

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ



ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ

КРИЧАЩАЯ ПУСТОТА



ОБ ИГРЕ

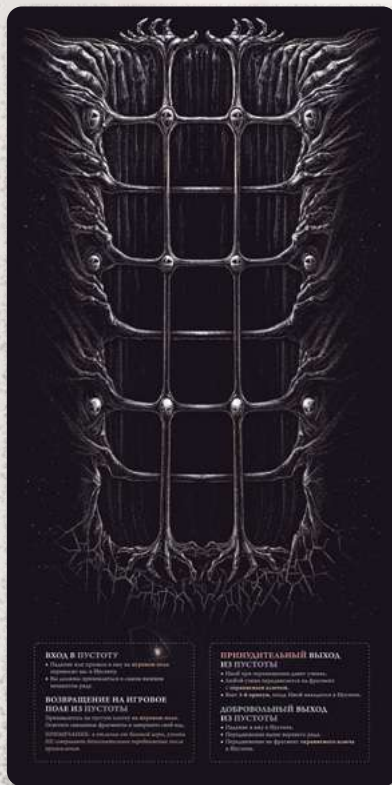
Вы очнулись в темноте. В вашей руке — лишь одинокая свеча и... это уже случалось раньше? Дежавю беспокоит меньше, чем ощущение перемен. Всегда ли пол под вами был таким ненадёжным? Когда туннели обрушивались в ямы, они и раньше кричали? И почему кажется, что эти крики всё ближе?

«Обитель тьмы: Кричащая пустота» — это дополнение, приносящее новую угрозу и новое пространство для исследования. Для дополнения требуется базовая игра «Обитель тьмы». Ямы теперь ведут в Пустоту, где узников поджидает Иной. По ходу игры Иной будет подниматься из Пустоты и атаковать узников, разрушая части лабиринта на своём пути.

Если узники храбры, они могут прыгнуть в яму и упасть на дно Пустоты, где тусклый свет их свечей на время задержит продвижение Иного. Однако они не могут сдерживать его вечно, и узники, остающиеся слишком близко к Иному, будут раздавлены, когда он устремится к мерцающему свету, который презирает.

СОСТАВ ИГРЫ

1 поле Пустоты



Фрагменты дополнения и прочее



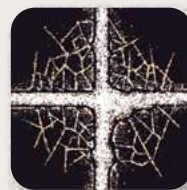
3 сегмента Иного



1 дополнительный планшет сброса



8 охраняемых ключей



5 разрушающихся перекрёстков



6 фрагментов с крикунами



8 разрушающихся Т-образных проходов



3 памятки дополнения

Фрагменты для расширенных правил и прочее



4 пожирателя света



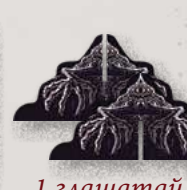
3 Путелома (1 запасной)



7 карт ночных кошмаров



3 фрагмента событий



1 глашатай неизбежного (из 2 частей)



13 карт событий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

ПРЕЖДЕ ВСЕГО равномерно распределите между игроками 3 памятки из этой коробки. Каждый игрок должен внимательно прочитать обе стороны своей памятки. В дальнейшем он будет решать **все случаи**, связанные с описанной на его памятке ситуацией. Продолжите подготовку, выполнив описанные ниже указания. Они меняют подготовку к базовой игре, делая её менее случайной и добавляя важные фрагменты в определённые части стопки. После выполнения этих указаний завершите подготовку, следуя правилам базовой игры по подготовке игрового поля и других компонентов в соответствии с количеством игроков.

1. **ПУСТОТА.** Положите поле Пустоты рядом с игровым полем.
2. **ИНОЙ.** Положите сегменты Иного одной стопкой рядом с полем Пустоты.
3. **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПЛАНШЕТ СБРОСА.** Положите дополнительный планшет сброса рядом с планшетом сброса из базовой игры.
4. **ПОДГОТОВЬТЕ ФРАГМЕНТЫ НАЧАЛЬНОГО ОКРУЖЕНИЯ И ПЕРЕМЕШАЙТЕ ОБЫЧНЫЕ ФРАГМЕНТЫ.** Отложите в сторону 6 фрагментов с крикунами. Возьмите обычные проходы и перекрёстки из базовой игры, добавьте 13 фрагментов разрушающихся проходов и перекрёстков из этой коробки и перемешайте получившийся набор лицевой стороной вниз. Возьмите из него 10 случайных фрагментов и отложите их для **шага 5**. Затем добавьте к оставшемуся набору пожирателей воска в зависимости от числа игроков. Перемешайте весь набор и поделите его на 4 примерно равные стопки. Положите их в один ряд.

5. РАВНОМЕРНО РАСПРЕДЕЛИТЕ ОСОБЫЕ ФРАГМЕНТЫ.

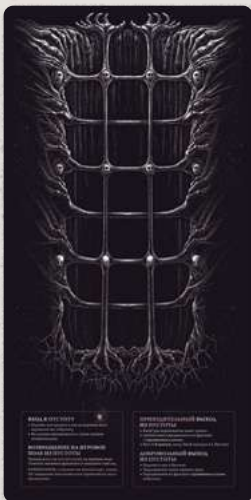
Положите на верх каждой стопки следующие фрагменты:

1 охраняемый ключ, 1 врата и 1 крикун. *Используйте фрагменты охраняемых ключей из этого дополнения, а не фрагменты с ключом из базовой игры. Они действуют по-разному.*

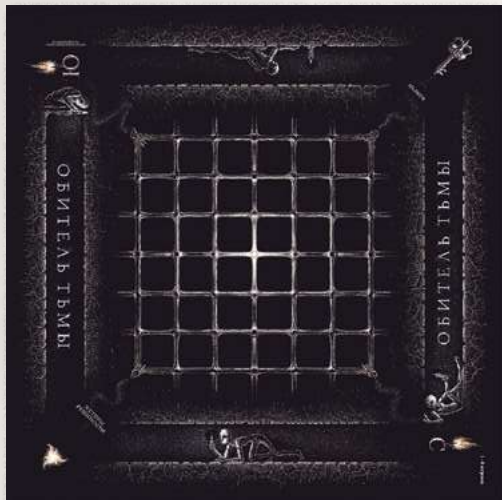
Возьмите оставшихся 2 крикунов и нужное число фрагментов охраняемых ключей (3 фрагмента для 1–4 узников, 4 фрагмента для 5 узников), перемешайте их лицевой стороной вниз и равномерно распределите по стопкам, кладя остаток в средние стопки в ряду. Перемешайте каждую стопку по отдельности. *Не перемешивайте их все вместе!* Затем сложите их в свечу, начиная с крайней левой стопки и заканчивая крайней правой. И наконец, положите 10 фрагментов, отложенных в **шаге 4**, на верхнюю часть собранной стопки.

Подготовка с дополнением для 4 игроков

1 Поле Пустоты



Игровое поле



3



Планшет сброса из базовой игры



Дополнительный планшет сброса

5

Положите на каждую стопку 1 крикуна, 1 охраняемый ключ и 1 врата.

