

УЖАС  
АРКХЭМА®

# ОСОБНЯКИ БЕЗУМИЯ®

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



Справочник

# КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПРАВОЧНИКОМ

Этот буклет предназначен для того, чтобы дать ответы на все возникающие вопросы. В отличие от буклета «Правила игры», справочник не предназначен для обучения правилам. Игрокам необходимо для начала подробно ознакомиться с правилами, а к этому буклету обращаться при необходимости во время игры.

## СОДЕРЖАНИЕ

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ..... 3

### ГЛОССАРИЙ ..... 4

Большая часть этой книги посвящена глоссарию. Он включает подробные правила «Особняков безумия», структурированные в алфавитном порядке.

### ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ ..... 19

### СТРУКТУРА ЭКРАНА ПРИЛОЖЕНИЯ ..... 20

Здесь вы найдёте обозначение и описание всех элементов на экране приложения.

### СПРАВКА ПО ФИГУРКАМ МОНСТРОВ ..... 22

В этом разделе содержится информация о том, какой жетон монстра соответствует той или иной фигурке монстра.

### АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ..... 23

Если во время игры участники не нашли ответа на интересующий их вопрос в глоссарии, им следует обратиться к алфавитному указателю.

### ПАМЯТКА ..... 24

На задней обложке справочника находится структурированный список игровых фаз и действий сыщиков.

## СПОРЫ

Во время игры некоторые эффекты могут привести к спорам.

- Случается, что у эффекта может быть больше одного возможного результата. В таком случае сыщики вместе определяют результат этого эффекта.
- Случается, что несколько эффектов срабатывают одновременно. В таком случае сыщики вместе определяют последовательность, в которой будут разыгрывать эти эффекты.
- Случается, что у сыщиков разные стремления и цели. Если это мешает сыщикам принять общее групповое решение, то окончательное решение принимает случайно выбранный сыщик.

## ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила — основа основ, на которой строятся все остальные правила и эффекты.

- Этот справочник — определяющий источник информации по правилам. Если какие-либо правила в этом справочнике противоречат «Правилам игры», то предпочтение отдаётся информации в справочнике.
- Эффекты компонентов (карт или приложения) иногда могут противоречить справочнику. В таком случае предпочтение отдаётся эффекту компонента.
- Если эффект содержит слова «нельзя» или «не можете», то он непреложен и отменить его может только эффект, который напрямую об этом говорит.
- Во время партии игроки называются сыщиками и берут на себя их роли. Игрок принимает все решения, распределяет и использует все игровые компоненты за подконтрольного ему сыщика (или сыщиков).

## ТЕРМИНОЛОГИЯ

В эффектах игры «Особняки безумия» используются термины «можете» и «имеете право». Каждый из них понимается по-своему.

- Эффект, использующий формулировку «можете», даёт сыщику возможность, которую тот может использовать во время обычного хода игры.  
Например, эффект «сыщик может выполнить действие „атака“, чтобы напасть на монстра в своей области или в пределах своей дальности» даёт сыщику возможность потратить одно из двух своих действий в этот ход на атаку.
- Эффект, использующий формулировку «имеете право», позволяет сыщику при желании немедленно разыграть этот эффект. Эффекты, использующие формулировку «имеете право», необязательны.  
Например, эффект «вы имеете право переместиться на 1 область в только что исследованную комнату» позволяет сыщику немедленно переместиться в рамках этого эффекта. Если он решит этого не делать, то после окончания эффекта он больше не сможет выполнить это перемещение, пока другой эффект ему снова не позволит.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры последовательно выполните следующие действия.

## 1. СФОРМИРУЙТЕ КОЛОДЫ КАРТ

Отделите карты сыщиков от остальных карт — они понадобятся позже. Затем разделите оставшиеся карты на колоды по типам.

- Перемешайте по отдельности колоды урона и ужаса и положите их в закрытую в пределах досягаемости всех игроков.
- Разложите в алфавитном порядке карты в колодах обычных вещей, уникальных вещей, заклинаний и состояний и положите их в открытую в пределах досягаемости всех игроков. Это упростит поиск карт, когда они понадобятся в ходе игры.

## 2. ПОДГОТОВЬТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

Возьмите все фрагменты поля и разложите их по размеру. Это упростит их поиск, когда они понадобятся в ходе игры.

## 3. ПОДГОТОВЬТЕ МОНСТРОВ

Убедитесь, что в подставку каждой фигурки монстра вставлен соответствующий ей жетон.

## 4. СОЗДАЙТЕ ЗАПАСЫ ЖЕТОНОВ

Разделите остальные жетоны по типам и разложите их в отдельные запасы.

## 5. ОБНОВИТЕ КОЛЛЕКЦИЮ

Запустите приложение *Mansions of Madness*. В главном меню выберите пункт «Ещё», а затем — «Моя коллекция». Удостоверьтесь, что отмечены все комплекты и дополнения, которые вы хотите использовать. Чтобы подключить комплект или дополнение, выберите его в списке и нажмите на кнопку «Не используется». Нажатие на кнопку «Используется» отключит выбранный комплект.

## 6. ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ

В главном меню выберите пункт «Новая игра». Игроки вместе решают, в какую историю хотят погрузиться, и выбирают её в приложении.

Также игроки могут продолжить сохранённую игру, выбрав в главном меню пункт «Продолжить». В этом случае приложение загрузит сохранённую игру в том виде, в каком она была сохранена в последний раз (см. «Сохранить и выйти» на стр. 15).

## 7. ВЫБЕРИТЕ СЫЩИКОВ

Каждый игрок выбирает сыщика и берёт его карту и фигурку. Затем отметьте выбранных сыщиков в приложении. Далее слово «сыщики» будет относиться к игрокам.

- Если вы играете в одиночку, выберите двоих сыщиков и играйте за них.

Лишние карты и фигурки сыщиков уберите в коробку.

## 8. ПОЛУЧИТЕ СТАРТОВОЕ ИМУЩЕСТВО

Сыщики получают обычные вещи, уникальные вещи и заклинания, которые укажет приложение.

- Всё это сыщики распределяют между собой по собственному усмотрению.

## 9. ПРОЧИТАЙТЕ ВСТУПЛЕНИЕ И ОТКРОЙТЕ ВХОД

Выполните следующие этапы, чтобы закончить подготовку:

- A. Вслух прочитайте вступление, появившееся на экране приложения. Вступление к истории может дать некоторые подсказки.
- B. Разместите стартовый фрагмент или фрагменты поля, а также фигурки сыщиков согласно указаниям приложения.
- B. Разместите особенности окружения, жетоны обыска и жетоны исследования на игровом поле согласно указаниям приложения.
- G. Выполните дополнительные шаги согласно указаниям приложения.

Как только подготовка к игре будет завершена, приложение автоматически перейдёт к фазе сыщиков первого раунда.

### ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

Улики, темнота и огонь не ограничены тем количеством, которое находится в коробке. Если жетоны этих типов закончились, то отслеживайте применение дополнительных жетонов на листе бумаги или используйте заменители, например, монеты.

Все остальные компоненты ограничены тем количеством, которое находится в коробке.



# ГЛОССАРИЙ

Глоссарий содержит подробное описание всех правил, фаз, действий и терминов, разделённое на параграфы в алфавитном порядке. В каждой статье содержится основное правило, а также применимые к нему уточнения или исключения. Наконец, у многих статей есть отдельный пункт с указанием связанных параграфов, в которых можно найти дополнительную информацию.

## АТАКА (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «атака», чтобы напасть на монстра в своей области или в пределах своей дальности. Для этого ему необходимо сделать следующее:

- 1. Выбрать тип атаки:** сыщик выбирает среди своего имущества вещь или заклинание с символом ближнего или дальнего боя.
    - Сыщик имеет право атаковать голыми руками (без использования вещей или заклинаний).
  - 2. Выбрать монстра:** сыщик выбирает для атаки монстра из перечня монстров.
    - Если сыщик выбрал вещь или заклинание с символом ближнего боя или решил атаковать голыми руками, то монстр должен находиться в одной области с сыщиком.
    - Если сыщик выбрал вещь или заклинание с символом дальнего боя, атаковать можно любого монстра в пределах своей дальности.
  - 3. Подтвердить и разыграть атаку:** сыщик нажимает на кнопку «Атаковать», затем подтверждает действие, выбрав вариант, соответствующий выбранному им типу атаки.
    - Рядом с этим вариантом есть символ действия (☞). Следовательно, сыщик должен потратить действие, чтобы подтвердить и разыграть атаку.
    - Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью действия «атака». Сыщик разыгрывает атаку согласно указаниям приложения.
- ☞ Розыгрыш атаки обычно состоит из проведения проверки и нанесения урона монстру.
- Если монстр получает урон, сыщик отмечает этот урон в приложении, используя кнопки «+» и «-».
  - Если монстр получает урон, равный значению его здоровья, то монстр сбрасывается. Из перечня монстров этот монстр удаляется автоматически.

**См. также:** атрибуты, дальность, действие, монстр, перечень монстров, проверка, приложение, сбросить, символ действия

## АТРИБУТЫ

Атрибуты (например, «Источник света», «Доказательство») встречаются на картах вещей, урона, ужаса и других.

- ☞ Атрибуты выделяются в тексте курсивом.
- ☞ Атрибуты не обладают самостоятельным эффектом.
- ☞ Некоторые эффекты ссылаются на карты с определённым атрибутом. Например, «вы имеете право исследовать, только если у вас есть источник света».

## БАРРИКАДА

Баррикада — это особенность окружения, которую можно использовать, чтобы заблокировать дверь.

- ☞ Сыщик в одной области с баррикадой имеет право потратить действие, чтобы передвинуть её к двери или секретному проходу или отодвинуть её от двери или секретного прохода, который она блокирует.
  - Сыщик не может передвинуть баррикаду в другую область, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- ☞ Сыщики не могут перемещаться через заблокированные двери или заблокированные секретные проходы.
- ☞ Сыщик, находящийся с противоположной стороны от заблокированной двери или секретного прохода, может потратить действие, чтобы попытаться отодвинуть баррикаду. Для этого он должен находиться в области, смежной с той, где находится баррикада, но не в самой комнате с баррикадой.
  - Сыщик проводит проверку силы (☞). Если он получает хотя бы два успеха (☞), то отодвигает баррикаду прочь от двери или секретного прохода, который она блокирует. Затем сыщик имеет право переместиться на одну область через дверь или секретный проход.
- ☞ Когда монстр пытается переместиться через заблокированный секретный проход или дверь, он может разрушить баррикаду, выполнив следующие шаги:

**1. Определить запас кубиков:** определите количество кубиков, которые будет бросать монстр. Это его запас кубиков.

- Посмотрите, каково значение крепости мускулов монстра (красное число в правом нижнем углу на обороте его жетона).
- Добавьте или отнимите кубики согласно описаниям эффектов, например, способностей монстров. Таким образом определится запас кубиков.

