

ADVENTURE GAMES

КВЕСТ-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

8840



ГРАНД-ОТЕЛЬ «АБАДДОН»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Приключение для 1-4 игроков от 16 лет

В этой кооперативной игре вы будете гостями в таинственном гранд-отеле «Абаддон». История, в которой вам предстоит принять непосредственное участие, состоит из трех глав. Прохождение одной главы занимает около 90 минут. Вы можете сохранить игру в любой момент или в конце главы (см. стр. 8). Таким образом, игру можно прервать и продолжить при следующей встрече. Конечно же, вы можете пройти игру и за одну игровую партию.

Важно! Перед игрой вы не должны рассматривать никакие компоненты игры! Пока не листайте книгу приключения, не смотрите на лицевые стороны карточек приключения и не выдавливайте никакие компоненты. Подождите, пока игра не предложит вам сделать это.

Компоненты игры:

18 больших карточек локаций (A-R)



75 карточек приключения (10-84)

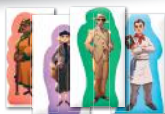


6 карточек колоды H (H1-H6)

2 карточки окончания глав (X1 и X2)



4 фишки с подставками



6 карточек колоды L (L1-L6)



карточки персонажей (C1-C4)



5 карточек правил (R1-R5)



7 карточек миссий (M1-M7)



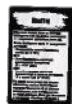
4 карточки колоды F (F1-F4)



1 книга приключения



1 карточка-памятка



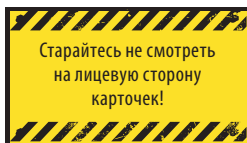
43 жетона



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите книгу приключения на стол. Сформируйте колоды из карточек локаций и карточек приключения (**лицевой стороной вниз**).

Убедитесь, что карточки локаций рассортированы по буквам, а карточки приключения – по порядку цифр (начиная с 10).



Аккуратно выдавите жетоны из картонной рамки 1 (персонажи, знаки вопроса, отметки, жетоны ритуала). Вставьте фигурки персонажей в соответствующие по цвету подставки. Это ваши игровые **фишки**. Подготовьте остальные жетоны – это ваш **резерв**.

Внимание! В картонной рамке 2 находятся неигровые персонажи (**НИП**), с которыми вы встретитесь в ходе игры. Выдавливайте жетоны из этой картонной рамки только в том случае, если вас об этом попросит игра!

Подготовьте игру так, как показано на рисунке справа. Карточка локаций А выкладывается лицом вверх в центре стола. Оставьте вокруг достаточно места для карточек локаций, которые появятся позже!

Остальные карточки локаций оставьте

в колоде лицом вниз.

Ниже разместите **колоды из закрытых** карточек приключения, разделенные на карточки с цифрами на рубашке (10-84) и еще **6 колод**:

1 (F1-F4), 2 (H1-H6), 3 (L1-L6), 4 (M1-M7), 5 (R1-R5),

6 (X1-X2). На карточках во всех колодах на рубашках есть буквы и цифры – во время игры вам будет удобно найти то, что нужно, не рискуя случайно узнать лишнюю информацию.

Если у вас не так много места на столе, вы также можете рассортировать карточки с буквами по алфавиту и собрать их **в одну колоду**, разместив ее на столе в пределах досягаемости (F1-F4, H1-H6, L1-L6, M1-M7, R1-R5, X1-X2).

Теперь выберите себе персонажа и возьмите соответствующую **карточку персонажа** (из колоды С) и **фишку**, а также две указанные на ней карточки приключения из колоды приключения.

Игра для 2-4 игроков:

Каждый из вас играет, по крайней мере, **одним персонажем**, но вы также можете играть и несколькими (или даже всеми) персонажами, если хотите. В этом случае решите, кто будет играть дополнительным персонажем. Уберите обратно в коробку персонажей и фишки, которые никто не выбрал.



Соло-игра:

В эту игру можно прекрасно играть и в одиночку. В этом случае вы играете одновременно 2 (или более) персонажами. Каких именно выбрать – вы решаете сами.

Общая информация

Если текст на карточке или в книге приключения противоречит правилам, указанным здесь, приоритет остается за карточкой или книгой приключения!

- Это **кооперативная игра**. Обсуждайте, как вам лучше действовать, что комбинировать и какие места исследовать.
- В конце каждой главы, а также в конце игры есть **подсчет очков**. Однако эти очки не влияют на развитие самой истории. Они отражают ваш успех прохождения истории.
- Мы рекомендуем вам делать **записи** во время вашего приключения. Особенно, если вы сохранили игру и хотите продолжить в другой день. Некоторые параграфы дают вам выбор, но позволяют позже вернуться к ним и решить иначе. Также может быть, что игра предложит использовать карточки приключения, которых у вас пока нет. Тогда, вероятно, стоит вернуться в эти локации позже.