А	Б	В	Г
Крикун	Крикун	Крикун	Крикун
Охраняемый ключ	Охраняемый ключ	Охраняемый ключ	Охраняемый ключ
Врата	Врата	Врата	Врата

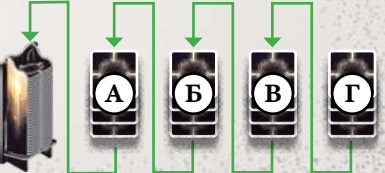


5 игроков

Перемешайте 2 оставшихся крикунов и охраняемые ключи (3 для 1–4 игроков, 4 для 5 игроков) и равномерно распределите их по стопкам. Остатки положите на верх Б и В.

Перемешайте стопки по отдельности. Но не вместе!

Поочередно сложите стопки в свечу, начав с крайней левой.

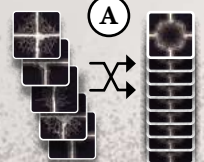


Затем поместите 10 отложенных фрагментов из **шага 4** на верх собранной стопки.



4

А Перемешайте обычные и разрушающиеся проходы и перекрёстки.



Б Отложите 10 фрагментов для шага 5



Отложенные фрагменты

В Замешайте фрагменты с пожирателями воска и другими монстрами в зависимости от числа игроков (за исключением хранителей ключей; если они используются, они заменяют охраняемые ключи на **шаге 5**).



Г Поделите фрагменты на 4 примерно равные стопки.



ПУСТОТА

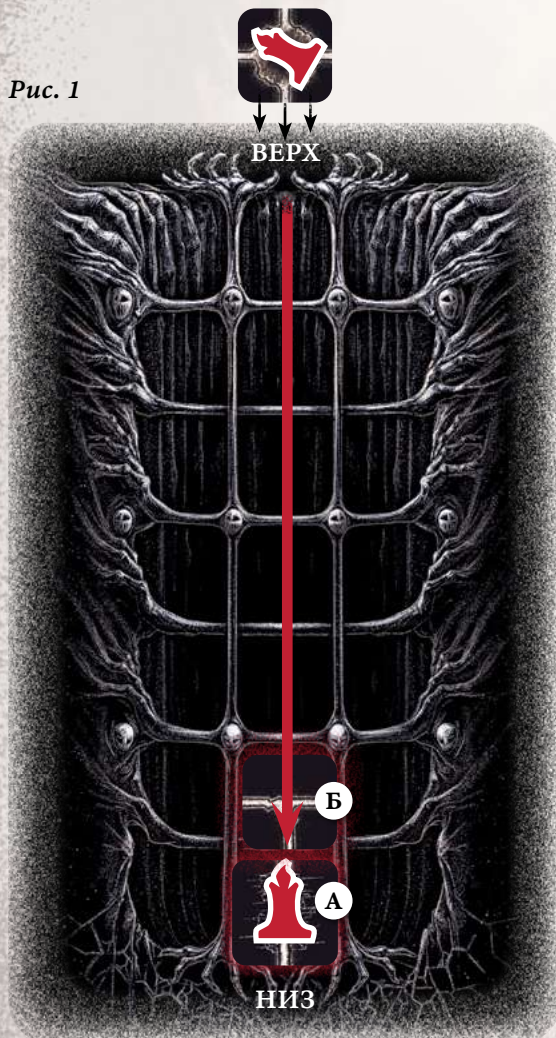
ЧТО КАК ПРЕЖДЕ? ЧТО ОТЛИЧАЕТСЯ?

Начните на своих стартовых фрагментах на игровом поле. Следуйте всем правилам базовой игры. Главное изменение правил в этом дополнении касается ям. В базовой игре падение в яму приводило к тому, что на следующий свой ход вы приземлялись на игровое поле. В «Кричащей пустоте» это работает иначе. Вместо этого **падение или прыжок в яму на игровом поле отправляет вас в Пустоту**, на другое поле. Охраняемые ключи дают узникам ключи так же, как и обычные фрагменты с ключами, однако попадание на фрагмент охраняемого ключа немедленно переносит всех узников из Пустоты обратно на игровое поле. Чтобы напомнить вам об этом важном различии, у них разные изображения.

ВХОД В ПУСТОТУ

Пустота — это логово Иного. Узники размещают фрагменты и перемещаются в Пустоте, как на игровом поле. Однако у него иная форма. **Крайние клетки в каждом из рядов считаются соседними**, но крайние клетки в столбцах — нет, так как верхняя часть поля является **выходом**. Узники попадают в Пустоту, когда падают в ямы на игровом поле. Попадая в Пустоту, узник приземляется в самый нижний незанятый ряд (рис. 1). Он берёт и размещает фрагмент, на который приземляется, а затем освещает окружающие фрагменты (рис. 2). В примере ниже подробно описаны ключевые нюансы. Существует несколько способов покинуть Пустоту, они описаны на следующей странице.

Рис. 1



Пример

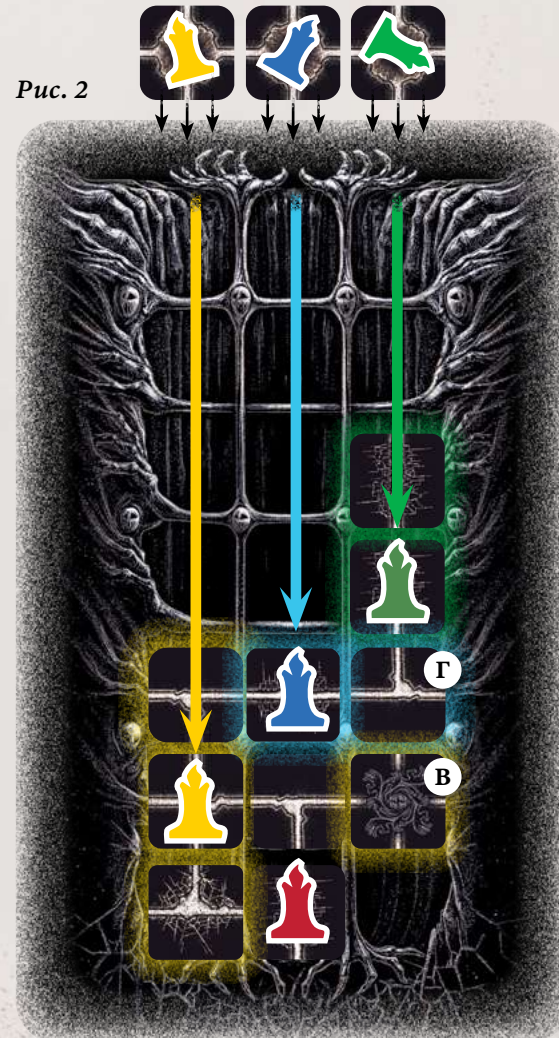
Красный узник падает в Пустоту (рис. 1). Там нет других узников, и Иной ещё не начал своё продвижение, поэтому он падает в самый нижний ряд **А**. Он берёт и размещает фрагмент, на который приземляется, а потом освещает соединённую клетку **Б**.

Затем в Пустоту падает **Жёлтый** узник (рис. 2). Он должен приземлиться во второй ряд, несмотря на то, что после хода **Красного** узника в нижнем ряду остались пустые клетки. **Жёлтый** узник размещает пожирателя воска **В**.