**2. Бросить кубики:** сыщик бросает за монстра кубики в количестве, равном запасу кубиков монстра.

- Сыщик не может использовать эффект для переброса кубиков или замены результатов броска, если только в эффекте прямо не указано, что данный эффект может повлиять на этот бросок.

**3. Определить результат:** если монстр выбросил хотя бы два успеха (☞), то баррикада сбрасывается и монстр продолжает перемещение как обычно. В противном случае монстр не перемещается.

**См. также:** монстр, особенности окружения, особые действия



## БЛИЖАЙШИЙ

Ближайшим объектом считается тот, что расположен ближе всего по количеству областей, включая область, в которой сработал эффект.

**См. также:** область, самый дальний

## В СТОРОНУ

Каждый раз, когда игровой компонент перемещается в сторону другого компонента или области, с каждой областью, в которую он перемещается, расстояние между ним и указанным компонентом/областью должно уменьшаться.

**См. также:** область, перемещение, прочь от

## ВЕЩИ

Слово «вещи» — это собирательный термин, который относится как к обычным, так и к уникальным вещам.

**См. также:** обычные вещи, уникальные вещи

## ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «взаимодействие», чтобы взаимодействовать с персонажем или предметом. Для этого ему необходимо нажать в приложении на жетон персонажа или взаимодействия и выбрать вариант с символом действия (👉).

➤ Сыщик может выполнить действие жетона персонажа или взаимодействия, только если находится с ним в одной области.

➤ Сыщик должен потратить действие, чтобы выбрать вариант с 🍀.

- Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью действия «взаимодействие».

➤ Розыгрыш взаимодействия обычно приводит к проведению проверки и при успехе — к получению имущества или улики.

**См. также:** действие, жетон взаимодействия, персонаж, приложение, проверка, символ действия

## ВНУТРЕННИЕ КОМНАТЫ

Каждая из комнат может быть либо внутренней, либо наружной, а все области внутри комнаты относятся к тому же типу, что и она сама.

➤ Любая комната, у которой должна быть крыша, считается внутренней.

- Примеры таких комнат: прихожая, столовая, коридор, спальня.
- На фрагментах поля второй редакции ярлыки названий внутренних комнат — красноватые с золотой рамкой.

## ГОЛОВОЛОМКА

Некоторые эффекты приложения предлагают сыщику решить головоломку. В каждом подобном эффекте указан навык, который сыщику нужно использовать для решения. Чтобы решить головоломку, сыщику нужно выполнить следующие шаги:

**1. Определить количество доступных ходов решения головоломки:** сыщик определяет максимальное доступное ему количество ходов, которое равно напечатанному на его карте сыщика значению указанного навыка.

- Некоторые эффекты позволяют сыщикам совершать дополнительные действия при решении головоломки.

**2. Сделать ходы:** сыщик делает ходы в количестве, которое меньше или равно максимально допустимому для него количеству доступных ходов решения головоломки.

- Он имеет право потратить любое количество улик, чтобы сделать 1 дополнительный ход за каждую потраченную улику.

**3. Определить результат:** последствия успеха или провала в решении головоломки определяются эффектом, который вызвал её появление.

- Когда головоломка будет решена, приложение определит это автоматически.
- Если сыщик не смог решить головоломку, он нажимает «Заккрыть» и завершает свою попытку.
- Весь достигнутый прогресс сохраняется в приложении.

➤ Существует несколько различных типов головоломок. У каждого из них свой набор правил, затрагивающих в том числе и то, какие ходы может делать сыщик.

**См. также:** головоломка-замок, головоломка-код, головоломка-пятнашки, навыки, приложение, улика, ход решения головоломки

## ГОЛОВОЛОМКА-ЗАМОК

Чтобы решить головоломку-замок, сыщик должен переместить её элементы таким образом, чтобы можно было убрать с поля заданный элемент.



➤ У каждого элемента замка есть два параметра: длина, в два или три раза превышающая его ширину, и ориентация — вертикальная или горизонтальная.

- Заданный элемент визуально отличается от остальных.



- В качестве одного хода решения головоломки сыщик может перетащить любой элемент на новое место.
  - Элемент можно перетаскивать только по направляющим его ориентации: вертикально или горизонтально (1).
  - Два элемента не могут занимать одно и то же пространство на поле и проходить друг сквозь друга.
- Головоломка считается решённой, когда заданный элемент оказывается в крайней правой части поля (2).

## ГОЛОВОЛОМКА-КОД

Чтобы решить головоломку-код, сыщик должен определить последовательность из трёх или более элементов (чисел или рун).



- У каждого кода есть два параметра: длина (количество элементов в коде) и вариативность (количество уникальных элементов, которые могут встретиться в коде).
  - Список уникальных элементов, которые могут встретиться в коде, высвечивается в верхней части экрана (1). Каждый из элементов может встречаться в коде сколько угодно раз.
- В качестве одного хода решения головоломки сыщик может попытаться угадать код. Для этого он перетаскивает по одному элементу в каждую ячейку текущей попытки (2) и нажимает «Угадать».
- Если догадка верна, то сыщик успешно решает головоломку.
- Если догадка неверна, то сыщик получает информацию о своей догадке (3). Каждую неудачную догадку приложение отметит некоторым количеством успехов (✳) и следов (🔍).
  - Каждый ✳ обозначает правильный элемент кода, который к тому же находится на своём месте.
  - Каждый 🔍 обозначает правильный элемент кода, который находится не на своём месте.

## ГОЛОВОЛОМКА-ПЯТНАШКИ

Чтобы решить головоломку-пятнашки, сыщик должен собрать изображение, разделённое на шесть или более частей.

- Части изображения расположены в сетке и перемешаны.
- В качестве одного хода решения головоломки сыщик может поменять местами две смежные части, перетащив одну поверх другой (1).
  - Две части являются смежными, если они соприкасаются гранями (2).



- Головоломка считается решённой, когда все её части расположены на правильных местах, а изображение полностью видно и легко читается.

## ГРАНИЦА

Границы разделяют крупные территории на несколько областей. Отмечены сплошными белыми или жёлтыми линиями.

Каждая граница отделяет друг от друга две или более области.

- Две области с общей границей являются смежными.
- Жёлтые границы разделяют смежные комнаты.
- Сыщики и монстры могут перемещаться через границы.

**См. также:** комната, непроходимая граница, область, перемещение, смежный, фрагмент поля

## ДАЛЬНОСТЬ

Максимальная дальность эффектов, использующих формулировку «в пределах дальности», составляет три области.

- Дальность нельзя отсчитывать через стены или двери, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Дальность можно отсчитывать через непроходимые границы.

**См. также:** граница, дверь, непроходимая граница, область, стена

## ДВЕРЬ

Двери отмечены проёмами в стенах. Каждая из дверей разделяет две области.

- Две области с общей дверью являются смежными.
- Двери разделяют смежные комнаты.
- Сыщики и монстры могут перемещаться через дверь, если она не заблокирована баррикадой и на ней не лежит жетон исследования.
- Если на стене фрагмента поля размещён жетон двери, то она считается дверью.

**См. также:** комната, область, перемещение, смежный, стена, фрагмент поля



## ДВУХСТОРОННИЕ КАРТЫ

Часть карт двухсторонние. Информация на этих картах напечатана и на лицевой, и на оборотной сторонах. Сыщики могут просматривать оборот карты в любой момент игры, если это не запрещено эффектом.

- Сыщик не может просматривать оборот заклинания, если только эффект не укажет ему перевернуть карту.
- Сыщик не может раскрывать содержание оборота своего состояния «Безумный» другим сыщикам, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

## ДЕЙСТВИЕ

Во время своего хода сыщик выполняет не больше двух действий.

- Сыщик может выполнить одно и то же действие больше одного раза в раунд.
- В игре есть особые действия — их описание можно найти на картах вещей или жетонах.
  - Особое действие карты отмечено словом «Действие», которое выделено жирным шрифтом. Его может выполнить сыщик, у которого есть эта карта.
  - Особые действия жетона описаны в правилах этого жетона.

**См. также:** атака (действие), взаимодействие (действие), исследование (действие), кража (действие), обмен (действие), обыск (действие), особые действия, перемещение (действие), поджог (действие), толчок (действие), фаза сыщиков, ход

## ЖЕТОН ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Жетоны взаимодействия, размещённые на поле, соответствуют таковым в приложении.

- Сыщик может выполнить действие жетона взаимодействия, только если находится в одной с ним области.
- Жетон обыска и жетон взаимодействия — это разные стороны одного и того же жетона.

**См. также:** взаимодействие (действие)

## ЖЕТОН ИССЛЕДОВАНИЯ

Жетоны исследования, размещённые на поле, соответствуют таковым в приложении.

- Жетоны исследования обычно размещаются на дверях.
- Сыщик может выполнить действие жетона исследования, только если находится в одной с ним области или в области, смежной с дверью, на которой лежит жетон исследования.
- Жетон исследования и жетон обзора — это разные стороны одного и того же жетона.

**См. также:** дверь, исследование (действие)

## ЖЕТОН ОБЗОРА

Жетоны обзора, размещённые на поле, соответствуют таковым в приложении.

- Жетоны обзора обычно размещаются на краю области.
- Сыщики могут изучать жетоны обзора и разыгрывать их эффекты согласно указаниям приложения. Розыгрыш эффекта жетона обзора не требует траты действия.
- Жетон исследования и жетон обзора — это разные стороны одного и того же жетона.

## ЖЕТОН ОБЫСКА

Жетоны обыска, размещённые на поле, соответствуют таковым в приложении.

- Сыщик может выполнить действие жетона обыска, только если находится в одной с ним области.
- Жетон обыска и жетон взаимодействия — это разные стороны одного и того же жетона.

**См. также:** обыск (действие)

## ЖУРНАЛ СООБЩЕНИЙ

Во время игры все сообщения, которые выводятся в приложении, а также результаты всех выборов, сделанных сыщиками, записываются в журнал сообщений. Игроки могут получить доступ к журналу сообщений, выбрав в меню игры соответствующий пункт.

- Журнал сообщений можно открыть в любой момент игры.
- Журнал сообщений разделён на несколько страниц. Сообщения записываются на отдельных страницах для каждого раунда.

