

# ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ

## КНИГА ПРАВИЛ



# ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Предыстория</b> . . . . .	<b>стр. 3</b>	<b>Победа команды жертв</b> . . . . .	<b>стр. 19</b>
<b>Состав игры</b> . . . . .	<b>стр. 3–5</b>	• Бегство . . . . .	стр. 19
<b>Подготовка к игре</b> . . . . .	<b>стр. 6–7</b>	• Ожидание помощи . . . . .	стр. 19
<b>Описание игры</b> . . . . .	<b>стр. 8</b>	<b>Ход убийцы</b> . . . . .	<b>стр. 20–24</b>
• Обзор игры . . . . .	стр. 8	• Раскрыться . . . . .	стр. 20
<b>Основные понятия</b> . . . . .	<b>стр. 9–11</b>	• Разыграть карты мгновенного действия  . . . . .	стр. 21
• Разделение игрового поля на зоны . . . . .	стр. 9	• Разыграть карту дополнительного усиления  ИЛИ выполнить 2 базовых действия . . . . .	стр. 22
• Разделение игрового поля на локации . . . . .	стр. 9	• Разыграть карту долгосрочного планирования  . . . . .	стр. 23
• Особые локации . . . . .	стр. 9	• Взять 3 карты . . . . .	стр. 23
• Сила и уровень убийцы . . . . .	стр. 10	<b>Часто задаваемые вопросы</b> . . . . .	<b>стр. 25–26</b>
• Ранить и убить . . . . .	стр. 10	<b>Варианты игры</b> . . . . .	<b>стр. 27–29</b>
• Колода сброса . . . . .	стр. 10	• Карты навыков и уровни сложности . . . . .	стр. 27
• Основные термины . . . . .	стр. 11	• На распутье . . . . .	стр. 28
<b>Ход жертв</b> . . . . .	<b>стр. 12–16</b>	• Есть план! . . . . .	стр. 29
• Удаление жетонов шума и проверка условий победы . . . . .	стр. 12	<b>Инструкция по сборке особняка</b> . . . . .	<b>стр. 30–34</b>
• Обмен предметами . . . . .	стр. 12	<b>Схема размещения компонентов в коробке</b> . . . . .	<b>стр. 35–38</b>
• Дополнительные действия . . . . .	стр. 12	<b>Создатели</b> . . . . .	<b>стр. 39</b>
• Основные действия . . . . .	стр. 13–16	<b>Русское издание игры</b> . . . . .	<b>стр. 39</b>
• Виды предметов . . . . .	стр. 16		
• Экипировка . . . . .	стр. 17		
• Оповещение о жетонах шума . . . . .	стр. 17		
<b>Столкновение и атака</b> . . . . .	<b>стр. 18</b>		



# ПРЕДЫСТОРИЯ

Одной ненастной ночью компания незадачливых путешественников решила переждать грозу в заброшенном особняке, который встретился им по дороге. И только оказавшись в стенах этого странного дома, они поняли, что их укрытие от дождя — это логово изощрённого и кровожадного убийцы...

«Шёпот за стеной» — это командная игра в декорациях классического хоррора. Примерьте на себя роль жертвы — и вашей целью станет выживание и поиск выхода из дьявольского логова. Или на время партии станьте убийцей и откройте настоящую охоту на гостей дома! В распоряжении жертв будут укромные уголки особняка и разнообразные предметы, спрятанные в его комнатах. Используйте всё, что может увеличить шансы на спасение и помочь найти выход! Но не забывайте, что по другую сторону стены крадётсся коварный убийца, который чувствует, что вы где-то рядом, и готов использовать все свои знания о доме, чтобы загнать вас в ловушку... Кто победит в этой смертоносной игре в прятки?

Каждая жертва и каждый убийца обладают уникальным набором характеристик, благодаря чему вы сможете попробовать различные стили игрового поведения. Комбинируйте персонажей и получайте неповторимый игровой опыт, а детализированные миниатюры помогут полностью погрузиться в пугающую атмосферу хоррора. Наслаждайтесь охотой, если вы решили играть за убийцу, и будьте начеку и во всеоружии, если примерили на себя роль жертвы!