Кроме того, вы можете использовать **вопросительные знаки**. Эти жетоны находятся в вашем свободном распоряжении. Вы можете использовать их, чтобы отмечать места, карточки приключения или другие жетоны во время игры – например, если вы думаете, что они могут пригодиться в дальнейшем для развития истории: если вам нужен предмет, которого у вас еще нет, или для напоминания о том, чтобы попробовать что-то с этим сделать и т.д. Положите один из вопросительных знаков рядом с параграфом или на карточку приключения. Однако не забудьте убрать жетон, который уже выполнил свою задачу.

- На страницах 10-15 вы найдете **подсказки**, если в какой-то момент не будете знать, как поступить дальше. Найдите там цифру, соответствующую номеру на карточке приключения, локации или жетоне. Для всех них есть решение, подсказывающее, что вам нужно сделать, чтобы история продолжилась.

Внимание! Подсказки не рассказывают ничего об истории, а пошаговое руководство не раскрывает слишком много. Все это не приведет к потере очков! Не бойтесь использовать их: лучше подглядеть, чем разочароваться в игре из-за предполагаемого тупика!

ХОД ИГРЫ

Начинает игрок, который последним читал истории о привидениях. Игроки ходят по очереди, каждый ход делится на **следующие этапы**:

1. Передвижение фишки.
2. Открытие карточки локации.
3. Выполнение действия.

В любой момент хода – обмен карточками приключения.

После этого ход переходит к следующему члену команды по часовой стрелке, который выполняет этапы 1-3, а также может обмениваться карточками приключения и т.д.

Обмен карточками приключения

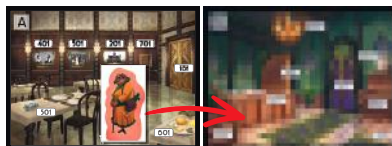
В любой момент вашего хода вы можете обмениваться любым количеством карточек с другими персонажами, которые находятся с вами на одной карточке локации (также разрешается передать любое количество карточек, не давая взамен других).

Вариант свободного обмена: при желании вы можете договориться в начале игры, о том, что можете меняться в любой момент, независимо от того, где находитесь (если на карточке приключения не указано иного). Хотя это не очень реалистично, но немного сокращает время игры.

Внимание! На некоторых карточках указано: «Нельзя обменивать». Это, разумеется, означает, что вы не можете передавать такие карточки друг другу.

1. Передвижение фишки

Вы должны либо переместить свою фишку на **другую открытую карточку локации**, либо передвинуться **в пределах карточки локации**, на которой уже стоит ваша фишка, либо **остаться на месте**.



а) Переход на другую открытую карточку локации

В начале игры вы можете исследовать только карточку локации А, но по ходу игры будут добавляться еще другие локации. Если открыто несколько карточек локаций, вы можете перемещаться от одной карточки к другой, на сколько угодно далеко, **если только на карточке приключения не сказано иного!**

б) Передвижение в пределах карточки локации

Вы также можете перемещать своего персонажа на одной карточке локации из одного места в другое, чтобы исследовать или скомбинировать что-то (см. стр. 5 и 6).

в) Остаться на месте

Это возможно только в том случае, если вы повторно исследуете место или комбинируете с ним карточку приключения (см. стр. 6).

Примечание: в одном месте может стоять несколько фишек. Для удобства старайтесь не закрывать вашими фишками номер места – ставьте их рядом.



2. Открытие карточки локации

Если вы достигли карточки локации, которую вы еще не открыли, вы открываете эту карточку и читаете соответствующий параграф в книге приключения. В этом параграфе подробно описано, что вы видите вокруг. По открытым карточкам вы можете передвигаться свободно, если только в параграфе или на карточке не указано иного. Вы можете в любой момент перечитать параграф для уже открытой карточки.

Внимание! Только **после прочтения параграфа** уже открытой локации или исследованного места можно поставить свою фишку в место, которое хотите исследовать или с которым хотите скомбинировать карточку приключения.

3. Выполнение действия

Если на карточке приключения не сказано иного, вы **выполняете одно из следующих действий**:

- а) **исследовать место**;
- б) **скомбинировать две карточки приключения**;
- в) **скомбинировать одну карточку приключения и одно место**;
- г) **поговорить с НИП или скомбинировать с ним одну карточку приключения**.

а) Исследование места на карточке локации

На каждой карточке локации есть несколько мест, которые вы можете исследовать. Каждое **место** имеет обозначение в виде **трехзначного числа** (см. пример справа).



Если вы хотите исследовать место, где стоит ваша фишка, **прочитайте вслух параграф из книги приключений с соответствующим трехзначным номером**. Таким образом вы получите новую **информацию о развитии приключения или новые карточки приключения**.

Подсказка: некоторые **места** могут на первый взгляд показаться неважными. Но в ходе развития повествования они могут обрести значение! Поэтому может быть полезно позже вернуться в определенное место и скомбинировать с ним что-то, чего у вас раньше не было.

Также помните: не каждую головоломку или задачу можно решить в тот момент, когда вы только столкнулись с ней. Часто вам сначала нужны определенные предметы, а иногда задача растягивается на несколько глав. Используйте вопросительные знаки в качестве напоминаний о нерешенных загадках!