**См. также:** игровое меню, приложение

## ЗАКЛИНАНИЕ

Заклинания — это книги или свитки, таящие в себе знания, необходимые для обуздания древних сил.

- Когда сыщик берёт заклинание, он получает случайную карту этого заклинания в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).
- Заклинания относятся к имуществу, поэтому их можно оставлять в своей области, подбирать или обменивать в рамках действия «обмен».
- Все заклинания двухсторонние (информация напечатана и на лицевой, и на оборотной стороне).

- Сыщик не может просматривать оборот заклинаний, если только эффект не укажет ему перевернуть карту.
- Перевернув заклинание, сыщик немедленно разыгрывает эффект, описанный на обороте карты. Как правило, эффект предписывает сбросить текущую карту и получить другую копию этого заклинания.



- Некоторые заклинания являются боевыми, на них присутствует символ атаки и значение урона. С их помощью можно атаковать монстров.
- Когда сыщик сбрасывает заклинание, он возвращает его в колоду заклинаний.
- Сыщики не могут просматривать обороты карт в колоде заклинаний.

**См. также:** атака (действие), двухсторонние карты, имущество, обмен (действие)

## ЗДОРОВЬЕ И РАССУДОК

Значения здоровья и рассудка сыщика напечатаны на его карте сыщика.

- Значения здоровья и рассудка фиксированы. Они не уменьшаются, когда сыщик получает урон или ужас.

**См. также:** урон и ужас

## ИГРОВОЕ МЕНЮ

Игровое меню содержит ряд пунктов, которые могут понадобиться игрокам в ходе игры.

- Чтобы получить доступ к игровому меню, сыщик должен нажать на соответствующую кнопку в левом нижнем углу игрового экрана.
  - Войти в игровое меню можно в любой момент игры.

**См. также:** журнал сообщений, победа и поражение, приложение, сохранить и выйти, цель

## ИМУЩЕСТВО

Имущество — это тип игровых компонентов, которые можно оставить в своей области, подобрать или обменять в рамках действия «обмен» и других эффектов.

- К имуществу относятся обычные вещи, уникальные вещи и заклинания.
- Все остальные игровые компоненты имуществом не считаются.

**См. также:** заклинания, обмен (действие), обычные вещи, уникальные вещи

## ИНВЕНТАРЬ

Имущество, которое собирают сыщики во время прохождения сценария, хранится в инвентаре приложения.

- Сыщик может войти в инвентарь, нажав на соответствующую кнопку в левом нижнем углу игрового экрана.
- В инвентаре содержится только то имущество, которое сыщики могут изучить при помощи приложения.

**См. также:** имущество, приложение

## ИССЛЕДОВАНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «исследование», чтобы открыть смежную комнату. Для этого ему необходимо нажать в приложении на жетон исследования и выбрать вариант с символом действия (👁).

- Сыщик может выполнить действие жетона исследования, только если находится в одной с ним области или в области, смежной с дверью, на которой лежит жетон исследования.
- Сыщик должен потратить действие, чтобы выбрать вариант с 👁.
  - Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью действия «исследование».
- В рамках исследования вы, как правило, будете размещать фрагмент поля, а также один или несколько жетонов.
  - После размещения всех фрагментов поля и жетонов приложение может дать сыщикам право переместиться в только что исследованную область через дверь.

**См. также:** действие, жетон исследования, комната, приложение, разместить, символ действия, фрагмент поля

## КОЛЛЕКЦИЯ

В разделе «Коллекция» игроки могут добавить или убрать комплекты и дополнения, которые они собираются использовать в игре. Чтобы открыть раздел «Коллекция», нужно выбрать в меню пункт «Ещё», а затем — «Моя коллекция».

- Перед началом каждой игры участники должны удостовериться, что они выбрали все дополнения, которые хотели бы использовать в игре.
  - Игрок может подключить или отключить каждый отдельный комплект, выбрав его и нажав на кнопку «Используется»/«Не используется».
- Приложение не будет использовать игровые компоненты из отключённых комплектов и дополнений.

## КОМНАТА

Комната — это группа областей, отделённых от других комнат стенами, дверями, жёлтыми границами, жёлтыми непроходимыми границами или краями фрагментов поля.

- У каждой комнаты есть название, которое относится как к её отдельным областям, так и к комнате в целом.
- Комната может быть либо внутренней, либо наружной, а все области внутри комнаты относятся к тому же типу, что и она сама.

**См. также:** внутренние комнаты, граница, дверь, наружные комнаты, непроходимая граница, область, стена, фрагмент поля





## КРАЖА (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «кража», чтобы забрать имущество другого сыщика, находящегося с ним в одной области. Для этого ему необходимо сделать следующее:

1. **Выбрать цель:** активный сыщик выбирает другого сыщика в своей области.
2. **Вместе провести проверку:** активный сыщик выбирает силу (☛), ловкость (☞) или внимание (☜). Затем оба сыщика проводят проверку выбранного навыка.
3. **Разыграть кражу:** если активный сыщик получил больше успехов (☛), чем выбранный сыщик, то посчитайте разницу между их количествами успехов. Именно столько имущества активный сыщик имеет право забрать у выбранного сыщика.
  - Если активный сыщик получил столько же или меньше успехов (☛), чем выбранный сыщик, то активный сыщик пропускает действие, не забирая имущество у выбранного сыщика.

**См. также:** действие, имущество, проверка, сыщик

## КУБИКИ

Сыщики используют кубики для проведения проверок, а также при розыгрыше некоторых эффектов.

- ☞ Кубики в «Особняках безумия» имеют восемь граней. На трёх гранях изображён символ успеха (☛), на двух — символ следа (☞), а оставшиеся три грани пустые (на них нет символов).

**См. также:** проверка

## МОНСТР

Слово «монстр» относится к жетону монстра, его фигурке, а также соответствующему жетону идентификации (если он есть) и его цифровому аналогу в приложении.

- ☞ Когда в результате какого-либо эффекта появляется монстр, разместите его согласно указаниям эффекта.
  - Если на поле уже присутствует монстр того же типа, то приложение предложит использовать жетон идентификации. Разместите жетон идентификации на подставке монстра.
- ☞ Монстр действует во время этапа монстров фазы Мифа. Во время своего действия он, как правило, перемещается в сторону сыщиков и атакует их.
- ☞ У некоторых монстров есть способности, указанные на оборотной стороне жетонов: например, «Водный» или «Летающий».
- ☞ Во время этапа ужаса фазы Мифа каждый сыщик должен провести проверку ужаса против одного монстра в пределах своей дальности.
  - Если сыщик находится в пределах дальности нескольких монстров, он проводит проверку ужаса только против монстра с самым высоким значением ужаса (синее число в правом нижнем углу лицевой стороны жетона монстра).

- ☞ Сыщик может атаковать монстра при помощи действия «атака».
- ☞ Если сыщик, находящийся в одной области с монстром, хочет добровольно переместиться из неё или выполнить любое действие, кроме атаки или перемещения, он должен сперва уйти от этого монстра.
  - Если сыщик находится в одной области с несколькими монстрами, он проводит проверку ухода только против монстра с самым высоким значением бдительности (зелёное число в правом верхнем углу лицевой стороны жетона монстра).
- ☞ Крепость мускулов монстра — красное число в правом нижнем углу оборотной стороны его жетона. На этот параметр ссылаются различные эффекты.
- ☞ Если монстр получает урон, равный значению его здоровья (указано в левом верхнем углу меню монстра), он считается побеждённым и его следует сбросить.
  - При сбросе монстр откладывается в сторону до тех пор, пока не понадобится вновь для другого эффекта.

**См. также:** атака (действие), перемещение, перечень монстров, приложение, проверка ужаса, уход, этап монстров, этап ужаса

## НАВЫКИ

Сыщики обладают шестью уникальными навыками, которые отображают их сильные и слабые стороны. Список навыков приведён ниже.

- ☞ Сила (☛) отображает физические способности сыщика, его удаль и выносливость. Сыщик с высокой ☛ лучше подходит для совершения атак *тяжёлым оружием* и с меньшей вероятностью получает урон от физических повреждений.
- ☞ Ловкость (☞) отображает физическую скорость сыщика и его координацию. Сыщик с высокой ☞ лучше подходит для совершения атак *кинжальным или огнестрельным оружием* и с большей вероятностью уходит от монстров.
- ☞ Внимание (☜) отображает то, насколько сыщик внимателен к деталям и умеет ориентироваться в пространстве. Сыщик с высоким ☜ лучше подходит для поиска информации и взлома замков.
- ☞ Знания (☞) отображают уровень эрудиции сыщика и его способностей к колдовству. Сыщик с высокими ☞ лучше подходит для чтения заклинаний и сопоставления большого количества информации.
- ☞ Общение (☞) отображает обаяние сыщика и его социальные навыки. Сыщик с высоким ☞ лучше подходит для взаимодействия с людьми.
- ☞ Воля (☛) отображает выдержку и смелость сыщика. Сыщик с высокой ☛ с меньшей вероятностью получит ужас от психических и социальных потрясений.
- ☞ Значение навыка (число в диапазоне от двух до пяти) указывает на количество кубиков, которые бросает сыщик при проведении проверки этого навыка.

**См. также:** проверка, сыщик



## НАРУЖНЫЕ КОМНАТЫ

Комната может быть внутренней или наружной, а все области внутри комнаты относятся к тому же типу, что и она сама.

- Любая комната, у которой нет крыши, считается наружной.
  - Примеры: переулок, улица, двор, причал и т. д. Название «наружные комнаты» обусловлено исключительно игровой механикой.
  - На фрагментах поля второй редакции ярлыки названий наружных комнат — серебряные с красными щупальцами.

## НЕПРОХОДИМАЯ ГРАНИЦА

Непроходимые границы — это границы областей, отмеченные пунктирными белыми или жёлтыми линиями. Каждая непроходимая граница отделяет друг от друга две или более области.

- Сыщики и монстры не могут перемещаться через непроходимые границы, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Две области, разделённые непроходимой границей, являются смежными.
- Жёлтые непроходимые границы разделяют смежные комнаты.

**См. также:** граница, комната, область, перемещение, смежный, фрагмент поля

## ОБЛАСТЬ

Область — это часть фрагмента поля, отделённая от других областей границами, непроходимыми границами, стенами или дверями.

- Сыщики, монстры и жетоны занимают области.