Синий узник падает в Пустоту следующим. Он приземляется в среднем столбце, чтобы избежать атаки пожирателя воска, которого разместил **Жёлтый** узник. Ему достаётся прямой коридор, он выбирает его направление, после чего берёт ещё 1 фрагмент для клетки справа от себя **Г**.

Зелёный узник падает последним и решает приземлиться в правом столбце. Он не может приземлиться в нижнем ряду, потому что там находится **Красный** узник, хотя рядом с ним и есть неосвещённая клетка.

Рис. 2



ДОБРОВОЛЬНЫЙ ВЫХОД ИЗ ПУСТОТЫ

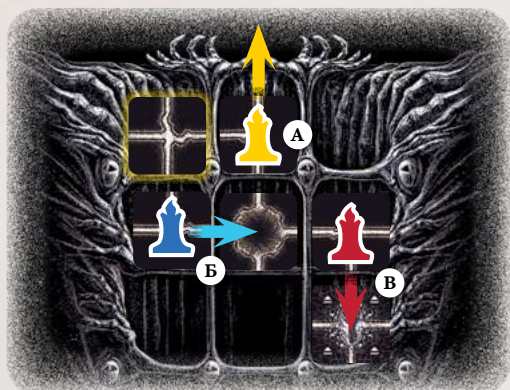
Узник может в свой ход покинуть Пустоту, сделав одно из трёх (рис. 3):

- А** Передвинуться выше верхнего ряда Пустоты.
- Б** Упасть в яму, находясь в Пустоте.
- В** Передвинуться на фрагмент охраняемого ключа*. Все остальные узники тоже покидают Пустоту, но сохраняют свечи зажжёнными.



*** ИНОЙ** пристально наблюдает за всеми охраняемыми ключами. Если их потревожить, Иной с криком изгоняет всех из Пустоты.

Рис. 3



Жёлтый узник может покинуть Пустоту, поднявшись на 1 клетку выше **А**.

Синий узник может упасть в соседнюю яму, чтобы приземлиться на игровом поле **Б**.

Красный узник может передвинуться на фрагмент с охраняемым ключом вне зависимости от того, может ли он взять ключ или нет **В**. Однако, если

Красный узник сделает это, пока **Синий** и **Жёлтый** узники всё ещё находятся в Пустоте, все они покинут Пустоту.

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Когда узник покидает Пустоту, он может приземлиться на любую неосвещённую и незанятую клетку на игровом поле. Выбрав место, он берёт фрагмент, кладёт его на выбранную клетку, размещает своего узника, освещает все связанные с ним проходы и заканчивает свой ход**.

**** ВАЖНО:** это отличается от прыжков в яму в игре без Пустоты. Узники не совершают дополнительное передвижение при приземлении в Пустоту и на игровое поле.

ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ ВЫХОД ИЗ ПУСТОТЫ

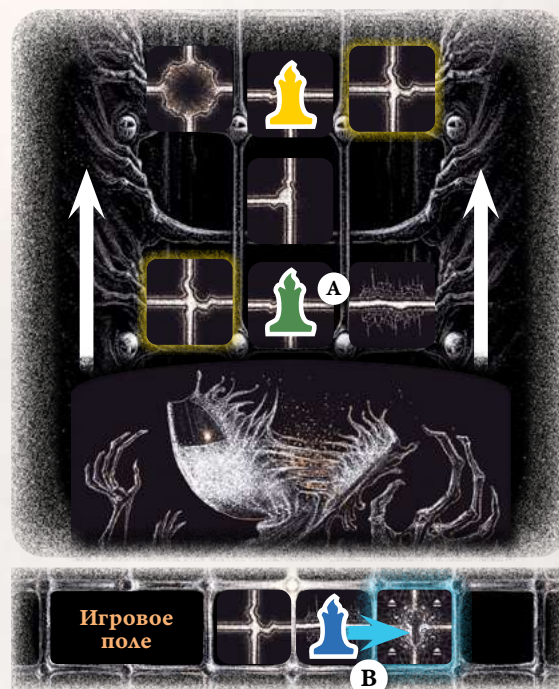
Узник немедленно покидает Пустоту, если происходит одно из описанного ниже (рис. 4). Если эффект действует на нескольких узников, применяйте его к ним по очередности хода.

- А** Иной при перемещении давит узника. Сбросьте 3 верхних фрагмента из запаса, у узника ГАСНЕТ СВЕЧА.
- Б** Из запаса взят 3-й крикун, когда Иной находится в Пустоте. Все узники покидают Пустоту, сохраняя свечи зажжёнными, если только их при этом не давит Иной***.
- В** Узник передвигается на фрагмент с охраняемым ключом, где бы он ни находился. Все узники покидают Пустоту, сохраняя свечи зажжёнными.



*****УЗНИК РАЗДАВЛЕН:** Иной — это огромный монстр, который накрывает все фрагменты и всех узников на своём пути. Накрытые фрагменты сбрасываются с поля; накрытые узники сбрасывают 3 верхних фрагмента из запаса, их СВЕЧИ ГАСНУТ, и они переносятся на другое поле.

Рис. 4



Зелёный узник принудительно покинет Пустоту, если Иной продвинется вперёд; при этом узник сбросит 3 верхних фрагмента из запаса и ПОГАСИТ СВЕЧУ. Если будет взят 3-й крикун **Б**, **Жёлтый** и **Зелёный** узники принудительно покинут Пустоту. **Жёлтый** узник не получит серьёзных последствий, но **Зелёный** узник сбросит 3 верхних фрагмента и ПОГАСИТ СВЕЧУ. Если **Синий** узник, находящийся на игровом поле, перейдёт на фрагмент охраняемого ключа, то **Жёлтый** и **Зелёный** узники принудительно покинут Пустоту **В**.

ИНОЙ

В ПУСТОТЕ

Иной — один из самых опасных монстров в серии игр «Обитель тьмы». Он состоит из трёх сегментов, каждый из которых занимает 4 клетки в ширину и 2 клетки в высоту. Цель Иного — выбраться из Пустоты и атаковать игровое поле. Начиная со следующего хода **ПОСЛЕ того, как все узники покинут свои разрушающиеся стартовые фрагменты**, образование ям будет продвигать Иного.

Если во время хода узника на игровом поле образуется хотя бы 1 яма, Иной продвигается на один свой сегмент (2 клетки) вверх по Пустоте. **ОДНАКО**, если в Пустоте находится узник с горящей свечой, он препятствует продвижению Иного, когда на игровом поле образуются ямы. После того как все 3 сегмента будут размещены на поле Пустоты, при следующем продвижении Иной выходит из Пустоты и перемещается на игровое поле, как описано на следующей странице.

ПОДСКАЗКА: чтобы с самого начала сдерживать Иного, один узник может **ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ** и на первом же ходу провалиться в Пустоту.

