

18+

СЕРГИЙ

ПРОТИВ НЕЧУСТИ

Настоящая игра с колом в сердце

Травма игры



МЕДИА

KION
ОНЛАЙН-КИНОТЕАТР МТС

KION
ФИЛЬМ
СТУДИЯ



Играть интересно

ОБ ИГРЕ

Выходите на охоту за нечистой вместе с Сергеем! Мир вокруг наполнен таинственными существами: одни — зловещая нежить, а другие лишь маскируются под неё, оставаясь безобидными двойниками. Сможете ли вы отличить истинную угрозу от обманчивой тени? Проверьте внимательность и скорость реакции в этой динамичной соревновательной игре. Вовремя хватайте нужное оружие и одолейте как можно больше нечисти, чтобы победить!

СОСТАВ ИГРЫ

- ① 49 карт существ
- ② жетон избушки
- ③ 4 жетона оружия и подставки к ним
- ④ 12 жетонов живой воды
- ⑤ правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед первой игрой вставьте жетоны оружия в подставки, как на картинке.

1. Положите жетон избушки в центре стола. Расставьте вокруг него все 4 жетона оружия, по одному с каждой стороны жетона избушки в произвольном порядке. С их помощью игроки будут защищаться от нечисти.
2. Раздайте каждому игроку по 2 жетона живой воды. Положите свои жетоны перед собой синей стороной вверх — это ваши жизни.
3. Перемешайте все карты существ и сформируйте из них колоду. Положите её на стол лицевой стороной вниз неподалёку от жетонов оружия. Это колода существ. Оставьте рядом место для сброса.

Вы готовы начать игру.

*Пример расклада
для четырёх игроков*



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Наберите как можно больше победных очков, собирая карты нечисти и сохраняя свои жетоны живой воды.

ХОД ИГРЫ

В каждом раунде карты на столе будут складываться в комбинации нечисти, от которых игрокам нужно защититься — схватить нужное оружие (для каждой нечисти своё) или убежать в избушку на курьих ножках. А если не успеют, им придётся терять жизни и пить живую воду. Вы можете заранее изучить виды нечисти и оружие для них в «Справочнике нечисти» на стр. 5.

1. В начале каждого раунда любой из игроков берёт 3 карты с верха колоды существ и выкладывает их на стол лицевой стороной вверх так, чтобы все видели. Следите, чтобы среди них было не больше 1 карты Яги, в противном случае происходит несчастье.



Две Яги — к несчастью!

Если в начале раунда на столе оказалось 2 карты Яги, они срывают охоту: уберите все выложенные карты в сброс и выложите 3 новые карты с верха колоды. После этого переходите к п. 2 хода игры.

2. Каждый игрок берёт с верха колоды 1 карту не глядя и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Смотреть эти карты и показывать их другим нельзя.
3. На счёт «три» каждый игрок переворачивает свою карту. Все карты на столе — те, что были выложены из колоды в начале раунда, и те, что открыли игроки, — могут образовывать одну или несколько **комбинаций**.

Комбинация — это 2 или больше одинаковых нечисти либо 5 разных.



Комбинация
из двух вампиров



Комбинация
из трёх призраков



Комбинация из
5 разных нечистей (Шабаш)

Будьте внимательны: кроме нечисти, на столе могут оказаться ещё и **подражатели**, которые **не учитываются в комбинациях**.

Подражатели — не нечисти!

Подражатели — это люди, похожие на нечисть, но совсем не опасные. Их можно опознать как по внешнему виду, так и по подписи.

НЕЧИСТЬ



ПОДРАЖАТЕЛЬ



3

4. С момента, как игроки перевернули карты, все они одновременно и на скорость начинают искать на столе комбинации и в зависимости от них выполнять действие: хватать подходящий для той или иной нечисти жетон оружия или класть руку на жетон избушки. Важно выполнить **верное действие** — у каждой комбинации оно своё, изучите их в «Справочнике нечисти» на стр. 5.

Какие действия считаются неверными

- Игрок схватил не тот жетон оружия (он не соответствует комбинации или комбинация не сложилась).
- Игрок схватил любой жетон оружия во время шабаша вместо того, чтобы класть руку на жетон избушки.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

- Открывать карту и выполнять действие нужно одной и той же рукой.
- Один жетон оружия может схватить только один игрок.
- В любых случаях, кроме шабаша, один игрок может спрятаться в избушке — положить руку на жетон избушки. Первый, кто это делает, не теряет жизнь и не получает карт в качестве ПО. Все остальные, спрятавшиеся в избушке после него, совершили неверное действие.

5. Игроки проверяют, выполнили ли они верное действие, в том порядке, в котором нечисть перечислена в справочнике: сначала шабаш, затем вампиры, призраки, кикиморы и лесавки (см. стр. 5).

Игрок, выполнивший верное действие, забирает себе **все карты соответствующей комбинации** со стола в качестве **победных очков** и кладёт перед собой лицевой стороной вниз. Игроки, выполнившие неверное действие, должны потерять по 1 жизни. **Потерять 1 жизнь** — значит перевернуть один синий жетон живой воды на красную сторону или, если он уже лежит красной стороной вверх, сбросить его.

6. После того как игроки закончили забирать карты и переворачивать жетоны, все неразобранные карты, лежащие на столе лицевой стороной вверх, отправляются в сброс. Начинается новый раунд.

Игра идёт до тех пор, пока не закончится колода существ или пока у кого-либо из игроков не закончатся жетоны живой воды.