б) Комбинирование двух карточек приключения

В некоторых местах вы будете получать карточки приключения. Их **можно и нужно** в ходе игры **комбинировать** с определенными другими карточками приключения, с конкретными местами или жетонами. Какие карточки подходят друг другу, иногда будет для вас очевидно, но иногда и нет. Смелее фантазируйте!

в) Комбинирование карточки приключения с местом

Если вы хотите **скомбинировать** карточку приключения с местом, вы должны находиться в нем.

Комбинирование

Чтобы скомбинировать карточки приключения друг с другом или с местом, посмотрите на их номера. На карточках приключения номера стоят в левом верхнем углу. В случае с местами – используйте трехзначный номер нужного вам места. При этом действует следующее правило: **меньшее** из двух чисел ставится первым, **большее** – вторым. Вместе они составляют новое четырех- или пятизначное число (см. пример ниже). Теперь найдите в **книге приключения параграф с соответствующим номером** и зачитайте его вслух.

Пример. Вы нашли карточки приключений 10 (кошачьи консервы) и 11 (открывалка для банок). В месте 601 вы видите лимон. Вы хотите попробовать использовать его, чтобы приправить кошачий корм. Для этого вам нужно сначала открыть банку. Вы комбинируете карточки 10 и 11, после чего



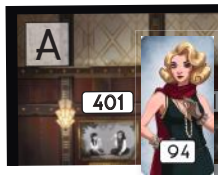
читаете **параграф 1011**: «У вас получилось открыть банку. Уберите из игры карточки 10 и 11 и возьмите карточку 12». На карточке 12 изображена открытая банка кошачьих консервов. Во время своего следующего хода вы можете скомбинировать карточку 12 и лимон, обозначенный в месте 601. Для этого вы находите **параграф 12601** и зачитываете то, что там написано. Интересно, что из этого получится...

Внимание! Нельзя комбинировать карточки приключения с карточками персонажей! Если вы должны убрать из игры карточку приключения, игра укажет вам на это. Если ничего такого в параграфе не написано, вы оставляете карточки! Если для составленной вами комбинации нет параграфа с соответствующим номером, значит, комбинировать эти карточки (или карточку и место) нельзя. После этого ваш ход заканчивается!

г) Поговорить с НИП или скомбинировать с ним карточку приключения

По ходу игры вы встретите НИП, которые изображены на жетонах с двузначными числами. Вы можете поговорить с ними или скомбинировать их с карточкой приключения, если только на карточке приключения или в параграфе не указано иного! Для этого ваш персонаж должен находиться в одной локации с соответствующим НИП.

Чтобы поговорить с **НИП**, объедините **букву на карточке локации**, на которой находится жетон, с **номером жетона НИП** и прочтите соответствующий параграф в книге приключения. Чтобы скомбинировать **карточку приключения с НИП**, объедините номер карточки приключения с номером жетона и прочтите соответствующий параграф в книге приключения.



Пример. Чтобы поговорить с блондинкой (94) в столовой (A), прочтите **параграф A94**. Чтобы показать ей банку кошачьих консервов (12), прочтите **параграф 1294**.

ПРАВИЛА ПО КАРТОЧКАМ

Некоторые параграфы требуют, чтобы вы взяли карточки приключения или сбросили их. Если от вас требуется...

- * взять одну или несколько **карточек приключения из колоды** («возьмите XY»): прочитайте их и положите перед собой лицом вверх, **если не сказано иного**. Теперь эти карточки являются частью вашего **инвентаря**.
- * положить одну **карточку приключения обратно в колоду**: поместите ее рубашкой вверх в изначальное место в колоде.
- * убрать **из игры** одну или более **карточек приключения**: они навсегда уходят из игры! При этом неважно, где или у кого находятся в данный момент эти карточки.

Внимание! Если вы должны убрать из игры карточку приключения, которая находится в колоде, посмотреть эту карточку вы сможете только **после окончания игры**, иначе вы узнаете о приключении лишнюю информацию.

Подсказка: может случиться так, что вам будет предложено взять карточку приключения, которая уже находится в вашем распоряжении, или сбросить карточку, которая уже вышла из игры. В обоих случаях вы не можете **заново получить или сбросить** карточки приключения, **если только в параграфе явно не указано иного** (например, «возьмите XY из коробки»). Выполните все остальные указания, которые от вас требуются, насколько это возможно.

ПРАВИЛА ПО ЖЕТОНАМ

Есть несколько типов жетонов. **4 персонажа**, различные **НИП**, **отметки и вопросительные знаки**, а также **жетоны ритуала**. Игра скажет вам, когда и как они вступают в игру. Если игра требует положить отметку **на место**, то вы накрываете ею номер места. Это место **больше недоступно**, и вы больше не можете ничего с ним комбинировать.

РАЗЛИЧНЫЕ КАРТОЧКИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ (F1-4, H1-6, L1-6, M1-7, R1-5)

В разные моменты в игру вступают различные карточки приключения, которые меняют правила. Игра сообщит вам, когда это произойдет. Затем на карточках или в параграфе будет объяснено, как следует играть с этими карточками. Просто следуйте инструкциям.