**См. также:** внутренние комнаты, граница, дверь, комната, наружные комнаты, непроходимая граница, смежный, стена, фрагмент поля

## ОБМЕН (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «обмен», которое позволит ему и всем другим игрокам в одной с ним области отдать друг другу любое количество имущества, а также подобрать или оставить в своей области любое количество имущества.

- Эти эффекты можно разыгрывать любое количество раз и в любой последовательности.

**См. также:** имущество, оставить в своей области, подобрать

## ОБЫСК (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «обыск», чтобы обыскать свою область. Для этого ему необходимо нажать в приложении на жетон обыска и выбрать вариант с символом действия (🔍).

- Сыщик может выполнить действие жетона обыска, только если находится с ним в одной области.
- Сыщик должен потратить действие, чтобы выбрать вариант с 🔍.

- Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью действия «обыск».

- Розыгрыш обыска обычно приводит к проведению проверки и при успехе — получению имущества или улики.

**См. также:** действие, жетон обыска, приложение, символ действия

## ОБЫЧНАЯ ВЕЩЬ

Обычные вещи — это различные предметы и инструменты, которые сыщики могут найти в ходе расследований.

- Когда сыщик берёт обычную вещь, он получает её карту в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).
- Обычные вещи относятся к имуществу, поэтому их можно оставлять в своей области, подбирать или обменивать в рамках действия «обмен».
- Некоторые обычные вещи представляют собой оружие, на них присутствует символ атаки и значение урона. С их помощью можно атаковать монстров.

- Некоторые обычные вещи двухсторонние (информация напечатана и на лицевой, и на оборотной стороне).

- Сыщик может просматривать оборот обычной вещи в любой момент игры, если это не запрещено эффектом.
- Когда обычная вещь перевернута, её название, эффекты, символ атаки и значение урона заменяются значениями с оборота карты.

- Когда сыщик сбрасывает обычную вещь, он возвращает её в колоду обычных вещей.

- Колоду обычных вещей необходимо разложить в алфавитном порядке, чтобы ей было проще пользоваться во время игры.

**См. также:** атака (действие), атрибуты, двухсторонние карты, имущество, обмен (действие)

## ОГОНЬ

Огонь — это особенность окружения, губительная как для сыщиков, так и для монстров.

- Каждый раз, когда сыщик перемещается в область с огнём, он получает один урон взакрытую.

- Если сыщик выполняет в области с огнём любое действие, кроме перемещения, и если после этого в области всё ещё присутствует огонь, сыщик получает 1 урон взакрытую.

- Каждый раз, когда сыщик пропускает действие в области с огнём, он получает один урон взакрытую.

- Сыщик имеет право потратить действие, чтобы попытаться потушить огонь, проведя проверку ловкости (👉). За каждый полученный успех (👉) он имеет право сбросить жетон огня из своей области или из смежной области, в которую он переместится позднее в течение этого раунда.

- Огонь, сброшенный подобным действием, не наносит урона сыщику.



- Каждый раз, когда монстр начинает своё действие в объёмной огнём области или перемещается в неё, он получает один урон.
- Огонь распространяется в начале каждой фазы Мифа перед розыгрышем события Мифа.
  - Если хотя бы одна область объята огнём, поместите один жетон огня в любую область, смежную с областью, объятай огнём.
  - Приложение напомнит вам о распространении огня. Если огонь появился в результате действия «поджог» или вследствие эффекта карты, сыщик должен выбрать в игровом меню пункт «Поджечь».
- Сыщик может поместить огонь в свою или смежную область при помощи действия «поджог».
- Огонь не может быть размещён в области, где уже есть огонь.

**См. также:** особенности окружения, особое действие, поджог (действие), проверка

## ОСОБЕННОСТИ ОКРУЖЕНИЯ

Это жетоны квадратной формы.

- Сыщики могут взаимодействовать с особенностями окружения согласно их особым правилам.
- Для взаимодействия с особенностями окружения приложение не требуется.

**См. также:** баррикада, огонь, секретный проход, темнота

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые компоненты и эффекты позволяют сыщикам выполнять особые действия. Описание особого действия можно найти в тексте компонента или эффекта.

- Особое действие карты отмечено словом «Действие», которое выделено жирным шрифтом. Его может выполнить сыщик, у которого есть эта карта.
- Некоторые жетоны особенностей окружения позволяют сыщикам выполнять определённые действия, описанные в соответствующих параграфах.
- Некоторые вещи позволяют сыщикам выполнить особое действие с помощью приложения.
  - Сыщик может выполнить подобное действие, открыв инвентарь и выбрав вариант с символом действия (🔥).
  - Вариант с 🔥 требует от сыщика траты действия. Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью особого действия.

**См. также:** действие, имущество, инвентарь, особенности окружения, приложение, символ действия

## ОСТАВИТЬ В СВОЕЙ ОБЛАСТИ

Когда сыщик оставляет в своей области имущество, он кладёт этот компонент в свою область.

- Сыщик может оставить любое количество своего имущества в своей области в рамках действия «обмен».

**См. также:** обмен (действие), подобрать

## ОТМЕНЯЕТСЯ

Если в описании проверки есть слово «отменяется» и символ навыка, значит, эта проверка предотвращает получение урона или ужаса.

- За каждый полученный успех (👑) сыщик предотвращает один урон или один ужас на свой выбор.

**См. также:** проверка, урон и ужас

## ОЧИСТИТЬ ПОЛЕ

Указание «очистить поле» значит, что необходимо сбросить все фрагменты поля, жетоны и монстров.

- Каждый из сыщиков убирает свою фигурку с поля.

**См. также:** убрать с поля

## ПЕРЕВЕРНУТЬ

Некоторые эффекты могут указать сыщику перевернуть карту (раскрыть или закрыть). Карта остаётся лежать в открытую или взакрытую до тех пор, пока эффект не укажет её перевернуть.

- Когда сыщик переворачивает заклинание, он немедленно разыгрывает эффект на обороте этой карты.
- Когда сыщик раскрывает урон или ужас и эта карта имеет атрибут «Разыграйте немедленно», он немедленно разыгрывает эффект этой карты.

**См. также:** двухсторонние карты, заклинание, урон и ужас

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Во время игры сыщики, монстры и жетоны перемещаются по игровому полю.

- Когда сыщик или монстр перемещается на заданное количество областей, он перемещается через смежные области по одной области за раз.
  - Сыщики и монстры не могут перемещаться сквозь стены или непроходимые границы, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
  - Сыщики и монстры не могут перемещаться через двери, заблокированные баррикадами, если только эффект прямо не говорит о том, что они могут перемещаться сквозь стены.
- Когда сыщика, монстра или жетон предписано переместить в определённую область, он убирается с игрового поля и помещается в указанную область. Перемещаться через области между начальной и конечной точками маршрута не требуется.
  - Такое перемещение игнорирует непроходимые границы, стены и заблокированные двери.
- Добровольное перемещение — это перемещение, которое инициировано эффектом со словами «имеете право» или «X или меньше». Например, «вы имеете право переместиться на 1 область в только что исследованную комнату».



- Сыщик, желающий добровольно переместиться из области с монстром, должен провести проверку ухода от монстра в своей области.
- Принудительное перемещение — это перемещение, которое инициировано эффектом без слов «имеете право» или «Х или меньше». Например, «переместитесь на 2 области прочь от призрака».
- Сыщик, принудительно перемещающийся из области с монстром, не проводит проверку ухода.

**См. также:** баррикада, в сторону, граница, дверь, непроходимая граница, область, перемещение (действие), уход, прочь от, смежный, толчок (действие)

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «перемещение», чтобы переместиться на расстояние не больше двух областей.

- Сыщик имеет право прервать перемещение, чтобы выполнить другое действие. Закончив выполнять это действие, он имеет право продолжить перемещение.
- Если сыщик в рамках действия «перемещение» хочет уйти из области с монстром, он должен вначале провести проверку ухода от этого монстра.

**См. также:** действие, перемещение, уход

## ПЕРЕЧЕНЬ МОНСТРОВ

Все появившиеся в ходе сценария монстры находятся в перечне монстров в приложении.

- Сыщики могут открыть перечень монстров, нажав на соответствующую кнопку в левом нижнем углу игрового экрана.

**См. также:** монстр, приложение

## ПЕРСОНАЖ

Жетоны персонажей, размещённые на поле, соответствуют таковым в приложении.

- Сыщик может взаимодействовать только с персонажем в своей области.
- Изображения на жетонах персонажей не повторяются, чтобы сыщики могли с лёгкостью их отличить.
- В игре два типа жетонов персонажей: обычные и уникальные.
  - На жетонах обычных персонажей изображён силуэт. Эти жетоны двухсторонние и олицетворяют безымянных персонажей.
  - На жетонах уникальных персонажей изображён полноценный рисунок. Каждый из таких жетонов олицетворяет определённого персонажа, чьё имя написано на обороте жетона.

**См. также:** Взаимодействие (действие)

## ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Сценарий, выбранный при подготовке, определяет, что именно сыщикам необходимо сделать для победы в игре. Исходно эта цель остаётся для сыщиков загадкой.

- Во время игры сыщики должны раскрыть тайну и узнать свою финальную цель. Для этого им нужно внимательно прослушать вступление к сценарию и тщательно изучить все подсказки, которые встретятся им в ходе расследования.

Когда расследование дойдёт до определённого этапа, сыщикам откроется цель сценария и заключительное задание, которое необходимо выполнить, чтобы завершить расследование. Завершение расследования означает **победу в игре**.

- С течением времени цель сценария может измениться или её станет сложнее выполнить. Если сыщики продолжают двигаться к достижению своей цели слишком медленно, то игра закончится прежде, чем сыщики завершат расследование. Один из сыщиков вслух зачитывает развязку сценария. **Сыщики проигрывают игру**.
- Если сыщик погибает, то игра заканчивается в конце следующей фазы сыщиков. Если к концу следующей фазы сыщиков расследование не завершено, один из сыщиков выбирает в игровом меню пункт «Сыщик погиб» и вслух зачитывает развязку сценария. **Сыщики проигрывают игру**.
- Некоторые эффекты (в основном состояние «Безумие») могут изменить для сыщика условия победы или поражения в игре. В подобном эффекте будет прямо указано, как именно сыщик побеждает или проигрывает.
  - Если игра заканчивается из-за эффекта карты, то один из сыщиков выбирает пункт «Конец игры» в игровом меню.

**См. также:** безумие, игровое меню, погибнуть, приложение, цель

## ПОГИБНУТЬ

Погибнув, сыщик оставляет в своей области всё своё имущество, а затем убирает свою фигурку с поля.

