

ИНСМУТ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

СОЗДАЙ СВОЙ МАРШРУТ



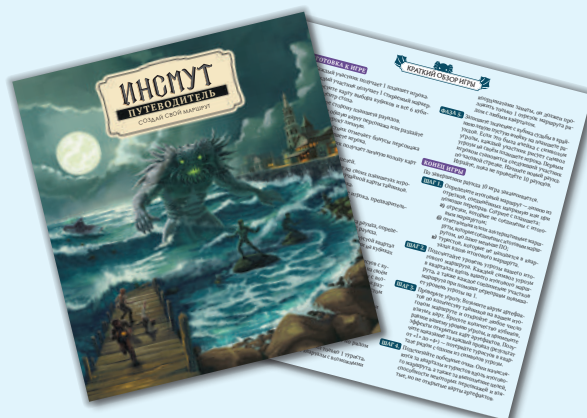
ВСТУПЛЕНИЕ

В этой игре для 1–4 участников вы прокладываете экскурсионный маршрут по Инсмуту и при помощи кубиков определяете, каких туристов привлечь на вашу экскурсию. Ваша цель — составить длинный непрерывный путь, соединяющий кварталы, которые интересны разным типам туристов. Перед окончанием партии вы столкнётесь с глубоководными или культистами, которые поджидают ваших туристов на тёмных улочках города. Справитесь ли вы с угрозой или потеряете часть туристов? В конце игры вы получите победные очки только за туристов и кварталы, которые расположены вдоль вашего итогового маршрута. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество победных очков (ПО).

СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета игроков
со схемой города



Правила игры и памятка



5 кубиков
с туристами



Кубик бонусов



Планшет раундов



28 карт артефактов
(по 7 карт каждого
из 4 цветов)



Карта выбора
кубиков



4 стираемых
маркера
разных цветов



4 карты тайников



5 карт персонажей



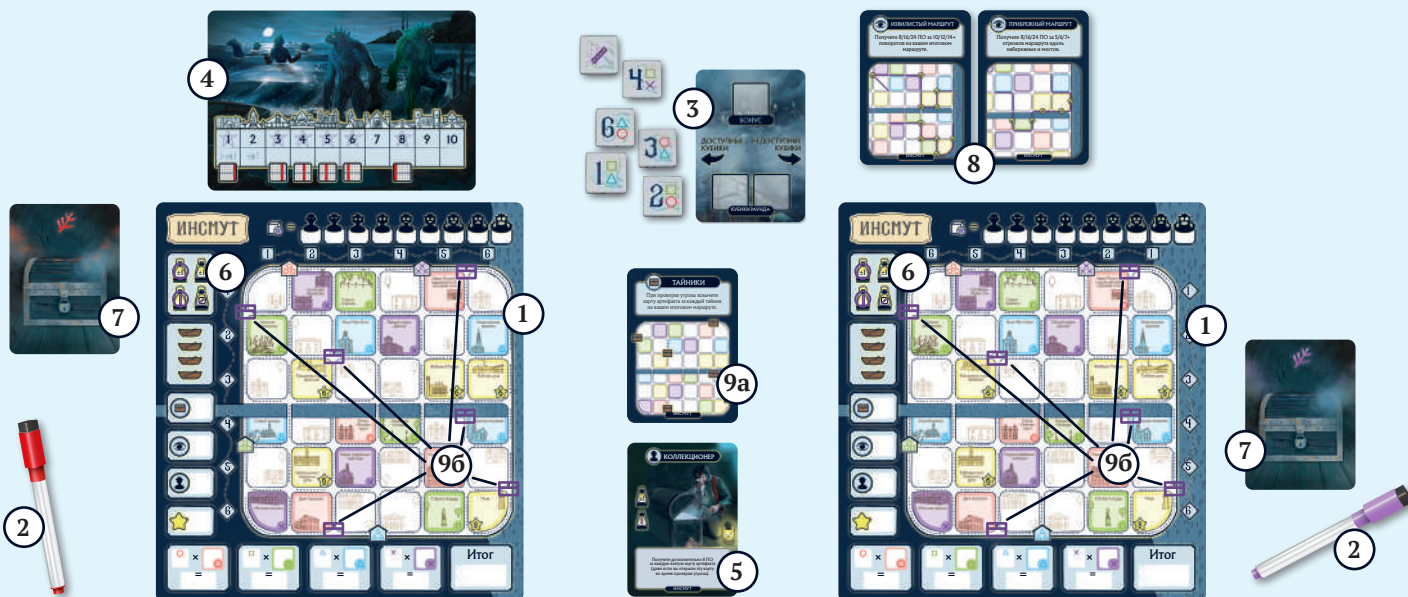
5 карт целей



Карта испытания

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый участник получает 1 планшет игрока.
2. Каждый участник получает 1 стираемый маркер любого цвета.
3. Поместите карту выбора кубиков и все 6 кубиков в центр стола.
4. Положите планшет раундов любой стороной вверх рядом с картой выбора кубиков. Стороны планшета раундов отличаются типом угрозы (см. с. 7).
5. Любым способом выберите 1 карту персонажа и поместите её лицевой стороной вверх рядом с картой выбора кубиков. Это общая карта персонажа для всех игроков.
Чтобы сыграть в продвинутом режиме, вместо выбора 1 общей карты персонажа каждый участник получает 1 случайную карту персонажа. Это личные карты персонажей игроков.
6. Каждый участник обводит на своём планшете игрока бонусы с общей или личной карты персонажа.
7. Каждый участник берёт все 7 карт артефактов одного цвета, перемешивает их и помещает получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом игрока.
8. Любым способом выберите 2 карты целей и поместите их лицевой стороной вверх рядом с картой выбора кубиков.
9. Рядом с картой выбора кубиков поместите случайную карту тайников лицевой стороной вверх (9а). Каждый участник на своём планшете игрока отмечает символом  перекрёстки, которые указаны на этой карте тайников (9б). Это тайники с артефактами.
10. Любым способом выберите первого игрока.