КНИГА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждый раз, когда вы исследуете место, комбинируете карточки приключения (см. стр. 6), говорите с НИП или, если игра требует от вас этого, прочитайте вслух параграф из книги приключения.

Параграфы идут в книге по номерам, **в порядке возрастания**. Комбинации, которые касаются ваших разговоров с НИП (буква + двузначное число), находятся в самом конце книги приключения.

Внимательно следите за тем, что вы читаете именно тот параграф, который требуется в настоящий момент!

Многие параграфы в книге приключения содержат не только рассказ, но и технические инструкции. Убедитесь, что вы выполняете их одну за другой, и после прочтения на всякий случай проверьте параграф еще раз, чтобы убедиться, что вы ничего не забыли.

Примечание: фраза «прочитайте параграф XYZ» сокращается следующим образом: «►XYZ».

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Если вы хотите прервать игру и сохранить ее, сфотографируйте актуальное состояние игры и карточки приключения, которые вы на данный момент нашли. Вы можете также записать их в блокнот. Отметьте места, в которых находятся ваши фишки, в каких местах вы еще не были, где вы подозреваете наличие зацепок, что хотите попробовать и т.д. Используйте для этого жетоны вопросительных знаков! Затем упакуйте все открытые карточки локаций, полученные карточки приключения и карточки персонажей в зип-пакет. Еще не открытые карточки локаций и приключения уберите в другой пакет. Все карточки приключения и локаций, которые вышли из игры, оставьте в коробке. Готовы продолжить игру? Разложите все карточки локаций и приключения согласно вашим фотографиям или записям и расставьте фишки на их прежние места.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ! ПРОЧИТАЙТЕ ПАРАГРАФ 100!

ЗАМЕЧАНИЯ ПО ПОДСКАЗКАМ

Загляните в **подсказки по карточкам приключения**, если хотите узнать, где можно получить определенный предмет, для чего он вам нужен или где его можно использовать. Загляните в **подсказки по локациям**, если хотите узнать, что вам нужно делать в определенной локации, какие предметы вы можете там получить или использовать.

Внимание! Если подсказка указывает на еще не открытую локацию или карточку приключения, вы, конечно, также можете прочитать соответствующую подсказку, чтобы узнать, как получить нужную карточку приключения и т.д.

Где = в какой локации // Как = через какую комбинацию // С чем = с чем комбинировать? // Старт = при подготовке к игре.

Внимание! Для некоторых комбинаций потребуется карточка приключения. Поэтому может оказаться, что вы не сможете опробовать все комбинации!

Пример 1. «Где: А/501. С чем: 11. 1 очко» означает, что вы можете получить эту карточку приключения на карточке локации А в месте 501 и должны в ходе игры скомбинировать ее с карточкой приключения 11. Она также принесет вам 1 очко **в конце игры**, если к тому времени вы сохраните ее у себя.

Пример 2. «Как: 11 с 16, чтобы получить 17» означает, что вы комбинируете карточку приключения 11 с 16 (а затем читаете параграф 1116), чтобы получить карточку приключения 17.

Пример 3. «С чем: 11 с А/111, чтобы получить 12» означает, что вы комбинируете карточку приключения 11 с местом 111 на карточке локации А (а затем читаете параграф 11111), чтобы получить карточку приключения 12.

Пример 4. «Иоланда + М9: F/123» означает, что только **Иоланда** может найти или сделать что-то особенное в этом месте, если у нее есть **М9**.

ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

10: Где: F/410. Дает подсказку для карточки приключения 20. 1 очко.

11: Где: А/501. С чем: 16, чтобы получить 17. 1 очко.

12: Где: J/613. С чем: L/316. Открывает лабиринт.

13: Где: С/611 или Н/604. С чем: НИП 94 в А. Открывает А/701.

14: Где: В/307, если НИП 95 не находится в В. С чем: J/313. Открывает К.

15: Где: В/207.

16: Где: А/601. С чем: 11, чтобы получить 17. 1 очко.

17: Как: 11 с 16. 1 очко.

18: Где: I/108. С чем: F/310, чтобы получить 46.

19: Джек + М5: Где: I/308 ► 338. Требуется для личной миссии Джека.

20: Где: Н/204. Подсказки к карточке приключения 22. 1 очко.