- Погибший сыщик не ходит и не выполняет никаких действий во время фазы сыщиков.
- В конце игры каждый погибший сыщик считается проигравшим, если только эффект прямо не укажет на то, что погибший сыщик побеждает в игре.
- Если сыщик погибает, остальные сыщики проигрывают игру в конце следующей фазы сыщиков.
  - Если все сыщики погибают, то игра немедленно заканчивается и все сыщики терпят поражение.

**См. также:** победа и поражение, урон и ужас

## ПОДЖОГ (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «поджог», чтобы разместить жетон огня в своей или смежной области.

- Сыщик может выполнить это действие, только если у него есть *источник света*.
- Огонь не может быть размещён в области, где уже есть огонь.
- Если сыщик хочет совершить поджог, но ни одна из областей ещё не охвачена огнём, ему нужно выбрать пункт «Поджечь» в игровом меню.

**См. также:** атрибуты, действие, огонь



## ПОДОБРАТЬ

Когда сыщик подбирает имущество, он берёт соответствующий игровой компонент и кладёт его перед собой в открытую.

- Сыщик может подобрать имущество в своей области в рамках действия «обмен».

**См. также:** имущество, обмен (действие), оставить в своей области

## ПОЛЕ

Поле называется совокупность всех размещённых сыщиками фрагментов поля.

**См. также:** убрать с поля, фрагмент поля

## ПОЛУЧИТЬ

- Когда сыщик получает обычную вещь, уникальную вещь или состояние, он берёт эту карту и кладёт её перед собой в открытую.
- Когда сыщик получает заклинание, он берёт случайную копию этого заклинания и кладёт перед собой в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).
- Когда сыщик получает улику, он берёт соответствующий жетон и кладёт его перед собой.

## ПОТРАТИТЬ

Некоторые эффекты позволяют сыщикам тратить улики или иные игровые компоненты в качестве частичной платы за использование этого эффекта.

- Когда сыщик тратит компонент, он сбрасывает его в качестве платы за розыгрыш эффекта.
- Сыщик не может тратить компоненты, которых у него нет.
- Любой эффект, позволяющий сыщикам тратить компоненты, не является обязательным.

**См. также:** сбросить

## ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение *Mansions of Madness* выполняет роль Хранителя — тайного антагониста, который ведёт сыщиков по каждому сценарию. Для каждого сценария приложение создаёт карту местности и прописывает события Мифа и действия монстров. Также оно определяет, при каких условиях сыщики выигрывают или проигрывают игру. Подробности см. в разделе «Структура экрана приложения» на стр. 20.

**См. также:** головоломка, журнал сообщений, игровое меню, инвентарь, коллекция, особое действие, перечень монстров, символ действия, сохранить и выйти, фаза Мифа, цель

## ПРОВЕРКА

Во время игры сыщикам будут встречаться символы навыков в скобках, снабжённые небольшим описанием. Такие символы указывают, что сыщику нужно провести проверку определённого навыка. Для этого ему необходимо сделать следующее:

- 1. Определить запас кубиков:** определите количество кубиков, которые будет бросать сыщик. Это его запас кубиков.
    - Посмотрите, каково значение определяемого навыка на карте сыщика.
    - Добавьте модификатор проверки — число, следующее в описании эффекта за символом навыка и снабжённое знаком плюс (+) или минус (-).
    - Добавьте или отнимите необходимое количество кубиков согласно описаниям других эффектов, например, вещей и состояний. Таким образом определится запас кубиков.
  - 2. Бросить кубики:** сыщик бросает кубики в количестве, равном его запасу кубиков.
    - Если его запас меньше одного, то вместо этого он бросает 1 кубик.
    - Если его запас больше количества доступных кубиков, он бросает все доступные кубики, записывает результат броска, бросает кубики снова, и так до тех пор, пока количество брошенных кубиков не сравняется со значением его запаса кубиков.
  - 3. Перебросить и заменить значения кубиков:** сыщик имеет право использовать любые эффекты, позволяющие ему перебросить кубики или заменить результаты броска, включая трату улики на замену следов (🔍) на успехи (🌟).
  - 4. Определить результат:** результат проверки — это общее итоговое количество полученных 🌟. Последствия успешного прохождения или провала проверки определяются эффектом, который привёл к её проведению.
    - Обозначение проверки может включать в себя число, отделённое от символа навыка точкой с запятой. Это сложность проверки: она определяет результат, необходимый для успешного прохождения. Если результат проверки меньше, чем её сложность, то сыщик проваливает проверку.
    - Если в тексте проверки рядом с символом навыка есть приписка с термином «отменяется», это значит, что такая проверка предотвращает урон или ужас. За каждый полученный 🌟 сыщик предотвращает один урон или один ужас.
- Эффекты, которые напрямую зависят от результатов проверок, начинаются со слов «при успехе» или «при провале». Все эффекты, описанные в предложении с этими словами, разыгрываются, только если сыщик успешно пройдёт или провалит проверку соответственно. Все эффекты, описанные в следующем после него предложении или абзаце, не относятся к предыдущему эффекту.

**См. также:** кубики, навыки, приложение, улика



## ПРОВЕРКА УЖАСА

Во время этапа ужаса фазы Мифа каждый сыщик проводит проверку ужаса против одного монстра в пределах своей дальности. Для этого ему необходимо сделать следующее:

**1. Определить монстра:** сыщик должен провести проверку ужаса только против того монстра в пределах своей дальности, который обладает самым высоким значением ужаса (синее число в правом нижнем углу лицевой стороны жетона монстра).

- Если самым высоким значением ужаса обладают сразу несколько монстров в пределах его дальности, сыщик сам выбирает одного из них.

**2. Провести проверку ужаса:** сыщик выбирает монстра из перечня монстров и разыгрывает эффект согласно указаниям приложения.

- Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью проверки ужаса.
- Зачастую в результате проверки ужаса сыщики получают ужас.

**См. также:** монстр, этап ужаса

## ПРОПУСТИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Некоторые эффекты (как правило, проверки ухода) могут заставить сыщиков пропустить действие.

- Когда сыщик пропускает действие, он теряет его и не разыгрывает его эффекты.
- Если сыщик пропускает действие во время перемещения, он теряет всё оставшееся перемещение и не покидает свою текущую область.

**См. также:** действие, уход

## ПРОЧЬ ОТ

Каждый раз, когда игровой компонент перемещается прочь от другого компонента или области, то с каждой областью, в которую он перемещается, расстояние между ним и указанным компонентом/областью должно увеличиваться.

**См. также:** в сторону, область, перемещение

## РАЗМЕСТИТЬ

Некоторые эффекты указывают игрокам разместить на поле игровые компоненты.

- Если нужно разместить фрагмент поля, игроки располагают его в игровой зоне согласно указаниям приложения.
- Если нужно разместить другой игровой компонент, игроки располагают его в игровой зоне согласно указаниям эффекта, который его размещает.

**См. также:** поле

## РАССУДОК

См. «Здоровье и рассудок» на стр. 8.

## РАУНД

Партия в «Особняки безумия» делится на раунды. Каждый раунд состоит из двух фаз: фазы сыщиков и фазы Мифа.

- В каждом раунде после фазы Мифа сыщики начинают новый раунд с новой фазы сыщиков. Игроки продолжают играть раунд за раундом, пока не одержат победу или не потерпят поражение.

**См. также:** победа и поражение, фаза Мифа, фаза сыщиков

## САМЫЙ ДАЛЬНИЙ

Самым дальним объектом считается тот, что расположен дальше всего по количеству областей, включая область, в которой сработал эффект.

**См. также:** ближайший, область

## СБРОСИТЬ

- Сброшенные обычные вещи, уникальные вещи, заклинания и состояния возвращаются в соответствующие колоды.
- Когда сбрасывается урон или ужас, он замешивается в колоду урона или ужаса соответственно.
- Сброшенный жетон возвращайте в соответствующий запас.

**См. также:** потратить

## СЕКРЕТНЫЙ ПРОХОД

Секретный проход — это особенность окружения, соединяющая две или более областей.

- Все области с секретными проходами являются смежными по отношению друг к другу.
- Дальность нельзя отсчитывать через секретные проходы.
- Сыщики и монстры могут перемещаться через секретный проход, если он не заблокирован баррикадой.

**См. также:** баррикада, дальность, область, особенность окружения, смежный

## СИМВОЛ ДЕЙСТВИЯ

Если приложение предлагает сыщику вариант, который требует от него траты действия, то этот вариант обозначается символом действия (👉).

- Сыщик имеет право, не тратя действия, выбрать любой вариант в приложении, не отмеченный 👉.

**См. также:** действие, приложение

## СЛУЧАЙНЫЙ

Некоторые эффекты разыгрываются со случайным исходом. Исход эффекта со словом «случайный» определяется исключительно волей случая. Все возможные исходы могут произойти с одинаковой вероятностью. Ниже приведены несколько примеров.



- Чтобы определить случайного сыщика, игрок может бросить кубик, назначив каждому сыщику свою грань кубика. Другой вариант — сыграть в «камень-ножницы-бумага».
- Если эффект говорит сыщику оставить в своей области случайную вещь, он может бросить кубик, назначив каждой вещи свою грань кубика. Другой вариант — перемешать карты и предложить другому игроку не глядя выбрать одну из них.

## СМЕЖНЫЕ ОБЛАСТИ

- Две области являются смежными друг с другом, если их разделяет общая граница, дверь, непроходимая граница или стена.
- Две комнаты являются смежными друг с другом, если их разделяет общая граница, дверь, непроходимая граница или стена.
- Дверь является смежной со всеми областями, на границе которых находится.

**См. также:** граница, дверь, комната, непроходимая граница, область, стена

## СОБЫТИЕ МИФА

Во время этапа события фазы Мифа приложение описывает одно или несколько событий Мифа, которые сыщики должны будут разыграть.

- Каждое событие Мифа содержит чётко сформулированный эффект, который зачастую принуждает сыщиков провести проверку и получить урон или ужас.

**См. также:** приложение, этап события

## СОСТОЯНИЕ

Различные эффекты могут давать сыщикам состояния. В эффекте, который даёт сыщику состояние, используется слово «станьте».

- Когда сыщик получает состояние, он берёт соответствующую карту и кладёт её перед собой в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).
  - Сыщик не может иметь несколько одинаковых состояний.
  - Если карта состояния двухсторонняя, сыщик получает случайную копию этого состояния.
- Часть карт состояний двухсторонние (информация напечатана и на лицевой, и оборотной стороне).
  - Сыщики не могут просматривать оборотную сторону карты состояния, за исключением случаев, когда это позволяет эффект.
  - Получив карту «Безумный», сыщик может прочитать информацию на оборотной стороне, но не может раскрывать её содержание другим сыщикам.
- Когда сыщик сбрасывает карту состояния, он возвращает её в колоду.
- Сыщики не могут просматривать оборотные стороны карт в колоде состояний.