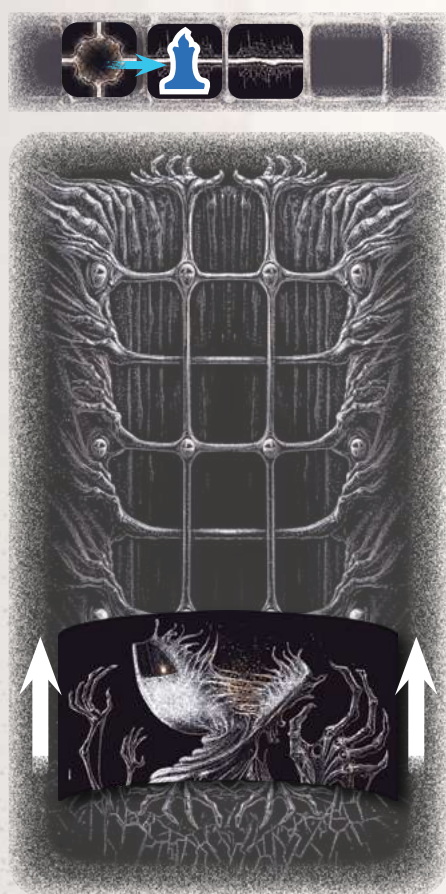


Рис. 1

Синий узник создаёт яму на игровом поле. Первый сегмент Иного выкладывается в двух нижних рядах Пустоты.

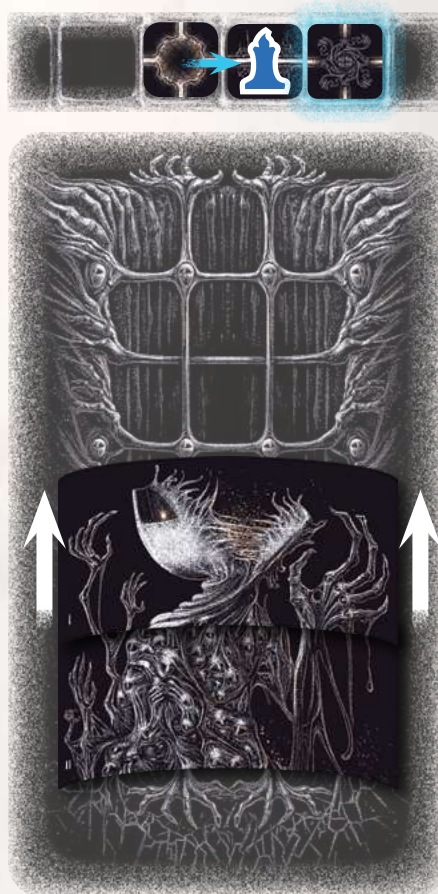


Рис. 2

Синий узник создаёт ещё одну яму на игровом поле. В Пустоте появляется ещё один сегмент Иного.



Рис. 3

1 Синий узник остаётся на месте, чтобы не попасться пожирателю воска, создаёт яму и проваливается. **2** Иной продвигается выше **3 до того**, как узник приземлится.* В следующий раз, когда Иной продвинется выше, он покинет Пустоту.

***ПРИМЕЧАНИЕ:** если бы Иной должен был покинуть Пустоту, когда в неё падает Синий узник, они бы НЕ встретились. Вначале Иной переместится на игровое поле, и только потом узник упадёт на дно Пустоты (см. порядок хода на обороте правил).

НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Положите сегмент с пастью Иного на край игрового поля так, чтобы его линия видимости пересекалась со следующим узником по очередности хода, расположенным на игровом поле. При игре с 1–4 узниками разместите Иного так, чтобы его сегмент I закрывал 4 крайних клетки поля (рис. 4). При игре с 5 узниками поместите его перед краем игрового поля (рис. 7). **В конце каждого следующего хода узника** добавляйте к Иному новый сегмент, продвигая сегмент I на поле на 2 ряда дальше (рис. 5). Узники, раздавленные по пути, немедленно падают в самый нижний незанятый ряд в Пустоте, сбрасывают 3 верхних сегмента из запаса, и их СВЕЧИ ГАСНУТ. При игре с 1–4 узниками Иной продвигается вперёд всего 2 раза. Затем он ещё один ход остаётся на игровом поле и возвращается в Пустоту в конце этого хода. Все фрагменты, которые были накрыты Иным и становятся видны после его ухода, превращаются в ямы.

ПОДСКАЗКА: при размещении Иного старайтесь выбирать край игрового поля, грозящий как можно меньшему числу игроков или позволяющий части игроков потенциально уйти с пути Иного.

Пример перемещения Иного при игре с 1–4 узниками

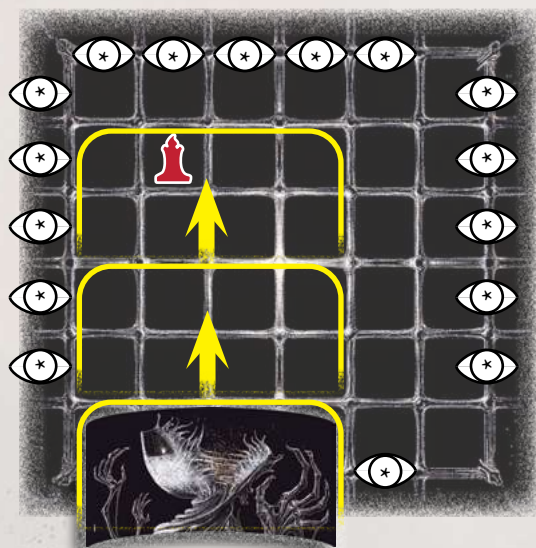


Рис. 4

Нацелившись на **Красного** узника, Иной размещается на 4 крайних клетках поля. В этот ход он не продвигается. Альтернативные варианты размещения помечены символом (X).



Рис. 5

Прошёл следующий ход. **Красный** узник передвинулся, надеясь сбежать. Иной продвигается на 2 ряда в заданном при размещении направлении.



Рис. 6

Проходит ещё один ход. Иной выдвигается на всю свою длину. Он остаётся на месте ещё один ход и возвращается в Пустоту в конце этого хода. **Красный** узник в безопасности.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРИ 5 УЗНИКАХ

При игре с 5 узниками Иной продвигается вперёд 3 раза. Затем он остаётся один ход на игровом поле и возвращается в Пустоту в конце этого хода.

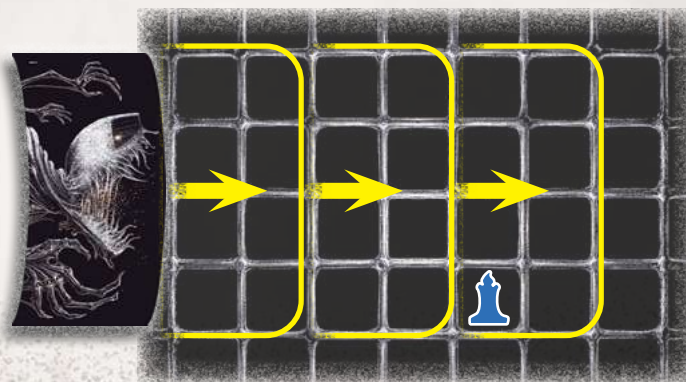


Рис. 7

КРИКУНЫ

ПЕРВЫЕ ДВА КРИКУНА

Крикуны — вестники Иного. Когда узники открывают 3-го крикуна, он призывает Иного, продвигая его вперёд, даже если в Пустоте есть узники с горящими свечами. Из-за своего бесконечного крика **первые два крикуна остаются препятствиями в лабиринте, даже когда никем не освещены**. Пока крикун занимает клетку, узники не могут перемещаться через неё. Однако крикуны НЕ блокируют атаки других монстров и не мешают их линии видимости.