- 21: Где: F/510. С чем: C/111. Открывает Н. 1 очко.
- 22: Как: используйте подсказки с 10 и 20, а также 42 (2), 31 (3) и 28 (7). Ответ = 237. Соответственно ► 237. 1 очко.
- 23: Где: M/405. С чем: 32, чтобы получить 39. Позже также в конце главы 2. С чем: P/515. Открывает Q.
- 24: Где: L/416. С чем: 33 или L4/712, чтобы получить 32.
- 25: Иоланда + M7: Как: 56 с H/504 или C/511 ► 534. Подсказка, чтобы получить 59.
- 26: Сьюзан + M4: Где: G/214 ► 244. Подсказка на L5/612.
- 27: Где: L/516. С чем: НИП 88.
- 28: Где: A/601. С чем: один из 3 требуемых предметов, чтобы получить 22.
- 29: Сьюзан + M4: Как: После открытия L5/612 ► 672 ► 772.
- 30: Где: C/411. Подсказка, чтобы скомбинировать 37 с 46. 1 очко.
- 31: Где: E/106. С чем: один из 3 требуемых предметов, чтобы получить 22.
- 32: Как: скомбинировать 24 с L4/712 или 33. С чем: 23, чтобы получить 39.
- 33: Как: исследуйте L4/712. С чем: 24, чтобы получить 32.
- 34: Где: L6/920. С чем: L5/612, чтобы открыть колодец.
- 35: Джек + M5: Где: M/105 ► 135. Требуется для личной миссии Джека.
- 36: Где: L3/420. Подсказка, чтобы открыть сейф на D/503: 4312.
- 37: Где: F/110. С чем: 46 на F, чтобы получить 47. 1 очко.
- 38: Иоланда + M7: Где: I/408 ► 438. Подсказка, чтобы получить 59.
- 39: Как: 23 с 32. С чем: L3/220, чтобы закончить 2 главы.
- 40: Где: M/305. Вместе с 43 дают подсказки, в том числе, на каких карточках локаций (колокольня и казино) должны быть размещены жетоны ритуала.
- 41: Юй + M6: Где: M/205 ► 235. Подсказка об использовании 58 на N/326.
- 42: Где: G/414. С чем: один из 3 требуемых предметов, чтобы получить 22.
- 43: Где: J/513. Вместе с 40 дают подсказки, в том числе, на каких карточках локаций (колокольня и казино) должны быть размещены жетоны ритуала.
- 44: Где: L/216. С чем: НИП 87.
- 45: Где: D/503 и введение кода 4312 (подсказки на 36 и 60 с 51, 53, 55, 57). Открывает M. С чем: НИП 89.
- 46: Как: 18 с F/310. С чем: 37, чтобы получить 47.
- 47: Как: 37 с 46. С чем: G/114, чтобы закончить главу 1.
- 48: Сьюзан + M4: Где: Q/317 ► 717. С чем: 50 ► 600 для выполнения личной миссии.
- 49: Джек + M5: Где: O/219 ► 963. Требуется для личной миссии Джека.
- 50: Сьюзан: Где: Старт. С чем: 48 ► 600 для выполнения личной миссии.
- 51: Сьюзан: Где: Старт или V/307, если НИП 95 не находится в В. Открывает D. С чем: A/101, чтобы открыть В, и в главе 3 с 508, чтобы открыть R. Подсказка к коду для D/503.
- 52: Джек: Где: Старт. Требуется 19, 35, 49, 66 ► 700 для выполнения личной миссии.
- 53: Джек: Где: Старт или V/307, если НИП 95 не находится в В. Открывает E. С чем: A/101, чтобы открыть В и в главе 3 с 508, чтобы открыть R. Подсказка к коду для D/503.
- 54: Юй: Где: Старт. Используйте с 58 в N/326, чтобы превратить 54 в 76.
- 55: Юй: Где: Старт или V/307, если НИП 95 не находится в В. Открывает F. С чем: A/101, чтобы открыть В, и в главе 3 с 508, чтобы открыть R. Подсказка к коду для D/503.
- 56: Иоланда: Где: Старт. С чем: H/504 ► 534. Подсказка, чтобы получить 59.
- 57: Иоланда: Где: Старт или V/307, если НИП 95 не находится в В. Открывает G. С чем: A/101, чтобы открыть В и в главе 3 с 508, чтобы открыть R. Подсказка к коду для D/503.