Игроки могут договориться использовать все маркеры совместно и рисовать туристов красным, зелёным, синим и фиолетовым цветами. Отрезки маршрутов и прочие отметки рисуйте фиолетовым маркером.

СХЕМА ГОРОДА

Основную часть планшета игрока занимает схема города, представляющая собой карту Инсмута. Она состоит из 36 **кварталов**, расположенных в виде сетки 6 × 6. Между кварталами и вокруг них расположены **дороги**, обозначенные пунктирными линиями (—|—|—).

Каждому кварталу соответствует пара **координат**: горизонтальная (X) и вертикальная (Y). Координаты расположены по двум сторонам схемы города и обозначены числами от 1 до 6.

Во время партии участники размещают туристов (○, □, △, ✕) в кварталах и прокладывают участки маршрута по дорогам на своих планшетах игроков.

ТИПЫ КВАРТАЛОВ



Кварталы с **красными достопримечательностями** привлекают туристов, которым нравятся оживлённые места, например магазины или рестораны. Такие туристы обозначаются символом ○.



Кварталы с **зелёными достопримечательностями** привлекают туристов, которые предпочитают парки и скверы. Такие туристы обозначаются символом □.



Кварталы с **синими достопримечательностями** привлекают туристов, которым нравятся места с богатой историей, например церкви и старинные здания. Такие туристы обозначаются символом △.



Кварталы с **фиолетовыми достопримечательностями** привлекают туристов, интересующихся паранормальными явлениями, ведь в этих местах есть ценная информация о сверхъестественном. Такие туристы обозначаются символом ✕.



Кварталы с **жёлтыми достопримечательностями** интересны всем. Каждый из этих кварталов на итоговом маршруте даст столько ПО, сколько указано на его звезде.



Белые кварталы не дают ПО. Однако туристы, размещённые в них, приносят ПО, если расположены вдоль итогового маршрута.



Помимо этого, на схеме города есть река Мануксет, мосты, закруглённые дороги по углам схемы, тупики, тайники с артефактами и убежища. Подробнее о них см. в разделе «Другие правила» на с. 12.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится 10 раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз, после которых первым игроком становится следующий участник по часовой стрелке и начинается новый раунд. В каждом раунде игроки выбирают кварталы, размещают в них туристов и прокладывают отрезки маршрутов по дорогам между кварталами. По завершении последнего раунда каждый участник на своём планшете игрока определяет итоговый маршрут и его уровень угрозы. Затем выполняется проверка угрозы, после которой игроки переходят к подсчёту очков и определению победителя.

ИГРОВОЙ РАУНД

Если в партии три или четыре игрока, предварительно проведите начальные раунды (см. с. 11). Игровой раунд состоит из 5 фаз:

- ФАЗА 1.** Выбор кубиков раунда.
- ФАЗА 2.** Выбор кварталов.
- ФАЗА 3.** Размещение туристов.
- ФАЗА 4.** Прокладывание отрезков маршрутов.
- ФАЗА 5.** Завершение раунда.

□ ----- ○

ФАЗА 1. Игроки выбирают кубики раунда.

- 1.1. Первый игрок бросает все 6 кубиков. Затем он кладёт **кубик бонусов** в верхнюю ячейку карты выбора кубиков, а все остальные кубики помещает в зону доступных кубиков (слева от карты выбора кубиков).
- 1.2. Первый игрок выбирает 1 доступный кубик и кладёт его в первую нижнюю ячейку на карте выбора кубиков.
- 1.3. Участник слева от первого игрока выбирает 1 из 4 оставшихся доступных кубиков (слева от карты) и перемещает его в зону недоступных кубиков (справа от карты). Затем участник справа от первого игрока делает то же самое. **В партии на двоих** оба кубика перемещает второй игрок.
- 1.4. Первый игрок выбирает 1 из 2 оставшихся доступных кубиков и кладёт его во вторую нижнюю ячейку на карте выбора кубиков, а последний оставшийся доступный кубик кладёт на планшет раундов. Кубики в нижних ячейках на карте выбора кубиков — это **кубики раунда**. Кубик на планшете раундов — это **кубик судьбы**.

СИМВОЛЫ НА ГРЯНЯХ КУБИКОВ

- Число от 1 до 6, обозначающее координату X или Y на планшете игрока.
- Один или два символа туристов. Всего в игре есть 4 типа туристов: , ,  и .
- На гранях кубика бонусов вместо туристов и координат изображены бонусы, которые игроки могут использовать в последующих фазах текущего раунда. Подробнее о кубике бонусов см. на с. 16.