РАЗМЕЩЕНИЕ КРИКУНА

Если, освещая окрестности на игровом поле, узник берёт из запаса фрагмент с крикуном, он размещает его так же, как любой другой фрагмент. Если крикун раскрывается при сбросе или если его берёт из запаса узник, находящийся в Пустоте, поместите его на игровое поле, соединяя с любым открытым проходом. Продолжайте освещать другие фрагменты как обычно.

ПРИЗЫВ ИНОГО

Когда размещается третий крикун, он призывает Иного. Немедленно сбросьте всех крикунов. Если какие-то из клеток, занимаемых ими, всё ещё освещены, замените их ямами, но **не продвигайте Иного, как обычно!** Дальнейшее зависит от текущего местонахождения Иного.

ЕСЛИ ИНОЙ НАХОДИТСЯ В ПУСТОТЕ

- Продвиньте Иного на 1 сегмент, даже если в Пустоте находится узник с зажжённой свечой.
- Все узники, которых не раздавило, переносятся на игровое поле.

ЕСЛИ ИНОЙ НАХОДИТСЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

- Третий крикун даёт Иному дополнительное перемещение в этом ходу. Одно перемещение Иной делает **немедленно** (благодаря крикуну), а второе — в конце хода, как обычно.



Рис. 1

У обоих узников горят свечи, но **Синий** узник берёт из запаса 3-го крикуна. Эффект применяется немедленно, поэтому **Синий** узник берёт только 1 фрагмент.



Рис. 2

Иной перемещается, игнорируя горящие свечи. **Зелёный** узник раздавлен. **Синий** узник переносится на игровое поле без последствий.



Рис. 3

Красный узник берёт из запаса 3-го крикуна. Иной продвигается на 1 сегмент. Это первое из 2 его перемещений в этом ходу.



Рис. 4

Красный узник тратит жетон решимости перед окончанием своего хода **1**. Иной совершает обычное перемещение **2**. К несчастью, **Жёлтый** узник раздавлен.

УТОЧНЕНИЯ

ПУСТОТА

- Пустота замкнута так же, как игровое поле?
- Да, но только в рядах. Верх и низ не переносят на противоположную сторону.
- Что произойдёт, если в Пустоте нет неосвещённых мест, когда туда должен упасть узник?
- Он приземлится на освещённой клетке в самом нижнем доступном ряду. Если это не врата, эта клетка должна быть незанята.
- Узник на игровом поле передвинулся на охраняемый ключ. Когда именно узники перенесутся из Пустоты на игровое поле?
- Они переносятся из Пустоты до этапа «ПОЯВЛЕНИЕ ЯМ». После того как активный узник закончит освещать фрагменты и разыгрывать прочие эффекты, все остальные узники из Пустоты приземляются по очередности хода и раскрывают фрагменты по очередности хода. *Всё это считается частью одного и того же хода.*
- Узник в Пустоте передвинулся на фрагмент с охраняемым ключом. Когда именно он вернётся на игровое поле?
- Он возвращается на игровое поле во время этапа «ПАДЕНИЕ». Таким образом, можно подобрать ключ, если у узника пока ещё нет ключа. Если у него уже есть ключ, он может отдать свой ключ соседнему узнику и подобрать ключ со своего фрагмента.

ИНОЙ

- Вызывает ли Иной атаку пожирателей воска и пр.?
- Да, если его движение заканчивается на линии видимости пожирателя воска или другого монстра, чувствительного к движению, тот активируется. *ОДНАКО, если движение Иного заканчивается поверх другого монстра, этот монстр не активируется.*
- Может ли узник передвинуться рывком на Иного в Пустоте и/или на игровом поле?
- Да, но он всё равно сбрасывает 3 верхних фрагмента из запаса, его СВЕЧА ГАСНЕТ, и он переносится на другое поле.
- Если яма создаётся на игровом поле, когда именно Иной перемещается по Пустоте?
- Он перемещается в конце этапа «ПОЯВЛЕНИЕ ЯМ» — сразу после того, как появляется яма на игровом поле.
- За один ход на поле создано несколько ям. Иной переместится несколько раз?
- Сколько бы ям ни было создано в течение хода за счёт решимости или из-за монстров, Иной продвигается по Пустоте только один раз за ход. Только крикуны могут заставить Иного продвинуться несколько раз за ход.
- Почему одна сторона сегментов Иного тёмная, а другая — светлая?
- Это чисто декоративный эффект. Некоторым игрокам может быть удобно отслеживать, когда Иной находится в Пустоте, а когда — на игровом поле. Возможно, в будущих дополнениях у цвета сторон будет своё применение.
- Что делать, если третий крикун появляется, когда Иной уже полностью выложен на игровом поле?
- Передвиньте Иного ещё на 1 ряд вперёд по игровому полю, чтобы он достиг противоположного края (*напоминание: обычно Иной после всех своих перемещений оставляет 1 ряд свободным*). В конце этого хода верните его в Пустоту.
- Если на игровом поле Иной раздавил сразу несколько узников, кто из них займёт самый нижний ряд?
- Помещайте узников в Пустоту по очередности хода.

КРИКУНЫ

- Что, если узник приземлится на крикуна при падении или передвинется на него?
- Если это происходит на игровом поле, узник передвигается на соседний с крикуном фрагмент, но не сбрасывает фрагменты из запаса. Если его свеча горела, то она продолжает гореть. Если это происходит в Пустоте, поместите этого крикуна на игровое поле по обычным правилам, потом возьмите следующий фрагмент из запаса.
- Что, если узник должен приземлиться на третьего крикуна?
- Сначала разыграйте эффекты Иного, и только потом узник приземляется. Если эта клетка теперь занята Иным, сбросьте 3 фрагмента из запаса, ПОГАСИТЕ СВЕЧУ и приземлитесь на другое поле.
- Что происходит с крикуном, если он раздавлен Иным?
- Уберите его с поля и положите рядом. Несмотря на то, что его нет в игре, он всё ещё считается при проверке призыва Иного. После призыва сбросьте его, как обычно.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

ЧТО ТАКОЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ?

Обитель тьмы — это не пустое место. Во тьме скрываются не только монстры, ключи и врата. Карты событий представляют собой уникальные инструменты и возможности, которые узники могут найти в лабиринте. Если вы добавите их в игру, они дадут узникам новые мощные способности. Однако за них придётся заплатить цену, о которой вы можете пожалеть.

Карты событий — это модуль, который можно включить в дополнение «Кричащая пустота» и/или базовую игру. В нём 13 карт событий и 3 фрагмента событий. И те и другие помечены особым символом. У карт этот символ находится на оборотной стороне, а у фрагментов — на лицевой.



Фрагменты
событий



Символ
события



Карты
событий

ПОДГОТОВКА КАРТ СОБЫТИЙ

Для того чтобы добавить в игру карты событий, выполните обычную подготовку, но замешайте в запас фрагментов 3 фрагмента событий так же, как вы замешиваете пожирателей воска.

Затем перемешайте колоду карт событий. Положите её в удобное место рядом с игровым полем. Теперь вы готовы играть с картами событий.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Ищите фрагменты событий, получая их из запаса, и откладывайте в сторону. В конце этого хода возьмите из колоды карту события и затем сбросьте фрагмент.