СПРАВОЧНИК НЕЧИСТИ

ШАБАШ



Во время шабаша до избы держи путь.

Комбинация: на столе 2 или более карт Яги или 5 карт разной нечисти (Яга, вампир, призрак, кикимора, лесавка).

Верное действие: первым положить руку на жетон избушки.

Игрок, положивший руку на жетон избушки первым, забирает себе все карты комбинации (если комбинация на картах Яги, доберите со стола еще 1–3 любые карты до 5 карт в сумме). Все остальные игроки, чьи руки лежат на жетоне избушки, находятся в безопасности — они ничего не получают и не теряют жизни. Игроки не в избушке должны потерять 1 жизнь.

Важно: если произошёл шабаш, не проводите проверок по другим картам нечисти и переходите к п. 6 хода игры. Действия игроков, не положивших руку на жетон избушки, считаются неверными.

ВАМПИРЫ

Кровосос одной лишь осины боится.

Комбинация: на столе 2 или более карт вампиров.

Верное действие: первым схватить кол.

ПРИЗРАКИ

Мертвеца крест Божий во сыру землю вернёт.

Комбинация: на столе 2 или более карт призраков.

Верное действие: первым схватить крест.

КИКИМОРЫ

Кикимору лишь булатная сталь возьмёт.

Комбинация: на столе 2 или более карт кикимор.

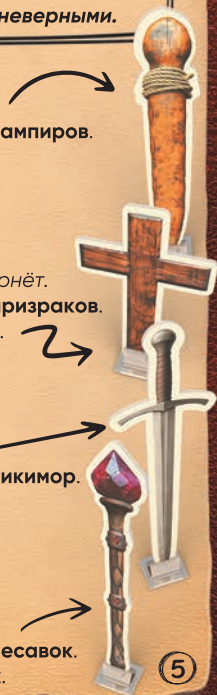
Верное действие: первым схватить меч.

ЛЕСАВКИ

Лесной берегине ворожкой услуги.

Комбинация: на столе 2 или более карт лесавок.

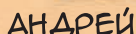
Верное действие: первым схватить посох.



Играют Лена, Егор, Андрей и Марина.

Играют Лена, Егор, Андрей и Марина.

- МАРИНА



- МАРИНА



- ⑥



5. Игроки переходят к проверке в порядке, указанном в справочнике нечисти:
 - ❖ Первым делом игроки проверяют, не собрался ли на столе «Шабаш». Так как среди карт не хватает Яги и Лесавки, игроки переходят к дальнейшей проверке по списку.
 - ❖ Андрей верно схватил кол, он забирает 2 карты вампиров и кладёт их в свою стопку победных очков.
 - ❖ Затем Егор понимает, что ошибся и не должен был хватать крест. Он не получает карт и переворачивает свой последний жетон живой воды на красную сторону.
 - ❖ Лена верно схватила меч и забирает 3 карты кикимор.
 - ❖ Марина – единственная, кто положил руку на избушку, поэтому она не получает карт и не теряет живую воду.
6. Игроки убирают все оставшиеся на столе карты в сброс и готовятся к новому раунду.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА



Игра заканчивается в любом из следующих случаев:

- ❖ в колоде существ не хватает карт, чтобы выложить нужное количество на стол и раздать игрокам. Переходите к подсчёту очков;
- ❖ хотя бы один из игроков сбрасывает свой последний жетон живой воды. В таком случае доиграйте раунд до конца и затем переходите к подсчёту очков.

Посчитайте количество ваших победных очков (количество собранных вами карт). Прибавьте к ним победные очки за жетоны живой воды: по 2 очка за синие жетоны живой воды и по 1 очку за красные жетоны живой воды.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает и объявляется лучшим борцом с нечистой. Если у нескольких игроков ничья, побеждает тот из претендентов, у кого больше карт. Если и здесь поровну, претенденты делят победу и становятся напарниками по борьбе с нечистой.



НЕ ЗАБЫТЬ!

они тут все!



или



ШАБАШ

Если Яга сама призывает или, того пуще, вся нечисть разом на свет Божий вышла, в избу на курьих ногах путь держи, да поторапливайся.



ВАМПИР

Силён вампир, а и на него управа имеется — зело осыны боится. Очини кол из древа живого да и вонзи прямиком в сердце чёрное.



ПРИЗРАК

Призраком из могилы сырой дух неуспокоенный выходит. Осеняй его крестом Божиим, и да растворится он во мраке ночном.



КИКИМОРА

Дух болот поганых гнилою плотью облечён. Ударом клинка булатного воротишь нечисть в топи лихие.



ЛЕСАВКА

Лесавка чашу бережёт, и уж коли вышла на свет, помоги ей волшбой, что в посохе чародейском водится. Иначе беде быть.



Создатели игры

Автор игры: **Николай Пегасов** • Развитие игры: **Юрий Журавлёв** • Продюсер: **Артём Шорохов** • Дизайн и вёрстка: **Сергей Агапов** • Выпускающий редактор: **Луиза Кретьова**
Директор издательского департамента: **Александр Киселев** • Ведущие тестировщики: **Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин.**

Издатель: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов** • Руководство производством: **Иван Попов** • Главный дизайнер-верстальщик: **Иван Суховей** • Корректор: **Ольга Португалова** • Креативный директор: **Николай Пегасов.**

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил **1.0**

hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно

МТ МЕДИА

KION
ОНЛАЙН-КИНОТЕАТР МТС

**KION
ФИЛЬМ
СТУДИЯ**