Максим, будучи первым игроком в партии на троих, бросает 6 кубиков и сразу кладёт кубик бонусов в верхнюю ячейку карты выбора кубиков (1). Затем Максим выбирает кубик с результатом «4» (2) и кладёт его в первую нижнюю ячейку карты выбора кубиков. Игрок слева от Максима — Елена. Она убирает кубик с результатом «5» (3), перемещая его в зону справа от карты. Игрок справа от Максима — Иван. Он убирает кубик с результатом «1» (4). Из оставшихся доступных кубиков, с результатами «3» и «6», Максим выбирает кубик с результатом «6» (5) и кладёт его во вторую нижнюю ячейку карты выбора кубиков, а последний оставшийся кубик (6) кладёт на планшет раундов. Кубиками раунда становятся кубики с результатами «4» и «6», а кубиком судьбы — кубик с результатом «3».

ФАЗА 2. Каждый участник выбирает квартал на своём планшете игрока в соответствии с координатами, указанными на кубиках раунда.

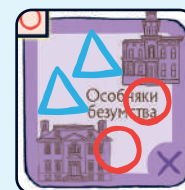
Выбрать можно только пустой квартал (тот, в котором ещё нет туристов). При выборе квартала руководствуйтесь следующими правилами:

- Если на обоих кубиках выпали одинаковые результаты, например «2» и «2», то для выбора доступен только один квартал с соответствующими координатами.
- Если результаты на двух кубиках раунда различны, каждый игрок должен решить, какой результат использовать для координаты X, а какой — для координаты Y. Например, если на кубиках выпали результаты «2» и «1», то можно выбрать квартал с координатами (2; 1) или (1; 2). Если один из двух доступных кварталов занят (в нём уже есть туристы), игрок обязан выбрать оставшийся доступный квартал.
- Если все кварталы с возможными координатами заняты (в них уже есть туристы), игрок должен выбрать любой пустой квартал и в **фазе 3** разместить в нём только 1 туриста любого типа.



ФАЗА 3. Каждый участник размещает туристов в выбранном им квартале на своём планшете игрока.

- В выбранном квартале игрок рисует туристов с обоих кубиков раунда.
- Если все кварталы с возможными координатами заняты, игрок должен нарисовать только 1 туриста любого типа в любом пустом квартале (см. фазу 2, пункт «в»).



ФАЗА 4. Каждый участник прокладывает отрезки маршрута на своём планшете игрока.

Прокладывайте отрезки маршрута по дорогам. Каждый игрок должен нарисовать отрезки маршрута одним из трёх способов:

а) Два отрезка маршрута:

- **Первый отрезок маршрута** должен быть нарисован вдоль любой стороны (слева, справа, сверху или снизу) квартала, в котором игрок только что разместил туристов.
- **Второй отрезок маршрута** должен продолжать первый. Он может идти прямо или поворачивать налево или направо. Второй отрезок маршрута необязательно должен проходить рядом с тем же кварталом, что и первый.



- б) Если игрок предпочитает не рисовать отрезки маршрута рядом с кварталом, в котором он только что разместил туристов, он может нарисовать только 1 отрезок маршрута, но рядом с любым кварталом.
- в) Если игрок разместил только 1 туриста, следуя пункту «б» фазы 3, он должен нарисовать только 1 отрезок маршрута, но рядом с любым кварталом.

ФАЗА 5. Когда все игроки закончили прокладывать отрезки маршрутов, раунд завершается.

5.1. Первый игрок записывает число с кубика судьбы в крайнюю левую пустую ячейку на планшете раундов. Если это была ячейка с символом угрозы (☆), каждый участник рисует символ угрозы на своём планшете игрока (см. «Угроза» ниже).



5.2. Первым игроком становится следующий участник по часовой стрелке.

5.3. Начните новый раунд с **фазы 1**. Играйте до тех пор, пока не проведёте 10 раундов.



Во время игры вы столкнётесь с одним из двух типов угрозы: культистами или глубокоководными. Тип угрозы зависит от стороны планшета раундов, выбранной при подготовке к игре. Вы будете рисовать символы угрозы в кварталах по правилам, описанным далее. (Символ угрозы не делает квартал занятым и не мешает размещать в нём туристов.)

Культисты появляются в разных кварталах города и поджидают ваших туристов на пути. В партиях с культистами квартал, в котором необходимо нарисовать символ угрозы, определяется каждые два раунда (в конце раундов 2, 4, 6, 8 и 10). При этом нечётная ячейка шкалы раундов определяет координату X (столбец), а чётная — координату Y (ряд). В одном квартале может быть больше одного символа угрозы.



Глубоководные появляются на побережье (правый край схемы города) и постепенно двигаются в противоположный конец Инсмута. В некоторых ячейках на планшете раундов есть символ схемы города и указан столбец для символа угрозы в текущем раунде. Координата Y (ряд) определяется кубиком судьбы текущего раунда.



Один раз в партии с глубокоководными каждый участник должен пропустить рисование символа угрозы в одном из столбцов на своём планшете игрока. Сделав это, участник обводит название города в левом верхнем углу своего планшета игрока (как напоминание).

КОНЕЦ ИГРЫ

По завершении раунда 10 игра заканчивается. Каждый игрок проходит следующие шаги:

- ШАГ 1.** Определение итогового маршрута.
- ШАГ 2.** Подсчёт уровня угрозы итогового маршрута.
- ШАГ 3.** Проверка угрозы итогового маршрута.
- ШАГ 4.** Подсчёт победных очков.