Активируйте карты событий в последующие ходы. Узник может начать ход, активируя карту события. Он делает это вместо того, чтобы ПЕРЕДВИНУТЬСЯ или ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ.

ПОИСКИ ФРАГМЕНТОВ СОБЫТИЙ

Когда узник берёт фрагмент события, он откладывает его в сторону и берёт следующий фрагмент из запаса. Это происходит, даже если фрагмент события взят из-за сброса фрагментов из запаса.

В конце этого же хода, после розыгрыша всех остальных эффектов, возьмите по одной карте события за каждый раскрытый фрагмент события (затем сбросьте раскрытые фрагменты событий). Пока что эти карты неактивны. Неактивные карты принадлежат всей группе, и в дальнейшем любые узники в свои ходы могут их активировать.

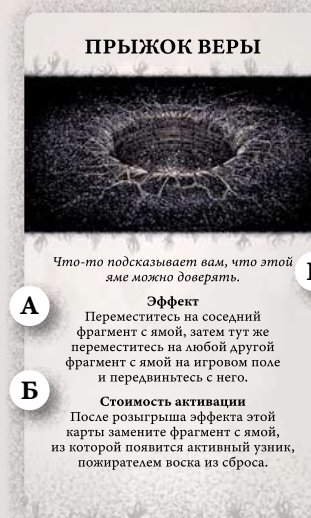
АКТИВАЦИЯ КАРТ СОБЫТИЙ

На каждой карте события указан эффект **А** и стоимость активации **Б**. Там же присутствует художественный текст **В**, но он не влияет на игровой процесс. Пока карта события не активирована (для чего нужно оплатить её стоимость), она ничего не делает. Группа может хранить столько неактивных карт событий, сколько захочет.

Если узник готов активировать карту, он делает это в начале своего хода, вместо того чтобы ПЕРЕДВИНУТЬСЯ или ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ. Для активации карты события узник или группа должны оплатить стоимость, указанную на этой карте. После оплаты стоимости эффект карты вступает в силу. Некоторые карты разыгрываются немедленно, а некоторые оказывают длительное воздействие.

Сбрасывайте карты событий после их активации, если только на них не написано, что их нужно оставить для напоминания о стоимости или эффекте.

ПРИМЕЧАНИЕ: если вы играете без этого дополнения, то перед активацией карты события узник должен ПРИЗЕМЛИТЬСЯ.



ПРЫЖОК ВЕРЫ

Что-то подсказывает вам, что этой яме можно доверять.

А

Эффект

Переместитесь на соседний фрагмент с ямой, затем тут же переместитесь на любой другой фрагмент с ямой на игровом поле и передвиньтесь с него.

Б

Стоимость активации

После розыгрыша эффекта этой карты замените фрагмент с ямой, из которой появится активный узник, пожирателем воска из сброса.

В

MEMENTO MORI

Стоимость активации: до конца партии никто из узников не может получать жетоны решимости.

Эффект: переверните все фрагменты с монстрами в игре стороной с ямой вверх и поместите 1 фрагмент с воротами из сброса в нижнюю половину запаса.

Оставьте эту карту для напоминания о её стоимости.

ДОРОЖКА ИЗ ЗУБОВ

Стоимость активации: 3 жетона решимости от любых узников.

Эффект: возьмите из сброса 4 фрагмента с обычными проходами/перекрёстками и верните их в любые места запаса фрагментов так, чтобы они не шли друг за другом.

КАМЕННАЯ КОРОНА

Стоимость активации: узник, активировавший эту карту, до конца партии не может получать жетоны решимости.

Эффект: узник, активировавший эту карту, получает столько жетонов решимости, чтобы их у него стало 4.

Оставьте эту карту для напоминания о её стоимости.

КАМЕРТОН

Стоимость активации: верните 2 монстров из сброса в любые места запаса фрагментов.

Эффект: узник, активировавший эту карту, создаёт яму на любом соединённом с собой фрагменте.

КЛЮЧ ТРУСА

Стоимость активации: с этого момента вы не можете получать жетоны решимости, и, чтобы ОСТАТЬСЯ НА МЕСТЕ, вы должны тратить жетон решимости.

Эффект: узник, активировавший эту карту, немедленно получает ключ.

Оставьте эту карту для напоминания о её стоимости.

КОМОК ВОСКА

Стоимость активации: все узники теряют все свои жетоны решимости.

Эффект: если кто-то из узников из-за атаки должен будет сбросить ключ или ворота, он может положить их в нижнюю половину запаса вместо сброса.

Оставьте эту карту после активации. Сбросьте после того, как примените её вместо сброса ключа или врат.

ОГНИВО

Стоимость активации: сбросьте 1 жетон решимости. Кроме того, первый фрагмент, который узник, активировавший эту карту, разместит после повторного зажигания свечи, должен быть пожирателем воска из сброса.

Эффект: узник, активировавший эту карту, может повторно зажечь свечу без помощи другого узника.

ОТЧАЯННОЕ РЕШЕНИЕ

Стоимость активации: если этого узника атакует монстр, узник теряет все свои ключи.

Эффект: узник, активировавший эту карту, может держать 2-й ключ. Его СВЕЧА ГАСНЕТ, как только он получает 2-й ключ. Он не может повторно зажечь свечу, пока не отдаст один ключ или не потеряет ключи из-за атаки.

Оставьте эту карту для напоминания о её стоимости.

ПОВЯЗКА

Стоимость активации: все узники теряют все свои жетоны решимости.

Эффект: сбросьте и замените все соседние фрагменты, которые освещает узник, активировавший эту карту.

ПОДКУП

Стоимость активации: сбросьте 2 верхних фрагмента из запаса.

Эффект: узник, активировавший эту карту, в любой свой будущий ход может сбросить раскрытого из запаса пожирателя воска, не размещая его.

Активировавший эту карту узник оставляет её у себя. Сбросьте после использования.

ПРОВАЛ

Стоимость активации: после розыгрыша эффекта этой карты создайте яму под другим узником и разыграйте все последствия этого.

Эффект: замените соседнюю с собой яму разрушающимся прямым проходом из сброса.

ПРЫЖОК ВЕРЫ

Стоимость активации: после розыгрыша эффекта этой карты замените фрагмент с ямой, из которой появится активный узник, пожирателем воска из сброса.

Эффект: переместитесь на соседний фрагмент с ямой, мгновенно перенеситесь на любой другой фрагмент с ямой на игровом поле и передвиньтесь с него.

РЕЗЬБА ПО КОСТИ

Стоимость активации: сбросьте 2 верхних фрагмента из запаса.

Эффект: верните сброшенный фрагмент с ключом в нижнюю половину запаса.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

ИГРА С НОЧНЫМИ КОШМАРАМИ

Если вы хотите увеличить сложность игры, в этом дополнении есть ночные кошмары. Ночные кошмары включают в себя монстров, появляющихся в базовой игре по расширенным правилам (в том числе боссов), а также несколько новых кошмаров. Будьте осторожны, ведь каждый добавленный вами ночной кошмар делает игру сложнее!

Для добавления в игру того или иного ночного кошмара посмотрите соответствующую карту, чтобы узнать об изменениях в подготовке. Примените эти изменения, а затем добавьте соответствующие фрагменты в запас с учётом количества игроков, прежде чем замешать крикунов.

