6 победных очков за каждое безумное озарение в указанном секторе диска (макс. 18 очков).



6 победных очков за каждый сектор диска, в котором есть хотя бы одно безумное озарение (макс. 18 очков).

СОЛО-РЕЖИМ

Подготовка

Во время шага 4 обычной подготовки сначала положите цель локации с призраками и цель «Исцелить 5 пациентов» рядом друг с другом в любом порядке. Затем положите по 3 случайные цели с двух сторон от них.

Кошмарные сновидения

Если Ид берёт пациента с картой трансформирующего страдания, оно вместо явного сновидения берёт открытую карту кошмарного сновидения из ряда доступных.

В ином случае Ид не берёт кошмарные сновидения.

Безумие

Ид получает безумие и участвует в проверках безумия как обычный игрок.



Когда Ид отзывает идеи, оно должно вернуть 6 безумия в общий запас.



Ид может продвигать своего профессора по карте города против часовой стрелки, выбирая локацию, в которой можно активировать больше всего эффектов по сумме фигурок либо символов локации. Ничья разрешается с помощью стрелки компаса: вправо — по часовой стрелке, влево — против часовой.

Цель локации с призраками

Если Ид достигает уровня безумия 13 или более и при этом доступна цель локации с призраками, оно забирает её. Это сигнал к проверке безумия.

Примечание: если Ид получает жетон цели локации с призраками с помощью эффекта блокнота, это также сигнал к проверке безумия.

МОДУЛЬ «ПИТОМЦЫ»

Вы можете использовать модуль «Питомцы» с базовой игрой или с дополнением «Кошмары», добавив на свою сторону животное эмоциональной поддержки. Питомец позволяет лечить пациентов более эффективно и избавляет вас от безумия в «Кошмарах». Также питомец даёт вам больше контроля над перемещениями чернильницы.


Компоненты:

- 4 жетона питомцев,
- 4 фигурки питомцев.



Подготовка

Положите жетон питомца своего цвета слева от планшета игрока и поставьте соответствующую фигурку питомца в его нижнюю часть.

Если вы играете с другими компонентами дополнения «Кошмары», используйте сторону жетона питомца, на которой есть символ . В ином случае используйте обычную сторону.



Ход игры

Перемещение питомца



У каждого питомца есть шкала с 4 делениями, на которых есть 4 эффекта. Определяя значение перемещения чернильницы, вы можете отнять от него 1 или 2 и продвинуть питомца на такое же количество делений.

Примечание: если ваш питомец уже на самом верхнем делении, его нельзя перемещать.

Важно: нельзя доводить значение перемещения чернильницы до нуля (т. е. необходимо продвинуть её хотя бы на одну ячейку).

Использование питомца

В свой ход, в любой момент до или после выполнения других действий или эффектов, вы можете активировать эффект текущего или более низкого деления своего питомца. После выполнения эффекта верните питомца в нижнюю часть жетона.

Обычные эффекты



Выполните одно действие лечения (т. е. используйте 1 сновидение, чтобы полечить пациента).

Получите шкатулку в форме сердца.

Активируйте основной эффект одного любого жетона блокнота на своём планшете игрока.

Усиьте озарение.

Эффекты кошмаров



Выполните одно действие лечения (т. е. используйте 1 сновидение, чтобы полечить пациента).

Вызовите безумное озарение.

Верните 2 безумия в общий запас.

Перенаправьте озарение.

Соло

У Ид нет питомца.

МОДУЛЬ «ГРАММОФОН»

Навязчивые мелодии граммофона могут вдохновить вас выйти за пределы возможного.


Компоненты: 1 картонная фигурка граммофона, 1 памятка по использованию граммофона.



Подготовка

Поместите граммофон и памятку рядом со столом для совещаний. Если вы играете с другими компонентами дополнения «Кошмары», используйте сторону памятки с символом безумного озарения. В ином случае используйте сторону со шкатулкой в форме сердца.

Ход игры

 **Обычная игра**

В любой момент своего хода можете использовать 1 шкатулку в форме сердца, чтобы взять граммофон и поместить его рядом с собой.

 **Кошмары**

В любой момент своего хода можете использовать 1 безумное озарение, чтобы взять граммофон и поместить его рядом с собой.

Когда вы берёте граммофон, он находится у вас до того, как его возьмёт другой игрок (или до конца игры).

Когда граммофон у вас, **вы можете добавить 1 ** к любым ограниченным действиям или эффектам с этим символом.

В следующих примерах показано, как граммофон влияет на разные части игры.



Вы можете активировать до **шести** эффектов локации после перемещения своего профессора или Фрейда по карте города (если у вас есть 6 соответствующих символов и т. д.).