# СОСТАВ ИГРЫ



1 картонная модель особняка со встроенной башней для кубиков (инструкцию по сборке см. на страницах 30-34)



1 игровое поле убийцы



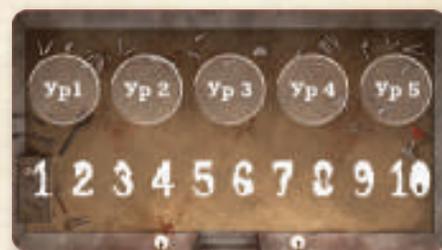
1 игровое поле жертв



5 фигурок жертв и 5 разноцветных пластиковых подставок



6 фигурок убийц (по 2 фигурки каждого типа)



1 планшет силы и уровня убийцы



5 планшетов жертв



3 планшета инвентаря жертв



3 планшета убийц



5 двусторонних тайлов состояния жертв



5 карт-досье на жертв



2 памятки игроков



39 карт убийцы



45 карт предметов



11 жетонов дедукции



12 жетонов шума (количество этих жетонов не ограничено; если во время игры они закончились, замените их чем-нибудь подходящим)



2 жетона петарды



1 жетон спасения



5 жетонов шестерёнок



14 жетонов баррикад



6 жетонов страха



1 маркер уровня



1 маркер силы



1 маркер ремонта



2 жетона скрытности



4 кубика



1 жетон капкана

# КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ВАРИАНТОВ ИГРЫ

## Вариант 1. Карты навыков и уровни сложности выживания



20 карт навыков жертв



20 карт навыков убийцы

## Вариант 2. На распутье

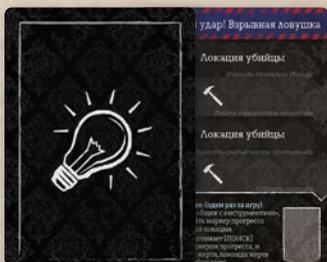


1 стенд «На распутье»



1 жетон первого игрока

## Вариант 3. Есть план!



16 карт планов



1 маркер прогресса

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## Общая подготовка

- 1 Соберите картонную модель особняка со встроенной башней для кубиков (инструкцию по сборке см. на страницах 30–34 этой Книги правил).
- 2 Присоедините к собранному особняку игровые поля убийцы и жертв.
- 3 Игрок, который решил играть за убийцу, садится с той стороны особняка, где находится игровое поле убийцы. Все остальные игроки возьмут на себя роли жертв и должны сесть по другую сторону особняка.
- 4 Убийца и жертвы получают разный набор компонентов. Разделите их в соответствии со списком ниже и разместите в органайзерах:  
**Убийца:** карты убийцы, двусторонние тайлы состояния жертв, карты-досье на жертв, набор жетонов дедукции, жетон скрытности, маркер ремонта, жетон петарды, памятка, маркер силы, маркер уровня, 6 жетонов шума и 7 жетонов баррикад.  
**Жертвы:** карты предметов, планшеты инвентаря жертв, жетон спасения, жетон петарды, памятка, жетон капкана, 6 жетонов шума, 7 жетонов баррикад и 6 жетонов страха.
- 5 Втайне от противоборствующей стороны и независимо от числа игроков за столом выберите персонажей — одного убийцу и трёх жертв. Затем одновременно сообщите о своём выборе.
- 6 Органайзеры, а также планшет уровня и силы убийцы разместите на местах, отмеченных на рисунке на стр. 7.