- 58:** Юй: Где: L2/990 ► 490. С чем: N/326, чтобы превратить 54 в 76.
- 59:** Иоланда: Решение из 25 и 38 (178) ► 178. Вместе с L1/512 ► 542. Подсказка к 491.
- 60:** Где: L5/620. Подсказка, чтобы открыть сейф на D/503: 4312.
- 61:** Награда Иоланды: Как: узнать, когда монах Роже стал аббатом ► 491. 3 очка.
- 62:** Награда Сьюзан: Как: 48 с 50 ► 600. 3 очка.
- 63:** Награда Джека: Как: Найдите все 4 страницы (19, 35, 49, 66), затем ► 700 ► 900. 3 очка.
- 64:** Награда Юя: Как: 76 с F ► F76. 3 балла.
- 65:** Где: L/116. С чем: В главе 3 с 67 и 68 на B/807 ► 676568, чтобы выполнить F1.
- 66:** Джек + M5: Как: 79 с K/502 ► 750. Требуется для личной миссии Джека.
- 67:** Где: O/319. С чем: В главе 3 с 65 и 68 на B/807 ► 676568, чтобы выполнить F1.
- 68:** Где: D/203. С чем: В главе 3 с 65 и 67 на B/807 ► 676568, чтобы выполнить F1.
- 69:** Где: Q/517. С чем: O/419 ► 819, чтобы получить 73.
- 70:** Где: R/109. Подсказка с B/607 для сейфа на Q/417.
- 71:** Где: O/119. Подсказка, чтобы использовать 69 с O/419, а также насчет Жерсанд Пуле.
- 72:** Где: Q/417 после ввода кода ► 9481. С чем: R/609, чтобы выполнить F3.
- 73:** Как: 69 с O/419 ► 819. С чем: 81, чтобы получить 74.
- 74:** Как: 73 с 81. С чем: J/113, чтобы выполнить F2.
- 75:** Где: O/619. С чем: O/519, чтобы получить 78.
- 76:** Как: 58 с N/326. С чем: F, чтобы выполнить личную миссию Юя.
- 77:** Где: N/126. Вместе с 78 и 83 – подсказка на I/508 для выполнения F4.
- 78:** Как: 75 с O/519. Вместе с 77 и 83 – подсказка на I/508 для выполнения F4.
- 79:** Где: R/209. С чем: P/315, чтобы переместить НИП 98 и 99 в C, а также Джек (+ M5) на K/502 ► 750, чтобы получить 66.
- 80:** Где: R/509. С чем: B/507, чтобы получить подсказку о Бетховене (O/419).
- 81:** Где: P/115. С чем: 73, чтобы получить 74.
- 82:** Где: N/226. С чем: I/208, чтобы открыть O.
- 83:** Где: P/215. Вместе с 77 и 78 подсказка на I/508 для выполнения F4.
- 84:** Как: быть преследуемым 6-м привидением в главе 2. 2 очка.

ПОДСКАЗКИ К МЕСТАМ

- | | |
|--|--|
| 101: Комбинируйте 2 ключа от номеров (51, 53, 55, 57), чтобы открыть В. | 112: Информация. |
| 102: Зabloкирована и остается таковой!!! | 113: Комбинируйте с 74, чтобы выполнить F2. |
| 103: Исходная информация, в зависимости от персонажа. | 114: Комбинируйте с 47, чтобы закончить главу 1. |
| 104: Информация. | 115: Получите 81. |
| 105: Джек: ► 135, чтобы получить 35. | 116: Получите 65. |
| 106: Получите 31. | 117: Иоланда: ► 617 ► 491, чтобы выполнить личную миссию. |
| 107: Откройте DEFG, если у вас есть ключи от них. | 119: Получите 71. |
| 108: Получите 18. | 120: Открывает L3. |
| 109: Получите 70. | 126: Получите 77. |
| 110: Получите 37. | 201: Подсказка к Жерсанд П. |
| 111: Комбинируйте с 21, чтобы открыть Н. | 202: Указатель. |
| | 203: Получите 68. |

- 204:** Получите 20.
- 205:** Юй: ► 235, чтобы получить 41.
- 206:** Сьюзан: ► 236, открывает личную миссию Сьюзан М4.
- 207:** Получите 15.
- 208:** Комбинируйте с 82, чтобы открыть 0.
- 209:** Получите 79.
- 210:** ► 243 вызовет НИП 95, если он находится в В.
- 211:** Комбинируйте с 22, чтобы открыть 1.
- 212:** Подсказка, чтобы скомбинировать 27 с НИП 88.
- 213:** Ловушка!
- 214:** Сьюзан: ► 244, чтобы получить 26.
- 215:** Получите 83.
- 216:** Получите 44.
- 217:** Информация.
- 219:** Подсказка. Джек: ► 963, чтобы получить 49.
- 220:** Комбинируйте с 39, чтобы закончить главу 2.
- 226:** Получите 82.
- 301:** Джек: ► 331, открывает личную миссию Джека М5.
- 302:** Зabloкирована и остается таковой!!!
- 303:** ► 323 вызывает НИП 95, если он находится в В.
- 304:** Зabloкирована и остается таковой!!!
- 305:** Получите 40.
- 306:** Информация.
- 307:** Если НИП 95 нет в В ► 337. Получите ключи 14, 51, 53, 55, 57.
- 308:** Джек: ► 338, чтобы получить 19.
- 309:** Информация.
- 310:** Комбинируйте с 18, чтобы получить 46.
- 311:** Зabloкирована и остается таковой!!!
- 312:** Открывает L2.
- 313:** Комбинируйте с 14, чтобы открыть К.
- 314:** ► 344 вызывает НИП 95, если он находится в В.
- 315:** Комбинируйте с 79, чтобы переместить НИП 98 и 99 из В в С.
- 316:** Комбинируйте с 12, чтобы открыть лабиринт (L1-L6).
- 317:** Сьюзан: ► 717, чтобы получить 48.
- 319:** Получите 67.
- 320:** Открывает L6.
- 326:** Юй: Комбинируйте с 58, чтобы получить 76.
- 401:** Подсказка об игре в телефон 21, комбинируйте с С/111.
- 402:** Открывает L.
- 403:** Информация. Ю: ► 433, открывает личную миссию Юя М6.
- 404:** Информация.
- 405:** Получите 23.
- 406:** ► 443 вызовет НИП 95, если он в В.
- 407:** Зabloкирована и остается таковой!!!
- 408:** Иоланда: ► 438, чтобы получить 38.
- 409:** ► 765 ► 709 вызывает НИП 99, если он в С.
- 410:** Получите 10.
- 411:** Получите 30.
- 412:** Открывает L5.
- 413:** Информация.
- 414:** Получите 42.
- 415:** Информация.
- 416:** Получите 24.
- 417:** Требуется код через 70 и В/607 ► 9481, чтобы получить 72.
- 419:** Комбинируйте с 69 ► 819, чтобы получить 73.
- 420:** Получите 36.
- 426:** Информация.
- 501:** Получите 11.
- 502:** Джек: комбинируйте с 79 ► 750, чтобы получить 66.
- 503:** Можно решить только в главе 2! Требуется код из лабиринта (4312). Получите 45, открывает М.
- 504:** Иоланда: комбинируйте с 56 ► 534, чтобы получить 25.
- 505:** Информация.
- 506:** В главе 2 ловушка.
- 507:** С 80 подсказка для 0/419.
- 508:** Можно решить только в главе 3! Комбинируйте с 51, 53, 55 или 57 ► 608, чтобы открыть R и выполнить F4.
- 509:** Получите 80.
- 510:** Получите 21.
- 511:** Информация.
- 512:** Иоланда: ► 542, чтобы узнать, когда был построен монастырь (491).
- 513:** Получите 43.