Вы можете полечить каждого пациента **дважды** во время действия «Лечить пациентов» (можно в один ход использовать и явное, и скрытое сновидение).




Вы можете разместить до **трёх** идей на столе для совещаний и активировать ячейку действия 1 раз за каждую размещённую идею.



Вы можете отнять до **трёх** единиц от значения перемещения чернильницы, чтобы передвинуть своего питомца на 1 деление за каждую.

Соло

Всякий раз, когда чернильница Ид проходит через символ , оно забирает у вас граммофон (если он у вас) и возвращает его в область рядом со столом для совещаний.

Примечание: Ид не забирает граммофон себе и не использует его эффекты. Ему также не требуются шкатулки в форме сердца или безумные озарения, чтобы его забрать.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Дизайн игры: Джонатан «Джонни Пак» Кантен

Разработка: Джонни Пак

Иллюстрации: Эндрю Босли, Венсан Дютре

Руководитель проекта: Yoma

Соло-режим: Джонни Пак

Руководитель: Танос Аргирис

Графический дизайн / Вёрстка правил:

Циния Редо, Венсан Дютре, Yoma

Редактирование правил: Мигель Коншесао,
Джонни Пак, Кори Мансон

Корректур: Рикардо Гонсалвес, Джон Гатри,
Джонатан Кокс

Дизайн планшетов: Дэниел Каннингэм

Тестирование игры: Танос Аргирис, Василис
«Грофиндель» Василеадис, Циния Редо, Хавьер
«Миши» Родригес, Рикардо Гонсалвес, Гиоргос
«Fatpenguin» Цомпорлис, Дейл Кифер, Джон Гатри,
Хент ван Имхофф, Джорджио Инглеzos, Джейк
Блесс, Эрик Хайтцман, Коди Агью, Кори Мансон

Консультанты: Джейсон Перез, Вадим Дейлгат,
Джулиан Стейндорфер, доктор Джон Бахман
(PhD, лицензированный психолог)

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games.

Переводчик: Валерия Лях

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Елена Даценко

Дизайнеры-верстальщики: Ксения Есина,
Диана Милюта

Руководитель проекта: Артём Савельев

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 — правообладатель
русскоязычной версии игры. Все права
защищены.





Безумие



Безумные озарения
роста, свободы
и страсти



Безумное озарение
любого свойства



Получите тёмное
озарение



Очко терапии
катарсиса



Продвиньте питомца
на 1 деление



Идея



Разблокируйте
крайнюю левую идею
на планшете игрока



Разблокированная идея



Разные ячейки
для идей на столе
для совещаний



Отозвать идеи



Гениальная идея



Кофе



Очко репутации



Активировать шкалу
репутации



Маркер репутации
Фрейда



Сигнал окончания игры



Жетон района



Озарение цвета
игрока в районе
(над ячейкой бонуса)



Продвиньте профессора
на 1-2 локации и активируйте
эффект(ы) локации



Продвиньте профессора
напрямую туда, где находится
Фрейд, и активируйте эффект(ы)
локации



Продвиньте Фрейда
на 1-3 локации
и активируйте эффект(ы)
локации



Продвиньте Фрейда
на 1 локацию по часовой
стрелке (не активируйте
эффекты локации)



Профессор или Фрейд
в локации



Символы
локаций



Символ любой локации
(т. н. «джокер»)



Активируйте эффекты
указанной локации столько
раз, сколько символов этой
локации есть у вас «в игре»
(включая этот символ)



Продвиньте чернильницу
на указанное или меньшее
количество ячеек и активируйте
эффекты



Получите верхний жетон
блокнота из стопки



Получите жетон блокнота
и активируйте эффект
заголовка



Получите жетон блокнота
и активируйте основной
эффект и эффект заголовка



Активируйте основной
эффект любого жетона
блокнота на своём планшете
игрока



Активируйте все эффекты
разблокированного столбца
на своём планшете игрока



Сколько раз максимум
можно выполнить действие
или активировать эффект



Малое, среднее
и крупное озарение
роста



Малое, среднее
и крупное озарение
свободы



Малое, среднее
и крупное озарение
страсти



Малое, среднее
и крупное озарение
любого свойства



Усилить озарение



Подавить
озарение



Игнорировать
подавление
озарения



Перенаправить
озарение



Сбросьте карту
кабинета



Очко терапии



Шкатулка в форме
сердца



Лечить пациента
1 раз



Исцелённый
пациент



Исцелённый
обычный пациент



Исцелённый пациент
с особым случаем



Получите карту
исследования



Сыграйте карту
исследования



Опубликуйте
монографию