## Убийца

- 1 Возьмите 3 тайла состояния жертв, соответствующие выбранным персонажам, и разместите их на крыше особняка, как это показано на рисунке.
- 2 Возьмите 3 карты-досье на жертв, соответствующие выбранным персонажам, и разместите их на игровом поле убийцы.
- 3 Возьмите планшет и колоду карт выбранного вами убийцы. Все карты, в левом верхнем углу которых изображён символ замка, разместите в специальной области на игровом поле.
- 4 Оставшиеся карты убийцы перетасуйте и разместите лицевой стороной вниз слева от планшета убийцы. Возьмите 2 карты с верха получившейся колоды. Это ваша стартовая рука.

- 5 Маркер уровня разместите на планшете уровня и силы убийцы, на ячейке первого уровня. Маркер силы разместите на том же планшете, на ячейке, соответствующей стартовой силе вашего персонажа.
- 6 Фигурку убийцы разместите на своём игровом поле, в локации с Потайным выходом (в базовой игре — «Сад» (35)).
- 7 Маркер ремонта разместите на начальной позиции, как это показано на рисунке.

## Жертвы

- 1 Каждую фигурку персонажа поместите на пластиковую подставку, цвет которой должен совпадать с цветом планшета жертвы.
- 2 5 жетонов шестерёнок разместите на соответствующих местах на игровом поле жертв.
- 3 4 кубика разместите на игровом поле жертв, на ячейках рядом с башней для кубиков.
- 4 Возьмите все карты предметов. В соответствии с рисунками на рубашках сформируйте несколько колод и разместите их на соответствующих местах на игровом поле жертв лицевой стороной вниз.
- 5 Карты, на рубашке которых изображена лупа, перетасуйте и сформируйте **колоду экипировки**.
- 6 Карты, на рубашке которых изображён чёрный ключ, перетасуйте и сформируйте **колоду поиска**. Карту, на рубашке которой изображён цветной ключ, поместите под низ колоды поиска.
- 7 Фигурки жертв разместите на игровом поле жертв, в локации с Главным входом (в базовой игре — «Холл» (K1)).
- 8 Вторую фигурку убийцы разместите на игровом поле жертв, в локации с Потайным выходом (в базовой игре — «Сад» (35)).
- 9 Разместите планшеты выбранных вами жертв и планшеты их инвентаря перед игроками (или игроком, если вы играете в дуэльном режиме). Из всех карт, на рубашке которых изображён рюкзак, выберите те, которые указаны на планшетах жертв в качестве их стартовых предметов. Разместите их на соответствующих планшетах инвентаря жертв. Остальные карты с этой рубашкой верните в коробку. Проверьте, что на крыше особняка тайлы состояния жертв лежат в том же порядке, что и их планшеты. Так игрок, взявший на себя роль убийцы, будет понимать, кто за кого играет.

The image displays a complete board game setup for 'The Hunt for Red October'. It features two identical maps of a city, each with various rooms and locations. The setup includes:

- Top Map:** Labeled with numbers 2, 3, 4, 5, 6, and 7. It has three cards with a '2' in a red circle on the left and a '3' in a red circle on the right.
- Bottom Map:** Labeled with numbers 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, and 9. It has three cards with a '9' in a light blue circle on the left and a '3' in a light blue circle on the right.
- Central Area:** Three character cards for Уляма Куряк, Ана Куряк, and Марко Калоян, each with a '1' in a red circle above and a '9' in a light blue circle below.
- Right Side:** A dice tower with a '5' in a red circle on top, a '3' in a red circle on the side, and a '6' in a white circle on the right. Below it are several tokens and cards.
- Bottom:** Three character cards for Уляма Куряк, Ана Куряк, and Марко Калоян, each with a '9' in a light blue circle above and a '3' in a light blue circle below.
- Other Elements:** A 'Ход игры' (Game Turn) card, a 'Ход жетона' (Token Turn) card, and various other cards and tokens scattered throughout the board.

# ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В «Шёпоте за стеной» игроки делятся на две команды. В зависимости от того, взяла на себя команда роль убийцы или жертвы, будут отличаться и правила её подготовки к партии, порядок хода и победные условия.