**См. также:** двухсторонние карты

## СОХРАНИТЬ И ВЫЙТИ

В любой момент игроки могут сохранить прогресс в прохождении сценария и выйти в главное меню. Так они смогут продолжить игру в следующий раз.

- Игрок может сохранить игру и выйти, выбрав соответствующий пункт в игровом меню приложения.
- Если игроки хотят продолжить игру в следующий раз, им нужно зафиксировать на бумаге своё имущество, урон и ужас, а также положение своих фигурок, монстров и имущества на игровом поле.
  - Фрагменты поля и жетоны на поле фиксируются приложением.
- Игроки могут продолжить сохранённую игру, выбрав пункт «Продолжить» в главном меню во время подготовки к игре.
- В приложении доступно только одно сохранение.
  - Если вы начнёте новую игру, это перезапишет все ранее сохранённые игровые данные.

**См. также:** игровое меню, приложение

## СТЕНА

Стены — это края областей, отмеченные сплошными коричневыми линиями. Каждая стена отделяет друг от друга две или более области.

- Сыщики и монстры не могут перемещаться через стены, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Две области с общей стеной являются смежными.
- Стены разделяют смежные комнаты.
- Дальность нельзя отсчитывать через стены, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Эффекты, воздействующие на смежные области, не воздействуют сквозь стены, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Если на двери фрагмента поля размещён жетон стены, то она считается стеной.

**См. также:** дверь, комната, область, перемещение, смежный, фрагмент поля

## СТОРОНЫ СВЕТА

Иногда записи приложения ссылаются на стороны света.

- Север находится в верхней части экрана, а юг — в нижней.
- Восток — правая граница экрана, а запад — левая.

**См. также:** приложение

## СЫЩИК

Слово «сыщик» — это собирательный термин, который относится к персонажу, его карте, фигурке и игроку, который за него играет.



- Активный сыщик — это сыщик, который в данный момент делает ход или выполняет действие.
- На карте каждого сыщика напечатана способность, которую он может использовать в ходе игры.
- На карте каждого сыщика указаны его значения здоровья и рассудка, а также шесть навыков: сила (👊), ловкость (👉), внимание (👁️), знания (📖), общение (🗣️) и воля (👊).
- На оборотной стороне каждой карты сыщика находится предыстория этого персонажа.

**См. также:** здоровье и рассудок, навыки

## ТЕМНОТА

Темнота — это особенность окружения, которая осложняет сыщикам проверки.

- Сыщик в одной области с темнотой не может тратить улики на замену результатов бросков или получение дополнительных ходов решения головоломок.
- Каждый сыщик, находящийся в одной или в смежной области с *источником света* или огнём, игнорирует эффект темноты.
  - В области находится *источник света*, если у сыщика в этой области есть вещь с атрибутом «*Источник света*» или если в ней разместили или оставили такую вещь.
- Жетон темноты не может быть размещён в области, где уже есть темнота.

**См. также:** атрибуты, головоломка, огонь, особенности окружения, проверка

## ТОЛЧОК (ДЕЙСТВИЕ)

Сыщик может выполнить действие «толчок», чтобы толкнуть монстра или другого сыщика. Для этого ему необходимо сделать следующее:

1. **Выбрать направление и цель:** активный сыщик выбирает смежную область и либо монстра, либо другого сыщика в своей области.
2. **Определить добровольность действия:** если игрок толкает другого сыщика, последний может выбрать — переместиться добровольно или же воспротивиться перемещению.
  - Если выбранный сыщик решает переместиться добровольно, переходите к пункту 5 — «Совершить перемещение».
3. **Определить сложность проверки:** если сыщик толкает монстра, то сложность проверки равняется значению крепости мускулов монстра. Если сыщик толкает другого сыщика, последний проводит дополнительную проверку силы (👊); сложность исходной проверки равняется результату дополнительной проверки +1.
4. **Провести проверку:** активный сыщик проводит проверку силы (👊).
  - Если результат проверки больше или равен её сложности, переходите к пункту 5.
  - Если результат проверки меньше, чем её сложность, активный сыщик пропускает действие, не разыгрывая его до конца.

5. **Совершить перемещение:** монстр или выбранный сыщик перемещается на 1 область в сторону выбранной области. Затем активный сыщик имеет право переместиться на 1 область в сторону той же самой области.

- Сыщик может выполнить это действие, только если в одной области с ним находится монстр или другой сыщик.

**См. также:** действие, перемещение, проверка

## УБРАТЬ С ПОЛЯ

Некоторые эффекты указывают игрокам убрать игровые компоненты с поля.

- Когда компонент убирается с поля, игроки откладывают его в сторону.
- Все убранные с поля компоненты не занимают области или комнаты.

**См. также:** поле

## УЖАС

**См.** «Урон и ужас» на стр. 17.

## УЛИКА

По ходу игры сыщики получают улики благодаря различным эффектам.

- Когда сыщик получает улику, он берёт соответствующий жетон и кладёт его перед собой.
- Улики не считаются имуществом. Сыщик не может оставить улики в своей области или обменять, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Сыщик имеет право потратить любое количество улик, чтобы при проведении проверки заменить такое же количество следов (🔍) на успехи (👉).
- Сыщик имеет право потратить любое количество улик, чтобы получить такое же количество дополнительных ходов решения головоломки.
- Когда сыщик тратит или сбрасывает улику, он возвращает её в запас.

**См. также:** головоломка, проверка

## УНИКАЛЬНАЯ ВЕЩЬ

Уникальные вещи — это различные предметы и инструменты, которые сыщики могут найти в ходе расследований.

- Когда сыщик берёт уникальную вещь, он получает её карту в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).
- Уникальные вещи относятся к имуществу, поэтому их можно оставлять в своей области, подбирать или обменивать в рамках действия «обмен».
- Некоторые уникальные вещи представляют собой оружие, на них присутствует символ атаки и значение урона. С их помощью можно атаковать монстров.





- Некоторые уникальные вещи двухсторонние (информация напечатана и на лицевой, и на оборотной стороне).
    - Сыщик может просматривать оборот уникальной вещи в любой момент игры, если это не запрещено эффектом.
    - Когда уникальная вещь перевёрнута, её название, эффекты, символ атаки и значение урона заменяются значениями с оборота карты.
  - Когда сыщик сбрасывает уникальную вещь, он возвращает её в колоду уникальных вещей.
  - Колоду уникальных вещей необходимо разложить в алфавитном порядке, чтобы ей было проще пользоваться во время игры.
- См. также:** атака (действие), двухсторонние карты, имущество, обмен (действие), особое действие

## УРОН И УЖАС

Многие игровые эффекты вынуждают сыщиков получить урон или ужас. Когда это происходит, сыщик берёт верхнюю карту из колоды урона или ужаса соответственно.

- Все карты урона и ужаса берутся в открытую, если в эффекте, приведшем к получению урона или ужаса, не указано иное.
- Когда эффект указывает раскрыть одну или несколько карт урона или ужаса, сыщик случайным образом выбирает нужное количество карт среди своих карт урона или ужаса, лежащих взакрытую.
- Каждая карта урона или ужаса содержит один из двух атрибутов — *«Разыграйте немедленно»* или *«Держите в открытую»*.
  - Когда сыщик берёт карту урона или ужаса с атрибутом *«Разыграйте немедленно»*, он немедленно разыгрывает эффект, который обычно предписывает закрыть эту карту.
  - Карты урона и ужаса с атрибутом *«Держите в открытую»* оказывают продолжительный эффект, пока карта лежит в открытую. Карта остаётся лежать в открытую, пока эффект не укажет закрыть её.
- Сыщики не могут просматривать лицевую сторону закрытых карт урона или ужаса, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
- Когда эффект позволяет сыщику сбросить урон или ужас, сыщик имеет право сбросить как любую карту на свой выбор из лежащих в открытую, так и случайную карту из лежащих взакрытую.
  - Когда сыщик сбрасывает урон или ужас, он замешивает сброшенную карту в соответствующую колоду.
- Колоды урона и ужаса лежат взакрытую. Сыщики не могут просматривать содержимое колоды урона или ужаса, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

## РАНЕННЫЕ СЫЩИКИ

Как только сыщик получает суммарный урон (неважно, в открытую или взакрытую), равный или превышающий его значение здоровья, он становится раненым.

- Когда сыщик становится раненым, он получает состояние «Раненый» и сбрасывает все карты урона, лежащие взакрытую.
  - Если из-за какого-либо эффекта сыщик получает урон, превышающий значение его здоровья, то он сначала получает весь урон от эффекта и только потом становится раненым и сбрасывает все карты урона, лежащие взакрытую.
- Как только раненый сыщик получает суммарный урон, равный или превышающий его значение здоровья, он погибает.

## БЕЗУМНЫЕ СЫЩИКИ

Как только сыщик получает суммарный ужас (неважно, в открытую или взакрытую), равный или превышающий его значение рассудка, он становится безумным.

- Когда сыщик становится безумным, он получает состояние «Безумный» и сбрасывает все карты ужаса, лежащие взакрытую.
  - Если из-за какого-либо эффекта сыщик получает урон, превышающий значение его рассудка, то он сначала получает весь ужас от эффекта и только потом становится безумным и сбрасывает все карты ужаса, лежащие взакрытую.
  - На каждом состоянии «Безумный» в правом нижнем углу оборота карты указано число. Если это число больше количества участников текущей партии, то сыщик, взявший карту «Безумный», сбрасывает её и берёт другую карту состояния «Безумный».
  - Сыщик не может раскрывать содержание оборота своего состояния «Безумный» (без иллюстрации) другим сыщикам, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.
  - Состояние «Безумный» может изменить для сыщика условия победы или поражения в игре. В этом случае он может захотеть выполнить одно или несколько редко используемых действий (см. «Редко используемые действия» на стр. 24).
- Как только безумный сыщик получает суммарный ужас, равный или превышающий его значение рассудка, он погибает.

**См. также:** атрибуты, гибель

## УХОД

Если сыщик, находящийся в одной области с монстром, хочет добровольно переместиться из этой области или выполнить любое другое действие, помимо атаки или перемещения, то он должен сперва уйти от этого монстра. Для этого ему необходимо сделать следующее:

1. **Определить монстра:** сыщику достаточно уйти только от того монстра в своей области, который обладает самым высоким значением бдительности (зелёное число в правом верхнем углу лицевой стороны жетона монстра).
  - Если самым высоким значением бдительности обладают сразу несколько монстров в одной области с сыщиком, то сыщик сам выбирает одного из них.