Перед определением итогового маршрута каждый участник может использовать бонусы персонажа «Дополнительный отрезок маршрута» и «Диагональный отрезок маршрута» (см. с. 13), которые он обвёл на своём планшете игрока при подготовке к партии.

ШАГ 1. Каждый игрок определяет свой итоговый маршрут.

Итоговый маршрут — это линия из отрезков, нарисованных во время партии и соединённых между собой напрямую или при помощи переправ (см. ниже). Итоговый маршрут должен соответствовать следующим критериям:

- Каждый отрезок итогового маршрута можно учесть только один раз.
- Итоговый маршрут может пересекать себя.
- Итоговый маршрут может начинаться и заканчиваться в одной и той же точке.

Чтобы определить итоговый маршрут, участник должен стелить на своём планшете игрока:

- а) Отрезки маршрута, которые не соединены с итоговым маршрутом (А).
- б) Ответвления и/или альтернативные маршруты, которые соединены с итоговым маршрутом, но дают меньше ПО (Б).
- в) Туристов, которые не находятся в кварталах вдоль итогового маршрута (В).



ПЕРЕПРАВЫ

Инсмут — прибрежный город, из одной части которого можно добраться в другую по морю или реке, используя переправы.

В конце игры вы можете составить итоговый маршрут из нескольких отдельных участков, если у каждого из них хотя бы один конец находится на перекрёстке возле воды (у моря вдоль правого края схемы города или у реки). При этом участки, соединённые переправой, должны быть по разные стороны реки: один в северной части города, а другой в южной. Перекрёстки у мостов и тупики могут использоваться для переправ.

Соединение двух участков считается одной переправой. Вы можете использовать не более четырёх переправ. Один и тот же перекрёсток можно использовать для разных переправ. Каждая переправа повышает уровень угрозы вашего итогового маршрута на 1. Отметьте количество использованных переправ в соответствующей области на вашем планшете игрока.



ШАГ 2. Каждый игрок подсчитывает уровень угрозы своего итогового маршрута.

После того как игрок определил свой итоговый маршрут, он подсчитывает его уровень угрозы. Повышая уровень угрозы на 1, участник отмечает крайнюю левую пустую ячейку в соответствующей области на своём планшете игрока.



Каждое соединение участков итогового маршрута при помощи переправы повышает уровень угрозы на 1.

Каждый символ угрозы в кварталах вдоль итогового маршрута повышает уровень угрозы на 1, даже если маршрут проходит вдоль квартала с этим символом угрозы более одного раза.

ШАГ 3. Каждый игрок проверяет угрозу своего итогового маршрута.

Все игроки проверяют угрозы по очереди, начиная с участника с самым высоким уровнем угрозы итогового маршрута и далее в порядке убывания этого уровня. Если у нескольких участников одинаковый уровень угрозы, они выполняют проверки по часовой стрелке, начиная с первого игрока в последнем раунде.

Когда настанет ваша очередь проверить угрозу, выполните следующее:

1. Возьмите столько карт артефактов с верха вашей колоды, сколько тайников есть на вашем итоговом маршруте (т. е. маршрут проходит через символ тайника или касается его). Не смотрите лицевые стороны взятых карт!
2. Открывайте по одной взятой карте, пока не решите остановиться. Все взятые, но неоткрытые карты оставьте лежать лицевой стороной вниз рядом с вашим планшетом игрока (они принесут вам ПО на шаге 4 конца игры). На каждой карте артефакта указан эффект, который поможет пройти проверку угрозы. Подробнее об эффектах артефактов см. на с. 13.

3. Бросьте количество кубиков с туристами, равное вашему уровню угрозы, и примените эффекты артефактов.
4. Подсчитайте количество провалов. Результат на каждом кубике может быть успешным или провальным.

Успех — это результаты «5» и «6». Ничего не происходит. *Туристы остаются на вашем маршруте!*

Провал — это результаты от «1» до «4». Наказание неизбежно. *Туристы в ужасе покидают ваш маршрут!*

5. **Последствия проверки.** Получите наказание за каждый провал, пройдя следующие шаги:

а) Выберите квартал с наибольшим количеством туристов, следуя условиям ниже:

- выбранный квартал должен соприкасаться одной из сторон с кварталом с символом угрозы;
- квартал с символом угрозы необязательно должен быть вдоль итогового маршрута;
- выбранный квартал и квартал с символом угрозы могут быть отделены друг от друга рекой;
- кварталом с наибольшим количеством туристов может быть квартал с символом угрозы (в этом случае выберите его);
- при равных условиях выберите квартал с наименьшей суммой координат (если равенство сохраняется, выберите любой из них).

б) Сотрите всех туристов в выбранном квартале, а также сотрите соответствующий символ угрозы.

Итоговый маршрут Максима проходит вдоль кварталов с двумя символами угрозы, при этом Максим использовал одну переправу. Таким образом, уровень угрозы его итогового маршрута равен 3.

На итоговом маршруте Максима есть 4 тайника. Максим берёт 4 карты артефактов с верха колоды и решает открыть первую взятую карту — это «**Тиара**». Максим решает открыть вторую взятую карту — это «**Кинжал**». На этом он решает остановиться, чтобы получить ПО за неоткрытые карты. Затем Максим бросает 3 кубика, выпадает «1», «2» и «4». Максим изменяет результат «1» на «6» по карте «Тиара». Результаты «2» и «4» становятся «3» и «5» по карте «Кинжал». Итого у Максима 2 успеха и 1 провал. Теперь Максим находит на своём планшете игрока квартал с наибольшим числом туристов рядом с кварталом с символом угрозы. Максим стирает там всех туристов, а также стирает символ угрозы в квартале рядом. После этого Максим переходит к подсчёту ПО.