- 514:** Информация.
- 515:** Комбинируйте с 23, чтобы открыть Q.
- 516:** Получите 27.
- 517:** Получите 69.
- 519:** Комбинируйте с 75, чтобы получить 78.
- 520:** Открывает L6.
- 526:** ► 626, чтобы открыть P.
- 601:** Получите 16 и 28.
- 602:** Ловушка!
- 604:** Получите 13.
- 605:** Ловушка!
- 607:** Подсказка о дате смерти строителя 1849 и Иоланда: ► 637, открывает личную миссию Иоланды M7.
- 609:** Комбинируйте с 72, чтобы выполнить F3.
- 611:** Получите 13.
- 612:** Комбинируйте с 34, чтобы открыть 612. Затем ► 672 ► 872 ИЛИ Сюзан: ► 672 ► 772 ► 872, чтобы получить 29.
- 613:** Получите 12.
- 615:** Если O уже в игре ► 915, информация.
- 616:** Ловушка!
- 619:** Получите 75.
- 620:** Получите 60.
- 701:** Если НИП 94 не находится в A, а карточка локации H находится в игре, H можно снова заменить на C ► 731 ► 761.
- 707:** Открывает C.
- 712:** Ловушка! Комбинируйте с 24 ► 792, чтобы получить 32 и сбросить 33.
- 720:** Ловушка!
- 790:** Информация.
- 807:** Комбинируйте в главе 3 с 65, 67 и 68 ► 676568, чтобы выполнить F1.
- 812:** Открывает L4.
- 820:** Информация.
- 920:** Получите 34.
- 990:** Юй: ► 490, чтобы получить 58.

ПОДСКАЗКИ К КАРТОЧКАМ ЛОКАЦИЙ

- A:** Игра автоматически начинается на A.
- B:** Комбинируйте 2 ключа от номеров (51, 53, 55, 57), чтобы открыть B.
- C:** Исследуйте B/707. Если H в игре: с 13 выманите НИП 94 с A, затем A/701 ► 731 ► 761.
- D:** Либо играйте Сюзан, либо переместите НИП 95 из B с помощью звонка в EFG. Затем ► 307 ► 337. Получите ключи 14, 51, 53, 55, 57.
- E:** Либо играйте Джеком, либо переместите НИП 95 из B с помощью звонка в DFG. Затем ► 307 ► 337. Получите ключи 14, 51, 53, 55, 57.
- F:** Либо играйте Юем, либо переместите НИП 95 из B с помощью звонка в DEG. Затем ► 307 ► 337. Получите ключи 14, 51, 53, 55, 57.
- G:** Либо играйте Иоландой, либо переместите НИП 95 из B с помощью звонка в DEF. Затем ► 307 ► 337. Получите ключи 14, 51, 53, 55, 57.
- H:** Комбинируйте 21 с C/111, чтобы открыть H.
- I:** Комбинируйте 22 с C/211, чтобы открыть I.
- J:** Комбинируйте 47 с G/114, чтобы завершить главу 1 и открыть J.
- K:** Комбинируйте 14 с J/313, затем ► 343, чтобы открыть K.
- L:** Исследуйте 402.
- L1:** Комбинируйте 12 с L/316, чтобы открыть L1.
- L2:** Комбинируйте L1/312.
- L3:** Исследуйте L2/120.
- L4:** Исследуйте L5/812.
- L5:** Исследуйте L2/412.
- L6:** Исследуйте L3/320 или L5/520.
- M:** Требуется код из лабиринта через подсказки на 36 и 60 ► 4312.
- N:** Комбинируйте 39 с L3/220, чтобы закончить главу 2. Глава 3 начинается с N.