Вы можете играть по расширенным правилам базовой игры, используя это дополнение. Хранителей ключей и исчадий тьмы можно считать независимыми ночными кошмарами.

Некоторые группы предпочитают выбирать боссов. Те же, кто предпочитает хаос, могут использовать карты ночных кошмаров. Просто перемешайте и вытяните несколько карт в соответствии с желаемым уровнем сложности.

1 ночной кошмар	Сложно
2 ночных кошмара	Очень сложно
3 ночных кошмара	Издательство
4 ночных кошмара	<i>Напишите авторам, если справитесь...</i>

Новые ночные кошмары и уточнения по ним описаны на этой и следующей страницах. Уточнения по ночным кошмарам из базовой игры находятся на странице 14.

ГЛАШАТАЙ НЕИЗБЕЖНОГО

Во время подготовки замешайте 5 фрагментов предвестников в запас так же, как вы замешиваете пожирателей воска. Предвестники действуют как обратный отсчёт. Раскрывая фрагмент предвестника, кладите его у поля. Когда вы откроете пятого предвестника, появится глашатай неизбежного.

Поместите жетон глашатай неизбежного на запас фрагментов.

После этого в конце каждого хода узников сбрасывайте один верхний фрагмент из запаса. Этот эффект действует до начала последнего мерцания.

При игре с Плакальщиком используйте 5 фрагментов предвестников (если играете с обоими из этих ночных кошмаров). Плакальщик активируется после раскрытия 2 предвестников, как обычно.

Уточнения

— **Фрагмент, который должен сбросить глашатай неизбежного, — это крикун. Что произойдёт?**

— Разместите его на игровом поле на соединённой клетке, если только это не третий крикун. Активируйте Иного, если это третий крикун.

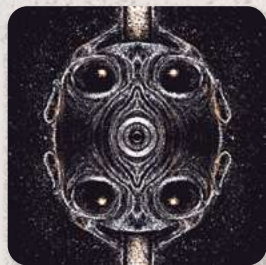
— **Глашатай неизбежного раскрывает последнего предвестника. Какого узника должен накрыть Плакальщик?**

— Плакальщик накрывает следующего по очереди хода узника, расположенного на игровом поле.



ПУТЕЛОМЫ

Когда активный узник берёт Путелому, он должен разместить его так, чтобы одно из лиц смотрело на него. Изначально Путеломы дремлют. После размещения Путелом активируется движением и атакует, когда игрок попадает на линию его видимости или покидает её (рис. 1).



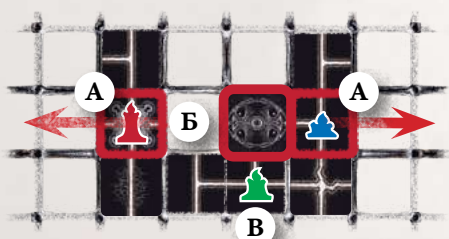
Однако линия видимости Путеломы ограничена двумя направлениями от его лиц. Когда Путелом атакует, он превращает в ямы все фрагменты, расположенные по прямой линии от его лиц, независимо от промежутков между фрагментами и/или географии поля. Если после атаки Путелом всё ещё кем-то виден, он превращается в яму.

А Красный и Синий узники на линии видимости Путеломы.

Б Его атака проходит даже через пустые клетки.

В После атаки Путеломы Зелёный узник всё ещё видит его, поэтому он превращается в яму.

Рис. 1



Уточнения

— Узник приземляется на Путелому после прыжка в яму в игре с дополнением «Кричащая пустота». Что произойдёт?

— Этот узник сбрасывает 3 верхних фрагмента из запаса и снова падает, так как Путелом становится ямой. Игрок сам выбирает направление, в котором Путелом проводит атаку.

— Узник приземляется на Путелому после прыжка в яму в игре без дополнения «Кричащая пустота». Что произойдёт?

— Этот узник сбрасывает 3 верхних фрагмента из запаса и снова падает, так как Путелом становится ямой. Затем Путелом атакует ряд/столбец по обычным правилам.

— Узник попадает на Путелому, когда его СВЕЧА ПОГАШЕНА. Что произойдёт?

— Путелом атакует ряд/столбец по обычным правилам. Узник сбрасывает 3 верхних фрагмента из запаса и снова падает, так как Путелом становится ямой.

— Атака Путеломы попадает по Иному. Что произойдёт?

— С Иным ничего не происходит. Он *гораздо* крупнее Путеломы.

— Атака Путеломы попадает по крикуну. Что произойдёт?

— С крикуном ничего не происходит.

— Атака Путеломы создаёт сразу несколько ям. Иной перемещается за каждую созданную яму?

— Нет. Ямы перемещают его только один раз за ход.

ПОЖИРАТЕЛИ СВЕТА

Когда узник берёт пожирателя света, тот немедленно активируется. Атака пожирателя света ГАСИТ СВЕЧУ у одного узника, по соседству с которым нет других узников. Такие узники называются изолированными. Активный игрок сам решает, кто станет жертвой атаки.



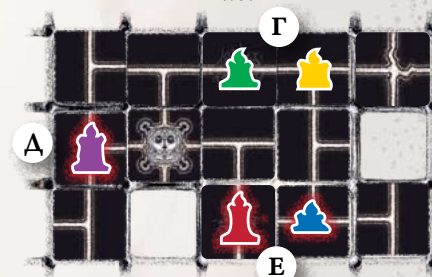
Целью пожирателя света может быть любой изолированный узник (рис. 2), включая открывшего его узника. После розыгрыша этого эффекта активный игрок переворачивает фрагмент с пожирателем света и размещает его в качестве ямы (если этот фрагмент ещё кем-то освещён).

Г Зелёный и Жёлтый узники соседствуют и потому в безопасности.

А Фиолетовый узник изолирован и потому под угрозой.

Е Красный и Синий узники изолированы и под угрозой (их разделяет стена).

Рис. 2



Уточнения

— Все узники соседствуют друг с другом, когда открывается пожиратель света. Останется ли пожиратель света активным?

— Нет, разместите его в виде ямы.

— Может ли изолированный узник, у которого уже ПОГАШЕНА СВЕЧА, стать целью пожирателя света?

— Нет. Выберите другого узника.

— Узник открывает пожирателя света во время падения и/или когда его СВЕЧА ПОГАШЕНА. Что произойдёт?

— Пожиратель света совершает свою атаку (если это возможно) и затем превращается в яму, заставляя активного узника упасть.

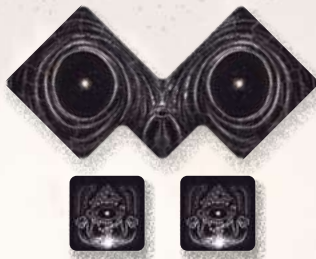
— Узники находятся на расположенных рядом клетках, но эти клетки не соединены. Защищены ли они от пожирателя света?

— Нет, узники должны видеть друг друга без всяких препятствий, чтобы считаться соседними.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

ПЛАКАЛЬЩИК

Для того чтобы ввести в игру Плакальщика, замешайте 2 фрагмента предвестников в запас так же, как вы замешиваете крикунов в игре с этим дополнением.