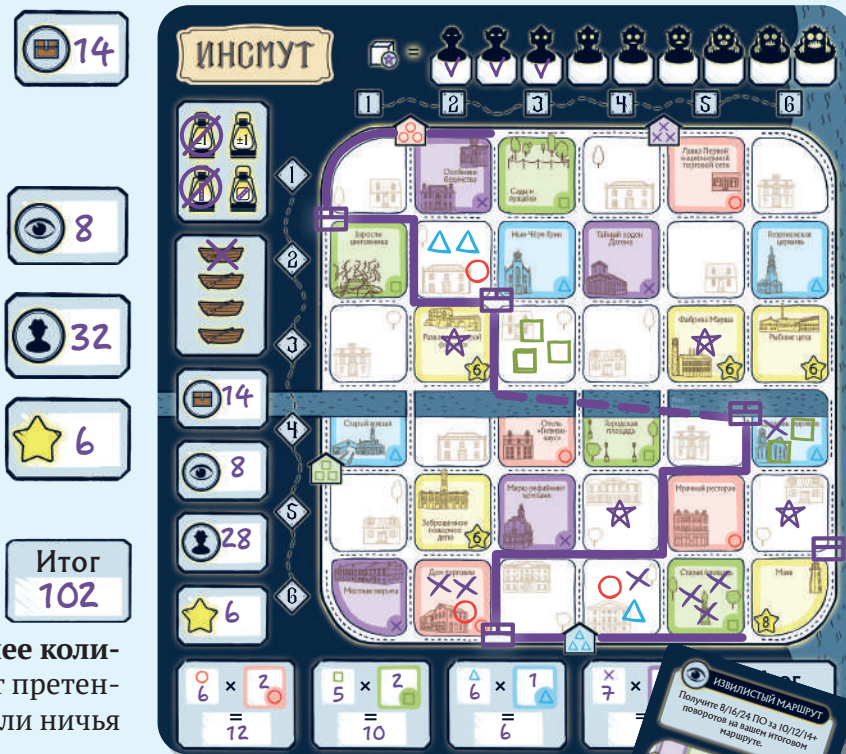
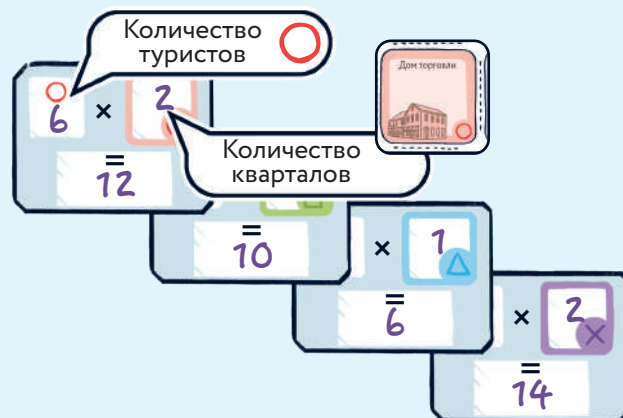


ШАГ 4. Каждый игрок подсчитывает свои победные очки.

Победные очки начисляются за кварталы, расположенные вдоль итогового маршрута (примыкающие к линии хотя бы одной из сторон), а также за способность персонажа и выполнение целей. Если итоговый маршрут касается только угла квартала при повороте на перекрёстке, то этот квартал не считается расположенным вдоль итогового маршрута. Каждый участник записывает победные очки в областях для их подсчёта на своём планшете игрока.

1. Подсчитайте количество туристов  (включая туристов в убежищах) вдоль вашего итогового маршрута и запишите это число в левую ячейку соответствующей области для подсчёта очков. Затем подсчитайте количество кварталов с красными достопримечательностями вдоль вашего итогового маршрута и запишите это число в правую ячейку соответствующей области для подсчёта очков. Перемножьте эти два числа и запишите результат в нижнюю ячейку соответствующей области.
2. Аналогичным образом заполните следующие три области для подсчёта очков за туристов ,  и .
3. Подсчитайте ПО за неиспользованные артефакты. Каждая взятая, но не открытая карта артефакта даёт 7 ПО. Запишите результат в соответствующую ячейку для подсчёта очков.
4. Подсчитайте ПО за карты целей (см. ниже) и запишите результат в соответствующую ячейку для подсчёта очков.
5. Подсчитайте ПО за способность персонажа и запишите результат в соответствующую ячейку для подсчёта очков.
6. Подсчитайте ПО за кварталы с жёлтыми достопримечательностями вдоль вашего итогового маршрута и запишите результат в соответствующую ячейку для подсчёта очков.
7. Сложите все полученные числа и запишите итоговое количество ПО в соответствующую ячейку для подсчёта очков.

Выигрывает участник, набравший наибольшее количество победных очков! При ничьей побеждает претендент, набравший больше очков за карты целей. Если ничья сохраняется, побеждают все претенденты.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

При подготовке к партии открываются 2 карты целей. Количество получаемых ПО зависит от того, насколько хорошо вы выполнили условие цели. Например, по карте цели «**Извилистый маршрут**» вы получите 8 ПО, если в вашем итоговом маршруте есть не менее 10 поворотов; или 16 ПО, если не менее 12 поворотов; или 24 ПО, если не менее 14 поворотов.



