



Состав игры:  
112 карт, эти правила игры

## Об игре

На окраине тихого городка совершено страшное преступление: беглые заключённые похитили семью с детьми и не оставили следов. Полиция в тупике: такое ощущение, что люди просто... исчезли. Всё, что от них осталось, — записи матери и дочери, сделанные торопливой рукой.

Офицерам ничего не остаётся, кроме как обратиться за помощью к вам — опытным медиумам, которые могут проникать в прошлое и менять ход времени. Изучите записи пропавших, проследите их путь и принимайте решения на развилках ситуаций. Будьте внимательны, и у вас появится шанс спасти несчастным жизнь.

## Подготовка к игре



Раскладка для игры с колодой А

**1.** Не перемешивая и не просматривая колоды, возьмите карты в таком порядке:

- А** По одной карте с верха каждой колоды — сложите из них портрет пропавшей семьи. С этих карт начнётся игра.
- Б** По одной карте из-под низа каждой колоды — на одной стороне вы увидите портреты заключённых, на другой трек ужаса. Пока отложите их в сторону.
- В** 8 нижних карт в колоде Б — это колода концовок. Положите её лицевой стороной вниз рядом с портретом семьи.

**2.** Выберите, с какой колодой вы хотите сыграть — с ко-

лодой А (история дочери) или с колодой Б (история матери). Лишнюю колоду уберите в коробку — вы сможете сыграть с ней следующую партию.

**3.** Выбранную колоду разделите на две части — с порядковыми номерами и с картинками. Колоду карт с порядковыми номерами положите, не перемешивая и не просматривая, лицевой стороной вниз. Карты с картинками перемешайте и разложите, не просматривая, на столе сеткой, в случайном порядке лицевой стороной вниз.

**4.** Возьмите карты с портретами заключённых и подготовьте трек ужаса, положив одну карту на другую в зависимости от выбранной колоды, как на иллюстрации:



Колода А — портрет Курта  
поверх трека ужаса



Колода Б — портрет Рика  
поверх трека ужаса

**5.** Выберите игрока, который будет зачитывать карты. Вы также можете читать их по очереди.

Вы готовы играть.

## Создатели игры

**Автор игры:** Андрей Акимов  
**Художники:** Александр Кравчук, Любовь Назарова, Богдан Тимченко  
**Копирайтер:** Анна Солдатова  
**Развитие игры:** Екатерина Рейес  
**Продюсер:** Владимир Грачёв  
**Арт-директор:** Ольга Дребас  
**Дизайн и вёрстка:** Ксения Таргулян  
**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Игру тестировали:** Роман Акимов, Надежда Акимова, Анастасия Акимова, Елена Ворноскова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков и другие

Издатель: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Международное продвижение:** Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [lewgame@hobbyworld.ru](mailto:lewgame@hobbyworld.ru). Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

## Цель игры

Общая задача всех игроков — помочь героям добраться до финала истории живыми. Игроки читают сюжетные карты и выбирают варианты на развилках событий, оценивая состояние и окружение героев.

## Ход игры

Переверните обе карты с портретом семьи и зачитайте текст на них. Затем возьмите карту А1 или Б1 (в зависимости от выбранной колоды) и зачитайте её. С этого момента вы начнёте продвигаться по сюжету, пользуясь **сюжетными картами** (с номерами) и **вспомогательными картами** (с картинками). Следуйте указаниям в нижнем правом углу карты.

**Если на карте несколько указаний**, значит, вы находитесь на развилке событий — вам нужно сделать выбор и взять одну из предложенных карт. Игроки вместе обсуждают варианты и должны прийти к одному решению. В случае разногласий окончательное решение принимает тот, кто зачитывал карту. Помните, что ваш выбор влияет на дальнейшее развитие сюжета и на финал, к которому придут герои.

**Если на карте нет указания** на следующую карту, вам нужно применить свой талант медиума: внимательно присмотритесь к прочитанному тексту — в нём может содержаться **ключевое понятие или слово**, продвигающее сюжет. Как правило, оно обозначает предмет, изображённый на одной из вспомогательных карт. **Ключевые слова могут содержаться и на тех картах, где есть указание.** Также в тексте может быть больше одного ключевого слова. Вы всегда можете попробовать взять вспомогательную карту, если считаете нужным, на свой страх и риск.

Если вы уверены, что правильно определили этот предмет, возьмите вспомогательную карту с его изображением. Сверьтесь с текстом сверху карты — он подскажет, верную ли карту вы взяли. Если верную, зачитайте её, как обычно, и продолжайте играть. Если вы ошиблись, верните карту на место, не читая, и получите 1 ужас (подробнее под заголовком «Трек ужаса»).

**Примечание:** некоторые вспомогательные карты могут восстановить здоровье персонажей (уменьшить количество ужаса) или дать предмет, который повлияет на сюжет в переломные моменты. Такие ключевые слова могут быть не выделены в тексте явно.

## Конец игры

Игра заканчивается после того, как вы берёте по указанию ту или иную карту финала и зачитываете её. Карта финала явно даст понять, погибли или выжили герои. Если они погибли, все игроки проигрывают: медиумам не удалось спасти невинных жертв. Если герои выжили, все выигрывают: семья спасена, и медиумы заслужили уважение со стороны общества и полиции.

После этого вы можете пройти игру ещё раз с той же или с новой колодой. Если вы проиграли, то можете сыграть с одной и той же колодой сколько угодно раз, пока не придёте к счастливому финалу.



Номер карты, которую вы читаете

Указание, какую карту взять следующей



Пример развилки событий



Указание вверху вспомогательной карты

## Трек ужаса

Трек ужаса отображает состояние ваших героев: чем больше ужаса, тем сильнее герои ранены и напуганы. Когда вы получаете 1 ужас, вы должны сдвинуть карту на треке на одно значение вниз. Если вы находите предмет, позволяющий убрать 1 ужас, то сдвиньте карту на одно значение вверх. Если вы дойдёте до конца трека (то есть наберёте 5 ужасов), игра закончится досрочно гибелью героев — возьмите указанную карту финала и зачитайте её. Старайтесь действовать осмотрительно, оценивайте обстановку на развилках событий и пользуйтесь найденными предметами, которые восстанавливают здоровье.