2. **Провести проверку ухода:** сыщик выбирает монстра из перечня монстров. Затем он нажимает на кнопку «Уйти» и разыгрывает эффект согласно указаниям приложения.
- Все эффекты, появившиеся в результате этого выбора, считаются частью проверки ухода.
  - Проверка ухода может привести к тому, что сыщик пропустит своё действие.

➤ Сыщик, который перемещается из области с монстром не по собственной воле (принудительно), не проводит проверку ухода.

**См. также:** монстр, перемещение, пропустить

## ФАЗА МИФА

Фаза Мифа — вторая из двух фаз, которые разыгрываются в ходе каждого раунда.

- Фаза Мифа разделена на три этапа: этап события, этап монстров и этап ужаса.
- Во время каждого этапа фазы Мифа приложение даёт серию указаний, которые сыщики должны будут выполнить.
- После того как все эффекты фазы Мифа будут разыграны, один из сыщиков нажимает на кнопку «Конец фазы» в правом нижнем углу экрана приложения, чтобы завершить фазу Мифа и перейти к следующему раунду и следующей фазе сыщиков.

**См. также:** приложение, раунд, фаза сыщиков, этап монстров, события, этап ужаса

## ФАЗА СЫЩИКОВ

Фаза сыщиков — первая из двух фаз, которые разыгрываются в ходе каждого раунда.

- Во время фазы сыщиков игроки ходят по очереди в порядке личной договорённости.
- За ход сыщик может выполнить не больше двух действий.
- После того как все сыщики сделают по ходу, один из них нажимает на кнопку «Конец фазы» в правом нижнем углу экрана приложения, чтобы завершить фазу сыщиков и перейти к фазе Мифа.

**См. также:** действие, приложение, раунд, фаза Мифа, ход

## ФРАГМЕНТ ПОЛЯ

Каждый фрагмент поля содержит одну или несколько комнат. Во время игры сыщики размещают фрагменты поля согласно указаниям приложения.

- Фрагменты поля остаются в игре до тех пор, пока эффект не укажет их сбросить.
  - Сброшенный фрагмент поля возвращается в запас.

**См. также:** комната

## ХОД

Во время фазы сыщиков сыщики ходят по очереди в порядке личной договорённости.

- В свой ход сыщик может выполнить не больше двух действий на свой выбор.

**См. также:** действие, фаза сыщиков

## ХОД РЕШЕНИЯ ГОЛОВОЛОМКИ

Ход решения головоломки — это отдельный этап на пути её решения.

- Типы ходов, которые может делать сыщик, определяются типом решаемой головоломки.
- Во время решения головоломки приложение записывает, сколько ходов сделал сыщик.

**См. также:** головоломка

## ЦЕЛЬ

- Во время игры сыщики могут посмотреть поставленную цель в игровом меню приложения.
- Цель определяет, что именно нужно делать сыщикам и/или как они могут победить в игре.
- Приложение отслеживает только основные цели, которые должны выполнить сыщики, чтобы закончить сценарий. При необходимости рекомендуем игрокам вести записи о своих находках.

**См. также:** игровое меню, приложение

## ЭТАП МОНСТРОВ

Этап монстров — это второй из трёх этапов, разыгрываемых во время каждой фазы Мифа.

- Во время этапа монстров приложение даёт указания относительно действий монстров, которые сыщикам будет необходимо выполнить.
- После того как все монстры совершат свои действия, приложение автоматически перейдёт к этапу ужаса.

**См. также:** монстр, приложение, событие Мифа, фаза Мифа, этап события, этап ужаса

## ЭТАП СОБЫТИЯ

Этап события — это первый из трёх этапов, разыгрываемых во время каждой фазы Мифа.

- Во время этапа события приложение описывает одно или несколько событий Мифа, которые сыщики должны будут разыграть.
- После того как сыщики разыграют все события Мифа, приложение автоматически перейдёт к этапу монстров.

**См. также:** приложение, событие Мифа, фаза Мифа, этап монстров, этап ужаса



## ЭТАП УЖАСА

Этап ужаса — третий и заключительный этап, который разыгрывается во время каждой фазы Мифа.

➤ Во время этапа ужаса каждый сыщик проводит проверку ужаса против одного монстра в пределах своей дальности. Для этого он выбирает этого монстра из перечня и разыгрывает эффект, указанный приложением.

- Если в пределах дальности находится несколько монстров, сыщик проводит проверку ужаса только против монстра с самым высоким значением ужаса.

- Если в пределах дальности нет монстров, сыщик не проводит проверку ужаса.
- Если несколько сыщиков должны провести проверку ужаса против одного и того же монстра, то они все проводят одну и ту же проверку ужаса.

➤ После того как все сыщики проведут проверку ужаса, один из них нажимает на кнопку «Конец фазы», чтобы завершить фазу Мифа и перейти к фазе сыщиков следующего раунда.

- Если на поле нет монстров, приложение автоматически завершит фазу Мифа и перейдёт к следующему раунду.

**См. также:** перечень монстров, приложение, проверка ужаса, событие Мифа, фаза Мифа, этап монстров, этап события

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

**В:** необходимо ли сыщикам определять полный порядок хода до того, как сделает ход первый сыщик?

**О:** нет, сыщикам не нужно определять полный порядок хода заранее. Решить, какой сыщик будет ходить следующим, можно в любой момент раунда.

**В:** может ли сыщик прервать перемещение, чтобы выполнить другое действие?

**О:** да. К примеру, сыщик может переместиться на одну область, выполнить другое действие, например, «обыск» или «исследование», а затем переместиться на вторую область.

**В:** что происходит, если условия воздействия эффекта можно применить к двум и более сыщикам?

**О:** в этом случае сыщики вместе решают, к кому применяется эффект. Если сыщики не могут прийти к единогласному мнению, окончательное решение принимает случайно выбранный сыщик.

**В:** могут ли сыщики вместе решать головоломки?

**О:** да, сыщики могут обсуждать головоломки и другие испытания, с которыми сталкиваются, и предлагать свои решения.

**В:** если сыщик с источником света оказывается в области с жетоном темноты, значит ли это, что сыщик находится в темноте?

**О:** нет, сыщики игнорируют темноту в областях, где находится источник света или огонь, а также в смежных с ними областях.

**В:** что происходит, если эффект должен воздействовать на погибшего сыщика?

**О:** разыграйте эффект настолько, насколько это возможно. Погибшие сыщики не могут быть подвержены действию эффектов, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

**В:** если несколько сыщиков проводят проверку ужаса против одного и того же монстра, нужно ли им проводить разные проверки?

**О:** нет, если несколько сыщиков проводят проверку ужаса против одного и того же монстра, они проводят одну и ту же проверку. При этом эффекты данной проверки каждый сыщик разыгрывает независимо от остальных.

**В:** может ли огонь распространяться сквозь стены?

**О:** нет, огонь не может распространяться сквозь стены. Эффекты, воздействующие на смежные области, не воздействуют на области, отделённые стенами, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.

**В:** сколько жетонов огня размещается при распространении огня?

**О:** если хотя бы в одной области на поле есть огонь, сыщики выкладывают только 1 жетон огня в область, смежную с областью, в которой находится огонь. Во время каждой фазы Мифа под действием этого эффекта размещается только 1 жетон огня.

**В:** тратится ли действие сыщика на использование Дюка в начале хода?

**О:** нет, использование Дюка не тратит действий сыщика.

**В:** в карте ужаса «Клаустрофобия» сказано: «Каждый раз, когда в конце вашего хода в пределах вашей дальности находится 2 или меньше областей, получите 1 ужас взакрытую». Что это значит?

**О:** каждая отдельная область на поле в любой момент времени либо находится в пределах дальности сыщика, либо не находится. Сыщик с клаустрофобией должен насчитать как минимум 3 области в пределах своей дальности, иначе получит ужас.

# СТРУКТУРА ЭКРАНА ПРИЛОЖЕНИЯ

## ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

В течение игры большую часть времени сыщики будут взаимодействовать с цифровым приложением.



- 1. Карта:** большую часть экрана занимает карта. По мере исследования игроки будут раскрывать новые участки карты. В центральной части экрана будут отображаться текущие фрагменты поля и лежащие на них жетоны. На карте отображаются только те жетоны, с которыми игроки могут взаимодействовать в приложении.
- 2. Кнопка «Игровое меню»:** игроки могут в любой момент нажать на эту кнопку, чтобы получить доступ к игровому меню. Здесь игроки могут обратиться к журналу сообщений или сохранить прогресс сценария, чтобы продолжить его прохождение в другой раз.
- 3. Кнопка «Перечень монстров»:** игроки могут нажать на эту кнопку во время игры, чтобы открыть или закрыть перечень монстров. Чтобы открыть меню монстра, его нужно выбрать из перечня.
- 4. Кнопка «Инвентарь»:** игроки могут нажать на эту кнопку во время игры, чтобы открыть или закрыть инвентарь. Когда сыщики обнаружат вещи, с которыми можно взаимодействовать при помощи приложения, эти вещи отобразятся в инвентаре.
- 5. Перечень монстров/инвентарь:** открытый перечень монстров, как и открытый инвентарь, будет отображаться вдоль нижней части экрана.
- 6. Кнопка «Конец фазы»:** игроки могут нажать на эту кнопку, чтобы завершить текущую фазу и перейти к следующей фазе или следующему раунду.
- 7. Кнопка «Настройки»:** игроки могут нажать на эту кнопку, чтобы в любой момент получить доступ к настройкам приложения.

# СТРУКТУРА ЭКРАНА ПРИЛОЖЕНИЯ

## ВНЕШНИЙ ВИД МЕНЮ МОНСТРА

Выбрав монстра из перечня, игрок получает доступ к меню этого монстра. Это меню позволяет игрокам взаимодействовать с монстрами во время игры.