НАЧАЛЬНЫЕ РАУНДЫ

В начальных раундах игроки выполняют все действия одновременно: выбирают кубики, размещают туристов и прокладывают отрезки маршрутов.

ПАРТИЯ НА ТРОИХ

В партии на троих **первый раунд** проходит следующим образом:

ФАЗА 1.

Сначала каждый участник, начиная с первого игрока, выбранного при подготовке к партии, и далее по часовой стрелке, берёт 1 любой кубик с туристами. Затем все игроки бросают взятые кубики и откладывают их. После этого первый игрок, выбранный при подготовке к партии, бросает кубик бонусов и любой оставшийся кубик с туристами. Кубик с туристами становится кубиком судьбы, а кубик бонусов определяет бонус на первый раунд. Наконец, каждый игрок самостоятельно выбирает любые 2 из 3 отложенных ранее кубиков в качестве своих кубиков раунда.



ФАЗЫ 2–4.

Каждый игрок совершает свой ход в соответствии с выбранными кубиками.

ФАЗА 5.

Первый игрок, выбранный при подготовке к партии, записывает число с кубика судьбы в крайнюю левую пустую ячейку на планшете раундов. Если это была ячейка с символом угрозы, каждый участник рисует символ угрозы на своём планшете игрока. Затем первый игрок, выбранный при подготовке к партии, начинает второй раунд уже по обычным правилам.

ПАРТИЯ НА ЧЕТВЕРЫХ

В партии на четверых **первые два раунда** проходят следующим образом:

ПЕРВЫЙ РАУНД

ФАЗА 1.

Сначала каждый участник, начиная с первого игрока, выбранного при подготовке к партии, и далее по часовой стрелке, берёт 1 любой кубик с туристами. Затем все игроки бросают взятые кубики и откладывают их. После этого первый игрок, выбранный при подготовке к партии, бросает кубик бонусов и оставшийся кубик с туристами. Кубик с туристами становится кубиком судьбы, а кубик бонусов определяет бонус на первый раунд. Наконец, каждый игрок самостоятельно выбирает любые 2 из 4 отложенных ранее кубиков в качестве своих на первый раунд, а оставшиеся 2 отложенных кубика — на второй.



1-й раунд 2-й раунд

ФАЗЫ 2–4.

Каждый игрок делает свой ход в соответствии с кубиками, выбранными на первый раунд.

ФАЗА 5.

Первый игрок, выбранный при подготовке к партии, записывает число с кубика судьбы в крайнюю левую пустую ячейку на планшете раундов. Если это была ячейка с символом угрозы, каждый участник рисует символ угрозы на своём планшете игрока.

ВТОРОЙ РАУНД

ФАЗА 1.

Первый игрок, выбранный при подготовке к партии, перебрасывает кубик бонусов и кубик судьбы, чтобы определить их значения на второй раунд.

ФАЗЫ 2–4.

Каждый игрок совершает свой ход в соответствии с кубиками, выбранными на второй раунд.

ФАЗА 5.

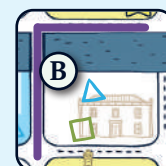
Первый игрок, выбранный при подготовке к партии, записывает число с кубика судьбы в крайнюю левую пустую ячейку на планшете раундов. Если это была ячейка с символом угрозы, каждый участник рисует символ угрозы на своём планшете игрока. Затем первый игрок, выбранный при подготовке к партии, начинает третий раунд уже по обычным правилам.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

РЕКА МАНУКСЕТ

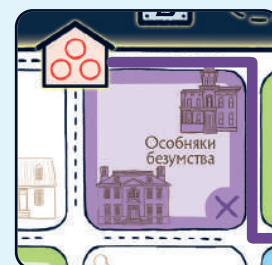
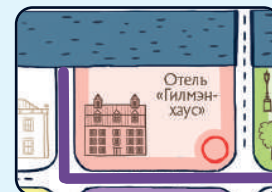
Мануксет — это река, которая протекает между кварталами Инсмута и разделяет его на две части. Кварталы, разделённые рекой, не примыкают друг к другу: дорога вдоль набережной не считается прилегающей к кварталам на другом берегу реки. Это означает следующее:

- Кварталы, отделённые от маршрута рекой, не считаются расположенными вдоль маршрута — они не будут учитываться при подсчёте очков (А).
- Туристы в квартале, отделённом от маршрута рекой, не считаются расположенными вдоль маршрута — они покинут вас в конце игры (Б).
- Если вы разместили туристов в квартале рядом с рекой и хотите проложить один из отрезков маршрута по противоположному берегу, то первый отрезок нужно проложить через мост (В).



ТУПИКИ

Некоторые дороги на схеме города не ведут к перекрёсткам, они короче других дорог и упираются в реку. В конце них часто бывают тайники. Отрезки маршрута по тупиковым дорогам прокладываются по обычным правилам. Однако по такой дороге нельзя продолжить маршрут через реку. Тупики можно использовать для переправ.



ЗАКРУГЛЁННЫЕ ДОРОГИ

Обратите внимание, что дороги по углам схемы города закруглены. Чтобы проложить маршрут по закруглённой дороге, нужен 1 отрезок маршрута.

УБЕЖИЩА

В некоторых местах города прячутся напуганные заблудившиеся туристы, которых вы можете спасти. Если ваш итоговый маршрут проходит через убежище или касается его, то туристы в этом убежище считаются расположенными вдоль маршрута (рисовать этих туристов нигде не нужно).