- O:** Комбинируйте 82 с I/208, чтобы открыть O.
- P:** Исследуйте N/526 ►626, чтобы открыть P.
- Q:** Комбинируйте 23 с P/515, чтобы открыть Q.
- R:** Комбинируйте ключи от номеров 51, 53, 55, 57 с 508, чтобы открыть R.

ПОДСКАЗКИ ПО НИП

- A94:** Автоматически в начале игры. Подсказка к 13.
- A96:** Автоматически в начале главы 2.
- A97:** Автоматически в начале главы 2.
- B90:** В главе 3: комбинируйте 65, 67 или 68 с 807 ►676568, чтобы выполнить с F1.
- B95:** Комбинируйте 2 ключа от номеров (51, 53, 55, 57), чтобы открыть В.
- B98:** Автоматически в начале главы 3. Покидает В, если скомбинировать 79 с P/315.
- B99:** Автоматически в начале главы 3. Покидает В, если скомбинировать 79 с P/315.
- C94:** Комбинируйте 13 с 94.
- C96:** После четвертого преследования (H4) НИП 96 перемещается в С.
- C98:** Комбинируйте 79 с 315, чтобы переместить НИП 98 и 99 из В в С.
- C99:** Комбинируйте 79 с 315, чтобы переместить НИП 98 и 99 из В в С.
- D95:** D/303 ►323.
- D96:** После второго преследования (H2) НИП 96 перемещается в D. Подсказки к сейфу и М.
- E95:** E/406 ►443.
- F95:** F/210 ►243.
- G95:** G/314 ►344.
- H94:** Комбинируйте 13 с 94.
- I93:** Комбинируйте ключи от номеров 51, 53, 55, 57 с 508, чтобы открыть R.
- I98:** В главе 3 поговорите с НИП 98 на В или С, чтобы переместить его в I.
- J91:** Комбинируйте 74 со 113, чтобы выполнить F2.
- J96:** После пятого преследования (H5) НИП 96 перемещается в J.
- J97:** После первого преследования (H1) НИП 97 перемещается в J.
- K97:** После третьего преследования (H3) НИП 97 либо остается на J, либо перемещается в К.
- N90:** Автоматически в начале главы 3.
- N91:** Автоматически в начале главы 3.
- N92:** Автоматически в начале главы 3.
- N93:** Автоматически в начале главы 3.
- O98:** В главе 3 поговорите с НИП 98 на В или С, чтобы переместить его в O.
- P98:** В главе 3 поговорите с НИП 98 на В или С, чтобы переместить его в P.
- Q98:** В главе 3 поговорите с НИП 98 на В или С, чтобы переместить его в Q.
- R92:** Комбинируйте 72 с 609, чтобы выполнить F3.
- R98:** В главе 3 поговорите с НИП 98 на В или С, чтобы переместить его в R.
- R99:** НИП 99 должен быть на С. Тогда R/409 ►765 ►709.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После окончания игры вы можете оценить, насколько хорошо справились:

0–5 очков: Уф, это было непросто. Отличная работа!

6–10 очков: В вас есть потенциал. Поздравляем!

11–15 очков: Вам удалось узнать большую часть тайн гранд-отеля. Очень хорошо!

16–20 очков: Мастерски, находчиво, впечатляюще, свежо, одним словом, – великолепно!

21 и более очков: Мисс Марпл, Шерлок или Коломбо не смогли бы добиться большего! Это эпическое достижение!

При использовании в игре трех персонажей вам требуется на 3 очка больше, а при использовании четырех персонажей – на 6 очков!

АВТОРЫ

Фил Уокер-Хардинг с детства увлекается настольными играми и их созданием. Особенно ему нравятся игры, которые собирают вместе людей разных возрастов и характеров. Фил очень интересуется теологией, классическими голливудскими фильмами и древнеегипетскими мифами. Он живет со своей супругой Мередит в Сиднее, Австралия.



Мэттью Данстэн родился в 1987 г. в Сиднее, Австралия. Его самые ранние воспоминания об играх восходят к карточным играм со своей бабушкой и его играм в походные шахматы, которые он в 6 лет получил от своей тети, и с которыми он приставал ко всем, умоляя поиграть с ним. Сейчас он работает химиком в Кэмбриджском университете в Англии и исследует материалы для сбора и хранения CO₂.



Концепция игры: Фил Уокер-Хардинг и Мэттью Данстэн

Сценарий: Мэттью Данстэн, Михаэль Зибель-Баскаль

Сюжет: Юте Виланд

Редактор: Александра Кунц, Майкл Зибель-Баскаль

Графический дизайн: Kreativbunker, Fiore GmbH

Иллюстрации: Джоанна Рупрехт, Кристина Краус,

Эркан Карагёз

Обложка: Фолько Стриз

Авторы и издательство Kosmos Verlag благодарят всех, кто

тестировал игру, вычитывал правила и помогал исправлять ошибки.

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

kosmos.de