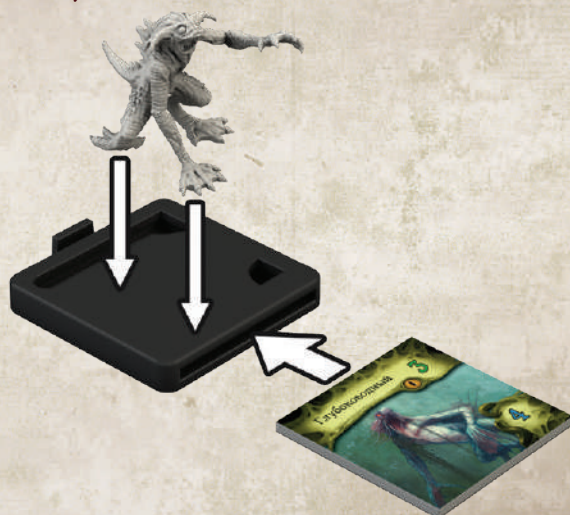


- 1. Название и иллюстрация:** указывают, какой именно монстр выбран. Вся информация в меню монстра относится к выбранному монстру.
- 2. Здоровье:** в левом верхнем углу экрана отображается значение здоровья монстра.
- 3. Отличительный символ:** рядом с иллюстрацией отображается отличительный символ монстра (если есть).
- 4. Урон:** ниже названия монстра отображается количество полученного им урона. Игрок может воспользоваться кнопками «+» и «-», чтобы увеличить или уменьшить урон.
- 5. Кнопка «Атаковать»:** игроки могут нажать на эту кнопку, чтобы атаковать монстра.
- 6. Кнопка «Уйти»:** игроки могут нажать на эту кнопку, чтобы провести проверку ухода от этого монстра.
- 7. Панель эффектов:** все эффекты, связанные с монстром, отображаются на панели справа. Это происходит каждый раз, когда игрок атакует монстра или уходит от него, а также когда монстр выполняет действие.
- 8. Перечень монстров:** игрок может выбрать монстра, нажав на его иллюстрацию в перечне. Закрывать меню монстра можно, нажав на изображение выбранного монстра.

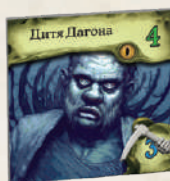
# СПРАВКА ПО ФИГУРКАМ МОНСТРОВ

## ПОДГОТОВКА ФИГУРОК МОНСТРОВ

Приклейте звёздных отродий к большим поставкам, а охотящихся ужасов и толпу — к средним (инструкции по склейке читайте на стр. 3 буклета правил игры). Все остальные фигурки поставьте на маленькие подставки: вставьте штырьки каждой фигурки в соответствующую подставку.



Затем вставьте жетон каждого монстра в соответствующую подставку. Подставки спроектированы таким образом, чтобы вы могли видеть всю нужную информацию на жетоне монстра и не испытывали необходимости его извлекать.



*Дитя Дагона*



*Культист*



*Глубоководный*



*Потомок Глубоководного*



*Призрак*



*Жрец Дагона*



*Звёздное отродье*



*Охотящийся ужас*



*Толпа*

# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

<b>А</b>		<b>К</b>		<b>Р</b>	
Атака (действие).....4		Как пользоваться справочником .....2		Разместить .....14	
Атрибуты.....4		Коллекция .....8		Раненый — см. «Урон и ужас» .....17	
<b>Б</b>		Комната.....8		Раскрыть — см. «Перевернуть» .....11	
Баррикада.....4		Кража (действие).....9		Рассудок — см. «Здоровье и рассудок» ....8	
Бдительность — см. «Монстр».....9		Крепость мускулов — см. «Монстр» .....9		Раунд.....14	
Безумный — см. «Урон и ужас» .....17		Кубики.....9		Результат проверки — см. «Проверка» ..13	
Ближайший.....5		<b>М</b>		<b>С</b>	
<b>В</b>		Может — см. «Терминология» .....2		Самый дальний.....14	
В сторону.....5		Монстр.....9		Сбросить.....14	
Вещи .....5		<b>Н</b>		Север — см. «Стороны света» .....15	
Взаимодействие (действие) .....5		Навыки.....9		Секретный проход.....14	
Внешний вид меню монстра.....21		Наружные комнаты .....10		Символ действия .....14	
Внутренние комнаты.....5		Не может — см. «Золотые правила» .....2		Скованный — см. «Состояние» .....15	
Восток — см. «Стороны света» .....15		Непроходимая граница.....10		Случайный.....14	
Выйти — см. «Сохранить и выйти» .....15		<b>О</b>		Смежные области.....15	
<b>Г</b>		Область .....10		Событие Мифа.....15	
Головоломка.....5		Обмен (действие) .....10		Сосредоточенный —	
Головоломка-замок .....5		Обыск (действие) .....10		см. «Состояние» .....15	
Головоломка-код.....6		Обычная вещь.....10		Состояние .....15	
Головоломка-пятнашки .....6		Оглушённый — см. «Состояние» .....15		Сохранить и выйти.....15	
Граница .....6		Огонь.....10		Споры.....2	
<b>Д</b>		Ограничения компонентов.....3		Справка по фигуркам монстров.....22	
Дальность.....6		Оружие — см. «Обычная вещь» .....10		Стена.....15	
Дверь .....6		Особенности окружения.....11		Стороны света.....15	
Двухсторонние карты .....7		Особые действия.....11		Структура экрана приложения.....20	
Действие .....7		Оставить в своей области .....11		Сыщик.....15	
Добровольное перемещение —		Отменяется .....11		<b>Т</b>	
см. «Перемещение» .....11		Очистить поле.....11		Темнота .....16	
Доказательство — см. «Атрибуты» .....4		Ошеломлённый — см. «Состояние» ....15		Толчок (действие).....16	
<b>Ж</b>		<b>П</b>		<b>У</b>	
Жетон взаимодействия.....7		Перевернуть .....11		Убрать с поля.....16	
Жетон исследования .....7		Перемещение.....11		Ужас — см. «Урон и ужас» .....17	
Жетон обзора .....7		Перемещение (действие) .....12		Улика.....16	
Жетон обыска.....7		Перечень монстров.....12		Уникальная вещь.....16	
Журнал сообщений .....7		Персонаж.....12		Урон и ужас.....17	
<b>З</b>		Победа и поражение .....12		Уход.....17	
Заклинание .....7		Погибнуть .....12		<b>Ф</b>	
Закрывать — см. «Перевернуть» .....11		Подготовка к игре .....3		Фаза Мифа .....18	
Запад — см. «Стороны света» .....15		Поджог (действие) .....12		Фаза сыщиков .....18	
Запас кубиков — см. «Проверка» .....13		Подобрать .....13		Фрагмент поля .....18	
Здоровье и рассудок .....8		Поле .....13		<b>Х</b>	
Значение ужаса — см. «Монстр» .....9		Получить .....13		Ход .....18	
Золотые правила.....2		Поражение — см. «Победа		Ход решения головоломки.....18	
<b>И</b>		и поражение».....12		<b>Ц</b>	
Игровой интерфейс .....20		Потратить.....13		Цель .....18	
Имеет право — см. «Терминология» .....2		Приложение.....13		<b>Э</b>	
Имущество.....8		Принудительное перемещение —		Экран — см. «Приложение» .....13	
Инвентарь .....8		см. «Перемещение» .....11		Этап монстров .....18	
Исследование (действие).....8		Проверка .....13		Этап события .....18	
Источник света — см. «Атрибуты» .....4		Проверка ужаса .....14		Этап ужаса .....19	
		Пропустить действие .....14		<b>Ю</b>	
		Прочь от .....14		Юг — см. «Стороны света» .....15	



# ПАМЯТКА

Партия в «Особняки безумия» делится на раунды. Каждый раунд состоит из двух фаз: фазы сыщиков и фазы Мифа.

## ФАЗА СЫЩИКОВ

Во время фазы сыщиков игроки ходят по очереди в порядке личной договорённости. Каждый выполняет не больше двух действий.

### ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Перемещение:** переместитесь на расстояние не больше двух областей. Вы можете прервать перемещение, чтобы выполнить другие действия.
- **Обыск:** осмотрите жетон обыска в своей области с помощью приложения.
- **Исследование:** осмотрите жетон исследования в своей области с помощью приложения.
- **Взаимодействие:** обратитесь к персонажу или жетону взаимодействия в своей области с помощью приложения.
- **Атака:** с помощью приложения атакуйте оружием ближнего боя монстра в своей области или оружием дальнего боя монстра в пределах вашей дальности.
- **Обмен:** обменяйтесь имуществом с другими сыщиками в своей области. Подберите имущество или оставьте его в своей области.

### РЕДКО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Толчок:** толкните монстра или другого сыщика (см. «Толчок (действие)» на стр. 16).
- **Поджог:** разожгите огонь в своей или в смежной области (см. «Поджог (действие)» на стр. 12).
- **Кража:** украдите имущество у другого сыщика (см. «Кража (действие)» на стр. 9).

### ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые вещи и эффекты позволяют сыщикам выполнять особые действия. Описание особого действия можно найти на карте вещи или в тексте эффекта.

- **Забаррикадировать дверь:** заблокируйте дверь, чтобы не дать монстрам или сыщикам в неё пройти (см. «Баррикада» на стр. 4).
- **Потушить огонь:** сбросьте огонь из своей области или из области, в которую вы переместитесь во время своего хода (см. «Огонь» на стр. 10).

## ФАЗА МИФА

Фаза Мифа разделена на три этапа: этап события, этап монстров и этап ужаса. Во время каждого этапа приложение даёт указания, которые сыщикам потребуется выполнить.

### ЭТАП СОБЫТИЯ

Приложение описывает одно или несколько событий Мифа, которые сыщики должны будут разыграть.

### ЭТАП МОНСТРОВ

Приложение даёт указания по действиям монстров.

- Действие монстра может вынудить его перемещаться или атаковать особым способом. В эффектах могут встречаться следующие слова.

- **В сторону:** каждая область, в которую перемещается монстр, должна уменьшать расстояние до цели.
- **Прочь от:** каждая область, в которую перемещается монстр, должна увеличивать расстояние между ним и обозначенным компонентом или областью.
- **Ближайший:** удалённый на наименьшее количество областей.
- **Самый дальний:** удалённый на наибольшее количество областей.

### ЭТАП УЖАСА

Каждый сыщик проводит проверку ужаса против монстра в пределах своей дальности.

- Каждый сыщик проводит проверку ужаса только против монстра с самым высоким значением ужаса.
- Если в пределах дальности нет монстров, сыщик не проводит проверку ужаса.

В каждом раунде после фазы Мифа сыщики начинают новый раунд и новую фазу сыщиков. Игроки продолжают играть раунд за раундом, пока не одержат победу или не потерпят поражение.

### СПРАВКА ПО СИМВОЛАМ

	Сила		Успех (результат броска)
	Ловкость		След (результат броска)
	Внимание		Символ действия
	Знания		Символ базового комплекта
	Общение		
	Воля		