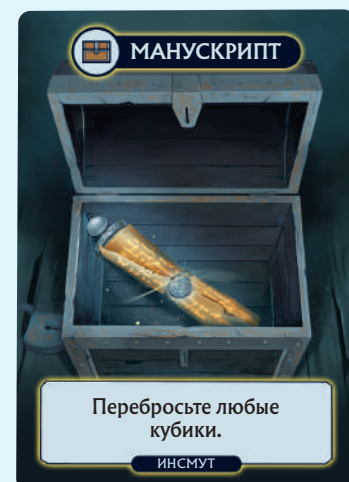


ТАЙНИКИ

При подготовке к партии каждый участник отмечает на своём планшете игрока перекрёстки с карты тайников. В этих тайниках спрятаны артефакты Дагона, найденные в море жителями Инсмута. Эти ценные сокровища можно выгодно продать за пределами города, а в самом Инсмуте они обладают магической силой.

Перед проверкой угрозы своего итогового маршрута игрок берёт из своей колоды артефактов столько карт, сколько перекрёстков с тайниками есть на его маршруте.

После этого игрок открывает взятые карты по одной, пока не решит остановиться и перейти к проверке угрозы. За каждую неоткрытую взятую карту игрок при подсчёте очков получит 7 ПО. Открытая карта приносит 0 ПО, но помогает пройти проверку угрозы.



ЭФФЕКТЫ АРТЕФАКТОВ

Манускрипт. Перебросьте любые кубики. Примените этот эффект первым. Все остальные эффекты применяются к результату после переброса.

Кинжал. Добавьте +2 к результатам любых двух кубиков. Одним таким эффектом вы не можете дважды увеличить результат одного и того же кубика.

Амулет. Добавьте +1 к результатам всех кубиков.

Тиара. Измените значение одного любого кубика на «6».

БОНУСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

При подготовке к партии обведите бонусы, указанные на карте общего или личного персонажа, в соответствующей области вашего планшета игрока. После использования зачеркните обведённый бонус.



Изменение координат. Используйте этот бонус в фазе 2 перед выбором квартала, чтобы изменить результат одного кубика раунда в пределах ± 1 (результат «6» можно изменить на «1» и наоборот). Это изменение касается только вас. Если вы получили более одного такого бонуса (например, он также выпал на кубике бонусов), вы можете объединить их и применить к одному или разным кубикам раунда.



Дополнительный отрезок маршрута. Используйте этот бонус, чтобы в конце игры перед определением итогового маршрута проложить 1 дополнительный отрезок маршрута вдоль любого квартала на вашем планшете игрока. Этот отрезок можно проложить вертикально или горизонтально.



Диагональный отрезок маршрута. Используйте этот бонус, чтобы в конце игры перед определением итогового маршрута проложить 1 дополнительный отрезок маршрута на вашем планшете игрока, но не вдоль любого квартала, а по диагонали через него.

Нельзя проложить диагональный отрезок через реку, но можно проложить его от тупика или к тупику. Диагональное соединение маршрута не делает квартал занятым и не мешает размещать в нём туристов и символы угрозы. Такой квартал, туристы и символы угрозы в нём считаются расположенными вдоль маршрута.



СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

В каждой партии вы будете играть за одного из пяти персонажей. В обычном режиме все участники играют за одного общего персонажа. В продвинутом режиме каждый игрок получает личную карту персонажа. Персонажи дают ПО на шаге 4 конца игры.



СЫЩИК

Частный детектив. Ищет пропавших туристов, проверяя разные места в городе.

Когда проложенные вами отрезки маршрута проходят через первый за раунд необведённый символ тайника или убежища (или касаются такого символа), вы проверяете это место и находите там пропавшего туриста. В квартале, в котором вы разместили туристов в текущем раунде, дополнительно разместите 1 туриста того типа, который изображён на кубике судьбы (если на кубике два типа туристов, выберите любой из них).

Вы дополнительно размещаете только 1 туриста, даже если отрезки маршрута в текущем раунде прошли через несколько символов тайников и убежищ (или коснулись таких символов), — считается, что вы проверили несколько мест, но нашли туриста только в одном из них.

Обведите все символы тайников и убежищ, через которые прошли (или которых коснулись) отрезки маршрута в текущем раунде, чтобы отметить, что вы уже проверили эти места.



ЧЕРНОКНИЖНИК

Нечестивый жрец. Имеет иные планы на туристов, нежели просто показать им город.

Уровень угрозы вашего итогового маршрута не повышается, поэтому в конце игры вы не проверяете угрозу и не берёте карты артефактов. Вместо проверки угрозы проведите тёмный ритуал за каждый символ угрозы на вашей схеме города. Чтобы провести ритуал, выберите квартал, следуя правилам получения наказания (см. «5. Последствия проверки», пункт «а» на с. 9), затем сотрите всех туристов в выбранном квартале, а также сотрите соответствующий символ угрозы. За каждого туриста, стёртого таким образом, получите столько ПО, сколько тайников на вашем итоговом маршруте.

В партии с глубоководными вы должны пропустить рисование одного любого символа угрозы, как обычно.



КОЛЛЕКЦИОНЕР

Собиратель артефактов. Извлекает из них больше пользы, чем кто-либо другой.