Уточнения

- Вытянут последний фрагмент предвестника, но сделавший это узник находится в Пустоте. Где размещать Плакальщика?
- Наложите Плакальщика на следующего узника по очередности хода, расположенного на игровом поле. Если на игровом поле нет узников, в этой партии Плакальщик не появится.
- Иной атакует игровое поле, но на его пути находится яма Плакальщика. Что произойдёт?
- Они не взаимодействуют. Иной достаточно велик, чтобы перебраться через яму Плакальщика, и потому передвигается как обычно.
- Иной находится на игровом поле, и раскрывается последний фрагмент предвестника. Может ли Плакальщик наложиться на Иного?
- Если Плакальщика можно разместить без наложения на Иного, он размещается. Если нет, Плакальщик не появляется.
- Заставляет ли Плакальщик перемещаться Иного в Пустоте?
- Да. Используются обычные правила, так как создана яма.
- Атака Плакальщика задевает крикуна. Что происходит?
- Переместите крикуна на клетку, смежную с ямой Плакальщика.

НЕОТВРАТИМЫЙ

Для того чтобы ввести в игру Неотвратимых, во время подготовки замешайте их фрагменты в запас так же, как вы замешиваете пожирателей воска.



Уточнения

- Могут ли атаки Неотвратимого проходить через Иного?
- Да. С Иным ничего не происходит.

ХРАНИТЕЛЬ КЛЮЧА

Для того чтобы ввести в игру хранителей ключей, перед созданием запаса фрагментов следуйте указаниям из базовой игры по замене ключей и уменьшению числа пожирателей воска. После этого добавьте фрагменты хранителей ключей в запас фрагментов так же, как вы добавляете охраняемые ключи в этом дополнении.



Уточнения

- Считается ли передвижение на хранителя ключа перемещением на ключ, переносящим узников из Пустоты?
- Да. Этот эффект вызывает любой фрагмент с ключом.
- Можно ли размещать хранителя ключа в Пустоте?
- Да. Это создаст очень сложную ситуацию.
- Что произойдёт с хранителем ключа, если по нему пройдёт Иной?
- Хранитель превратится в яму, и его ключ будет утерян.

ИСЧАДИЯ ТЬМЫ

Для того чтобы ввести в игру исчадий тьмы, во время подготовки замешайте их фрагменты в запас так же, как вы замешиваете пожирателей воска.



Уточнения

- Атака исчадия тьмы попадает по Иному, крикуну или Плакальщику. Что происходит?
- На этих монстров атаки исчадия тьмы не действуют.
- Атака исчадия тьмы создаёт сразу несколько ям. Иной перемещается за каждую созданную яму?
- Нет. Иной после создания ямы перемещается только один раз за ход.

ОБЩИЕ УТОЧНЕНИЯ

- Где размещать Иного, если все узники падают в Пустоту, когда он должен перейти на игровое поле?
- Понимая, что добычи нет, Иной отступает назад, на дно Пустоты.
- Могут ли узники спастись через врата в Пустоте?
- Это очень сложно, но да, могут.
- Могут ли узники выиграть, если у всех у них ПОГАШЕНЫ СВЕЧИ?
- Да. Но если это произойдёт в начале партии, вам чрезвычайно не повезло, и мы рекомендуем начать заново.
- Может ли последнее мерцание сбросить фрагмент, занимаемый узником?
- Да, если не будет другого выхода. Это особенно трагичный способ проиграть.
- Фрагмент события раскрывается при сбросе из-за того, что узник остался на месте или его атаковал монстр. Берётся ли в конце этого хода карта события?
- Да. Откладываете такие фрагменты в сторону, как обычно, и в конце этого хода берите карты событий.
- Некоторые карты событий требуют больше жетонов решимости, чем может хранить узник. Как их оплачивать?
- Узники могут объединять свои жетоны решимости для оплаты карт событий. Группа может сама решить, как оплачивать стоимость этих карт.
- Может ли узник активировать несколько карт событий?
- Нет, узник может активировать только одну карту события за ход.

- Может ли узник потратить жетон решимости, чтобы вернуться в начало хода и активировать ещё одну карту события?
- Отличная попытка. Нет. Трата жетона решимости позволяет лишь совершить ещё одно перемещение.
- Может ли узник потратить жетон решимости, чтобы совершить дополнительное перемещение после активации карты события?
- Да. Сама по себе активация карты события не мешает узникам тратить жетоны решимости как обычно.
- Узник активирует карту «Memento Mori». Сможет ли кто-то из узников в последующие ходы активировать карту «Каменная корона»?
- Нет. У стоимости карты «Memento Mori» нет исключений.
- Я хочу использовать карту «Провал», но в сбросе нет фрагментов разрушающихся прямых проходов. Могу я использовать замену?
- Нет. При активации этой карты вы должны использовать фрагмент разрушающегося прямого прохода.
- Некоторые карты событий велят вернуть один или несколько фрагментов в запас. Они замешиваются случайным образом?
- Нет. Вы можете выбирать, куда класть фрагменты согласно ограничениям, указанным на карте. Однако вы не можете смотреть фрагменты в том месте, куда возвращаете фрагмент из сброса.
- Стоимость активации карт «Повязка» и «Комок воска» предписывает игрокам потерять все жетоны решимости. Я могу активировать такую карту, если у игроков 0 жетонов решимости?
- Да, можете.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Кристофер Чан, Крис Макмахон и Рассел Сондерс

Дополнительная разработка: Курт Коверт

Художник: Кристофер Чан

©2026 Smirk & Dagger Games. All Rights Reserved.



smirkanddagger.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Дополнительная вычитка: Александр Петрунин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Евгений Загатин

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.



ПОРЯДОК ХОДА ПРИ ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ
«КРИЧАЩАЯ ПУСТОТА»

ОСТАТЬСЯ
НА МЕСТЕ

или

АКТИВИРОВАТЬ
КАРТУ СОБЫТИЯ

или

ПЕРЕДВИНУТЬСЯ

ПОЯВЛЕНИЕ ЯМ

ПАДЕНИЕ

ИНОЙ

Если раскрыт 3-й крикун или на игровом поле появилась яма, а в Пустоте нет узника с ГОРЯЩЕЙ СВЕЧОЙ.

ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Если узник приземляется на что-то, что создаёт яму, вернитесь к шагу «ПАДЕНИЕ».

ПРОВОЦИРОВАНИЕ МОНСТРОВ

Иной может провоцировать атаки монстров, если входит на линию их видимости, не дав их при этом.

ПОСЛЕДСТВИЯ АТАКИ МОНСТРОВ

Помещайте крикунов, которых должны были бы сбросить, на игровое поле.

ТЬМА, ЗАТЕМ СВЕТ

Сбросьте неосвещаемые фрагменты ДО того, как размещать новые.

Если раскрыт 3-й крикун, вернитесь к шагу «ИНОЙ».

ВЫ МОЖЕТЕ потратить жетон решимости, чтобы передвинуться снова (*перейдите к шагу «ПЕРЕДВИНУТЬСЯ»*).

ПРИ ПОСЛЕДНЕМ МЕРЦАНИИ

Дополнительно сбросьте освещённый фрагмент с любой клетки игрового поля.

ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ СОБЫТИЙ

Возьмите 1 карту за каждый раскрытый фрагмент события, потом сбросьте эти фрагменты событий.