Получите дополнительно 8 ПО за каждую взятую вами карту артефакта (даже если вы открыли эту карту во время проверки угрозы).



ЛОДОЧНИК

Знаток местных вод и бывший капитан рыболовного судна. Ловко управляется с лодкой.

Переправы не повышают уровень угрозы вашего итогового маршрута. Вы также можете соединять переправами участки, находящиеся по одну сторону реки. Получите 10 ПО за каждую переправу, использованную только по обычным правилам (соединённые участки находятся по разные стороны реки).



ОХОТНИЦА

Бесстрашная истребительница чудовищ. Люди благодарны ей за избавление от ужасов.

При проверке угрозы результат «4» также считается успехом. За каждый результат «5» или «6» сотрите 1 символ угрозы в любом квартале вдоль вашего итогового маршрута, после чего получите наказание за каждый провал как обычно. Получите 10 ПО за каждый результат «5» или «6».

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Для победы в одиночной игре вам необходимо набрать не меньше ПО, чем соответствует выбранной ячейке. Вам нужно выполнить оба условия: общее количество ПО (число слева) и ПО за выполнение целей (число сверху).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите случайный планшет игрока и все стираемые маркеры.
2. Положите на стол карту испытания. Выберите любую ячейку на ней.
3. Поместите карту выбора кубиков и все 6 кубиков рядом с картой испытания. Бросьте 3 случайных кубика с туристами и поместите их в зону доступных кубиков. Бросьте оставшиеся 2 кубика с туристами и поместите их в зону недоступных кубиков. Кубик бонусов положите в верхнюю ячейку на карте выбора кубиков.
- 4–9. Пройдите эти шаги как при обычной подготовке к игре.

ИГРОВОЙ РАУНД

ФАЗА 1. Бросьте кубик бонусов и положите его в верхнюю ячейку на карте выбора кубиков. Затем выберите 2 любых доступных кубика и положите их в нижние ячейки на карте выбора кубиков — это кубики раунда. Последний доступный кубик становится кубиком судьбы — положите его на планшет раундов.

ФАЗЫ 2–4. Выберите квартал, разместите туристов и проложите отрезки маршрута, как обычно.

ФАЗА 5. Выполните следующее:

1. Переместите оба недоступных кубика в зону доступных кубиков. Не перебрасывайте их!
2. Бросьте кубики, которые лежат в нижних ячейках на карте выбора кубиков, и поместите их в зону недоступных кубиков.
3. Запишите число с кубика судьбы в крайнюю левую пустую ячейку на планшете раундов. Если это была ячейка с символом угрозы, нарисуйте символ угрозы на вашем планшете игрока, как обычно.
4. Перебросьте кубик судьбы и переместите его в зону доступных кубиков. Начните новый раунд с **фазы 1**. Играйте до тех пор, пока не проведёте 10 раундов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Пройдите все шаги конца игры по обычным правилам. После этого сравните ваш результат с условиями выбранной ячейки на карте испытания. Если вы выполнили оба условия, то побеждаете в игре и в следующий раз можете выбрать более сложные условия.

ИНСМУТ				
ИСПЫТАНИЕ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ				
Уровень сложности	по для победы	100	150	200
Начинающий гид	150+			
Опытный гид	190+			
Выдающийся гид	220+			
Легендарный гид	240+			



КУБИК БОНУСОВ

На гранях кубика бонусов изображены бонусы, которые игроки могут использовать во время партии.



Пустая грань. Без бонуса.



Корректировка маршрута. В начале фазы 3, перед тем как разместить туристов и проложить отрезки маршрута, вы можете стереть 1 любой отрезок маршрута и затем нарисовать 1 новый отрезок, соединённый с любым другим уже проложенным отрезком. Нарисуйте этот новый отрезок маршрута вдоль квартала (а не по диагонали через квартал), как обычно.

Эффект «Корректировка маршрута» не позволяет присоединить новый отрезок маршрута через переправу, поскольку использование переправ возможно только в конце игры.



Тайный переулочек. В фазе 4 вы можете проложить 1 из отрезков маршрута не вдоль квартала, а по диагонали через него (соблюдайте все остальные правила прокладывания отрезков). Такой диагональный отрезок маршрута прокладывается с теми же ограничениями, что и диагональный отрезок из бонуса персонажа. Квартал, через который проходит диагональный отрезок, а также туристы и символы угрозы в нём считаются расположенными вдоль маршрута.



Новый поворот. В фазе 4, если вы решили проложить только 1 отрезок маршрута рядом с любым кварталом, вместо него вы можете проложить Г-образный участок маршрута из двух соединённых отрезков (этот участок можно поворачивать).



Изменение координат. Этот бонус идентичен такому же бонусу персонажа (см. с. 13).



Зигзаг. В фазе 4 вместо двух отрезков маршрута рядом с выбранным кварталом вы можете проложить участок из трёх соединённых подряд отрезков указанной формы (этот участок можно поворачивать и отражать).



crowdgames.ru

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры и ведущий разработчик: Даниил Зайцев.
Художники: Екатерина Мамонтова, Екатерина Цой, Анастасия Мальцева.
Дизайнеры: Екатерина Мамонтова, Галина Кириллова.
Выпускающий редактор: Евгений Самарский.
Редактор: Елена Даценко.
Корректор: Полина Сикацкая.
Верстальщик: Екатерина Мамонтова.
Руководитель студии разработки: Александр Ляпустин.
Руководители издательства: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.