## Убийца

Убийца в одиночку играет против команды жертв. Но жертвам нужно остерегаться, чтобы не попасть в лапы монстра, ведь благодаря смертоносным навыкам и чудовищным умениям преимущество всегда будет на стороне убийцы.

Единственное, что может помешать убийце, — отсутствие информации. На протяжении партии он не будет знать, где в данный момент находятся жертвы. Поэтому его главная задача — вычислить их местоположение, ориентируясь на шум, который они будут издавать, пытаясь выбраться из его логова. И когда жертвы будут обнаружены, убийце останется только решить, как с ними расправиться.

**Цель убийцы** — найти, где прячутся жертвы, и убить хотя бы одну из них.



## Жертвы

Жертвы должны с большой осторожностью перемещаться по особняку, ведь, столкнувшись лицом к лицу с убийцей, они рискуют проиграть. Постарайтесь издавать как можно меньше шума во время поисков ключей или попыток починить передатчик, иначе убийца быстро вычислит ваше местоположение и захлопнет ловушку...

**Цель жертв** — найти 5 ключей, чтобы открыть дверь и бежать из особняка, или починить передатчик и дожждаться приезда службы спасения.

## Обзор игры

Каждый раунд начинается с розыгрыша хода команды жертв, после чего убийца также разыгрывает свой ход. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не выполнит победное условие.



# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## Разделение игрового поля на зоны



Каждое игровое поле разделено на три зоны: красную, синюю и зелёную. Для применения способностей некоторых убийц важно, в какой из зон находятся жертвы.

## Разделение игрового поля на локации



У каждой локации игрового поля есть свой буквенно-цифровой код (C5) и название («Веранда»). В одной локации в любой момент игры может находиться сколько угодно фигурок персонажей.

## Особые локации



**Локации с возможностью поиска.** Только когда жертвы находятся в локации с этим символом, они могут взаимодействовать с колодой поиска.



**Локация, в которой находится передатчик.** Только в этой локации жертвы могут заниматься починкой передатчика.



**Тайный проход.** Между этими локациями жертвы могут перемещаться, используя «Фонарь» или, в случае Софии, воспользовавшись своим преимуществом. Тайный проход позволяет перейти из одной локации, отмеченной этим символом, в другую локацию с тем же символом.



**Источник информации.** Символ на этой локации используется только в варианте игры «Есть план!». Подробнее об этом см. на стр. 29 этой Книги правил.



**Обиталище духов.** Символ на этой локации используется только в варианте игры «Есть план!». Подробнее об этом см. на стр. 29 этой Книги правил.



**Склад инструментов.** Символ на этой локации используется только в варианте игры «Есть план!». Подробнее об этом см. на стр. 29 этой Книги правил.

## Сила и уровень убийцы

**Сила** — это показатель, который учитывается, когда убийца атакует жертву. Чем больше значение силы, тем сложнее жертве отразить атаку убийцы.

Достигая следующего **уровня**, убийца получает доступ к новым картам своей колоды, увеличивает показатель силы и открывает в себе ещё более смертоносные способности.

В любой момент игры жертвы могут узнать, каково текущее значение силы убийцы и его уровень, посмотрев на положение маркеров на соответствующем планшете.

Значение силы убийцы не может быть больше 10.



## Ранить и убить

У каждой жертвы есть всего два очка здоровья. Когда убийца ранит жертву в первый раз, переверните тайл её состояния на обратную сторону. Когда жертва получает второе ранение, она умирает, а игра заканчивается победой убийцы.



Ранение



Ранение



**Жертва убита.  
Убийца побеждает.**

## Колода сброса

В любой момент игры любой игрок может просматривать колоду сброса своей команды.

## Основные термины

**[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × N** Совершите **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]** из вашей текущей локации в соседнюю. Повторите это N раз. Если проход между локациями забаррикадирован, жертва не может совершить перемещение, а убийца должен сначала удалить с поля мешающий ему жетон баррикады, и затем переместиться в локацию.

**[ЧУТЬЁ]** Применяя подобный эффект, убийца задаёт жертвам вопрос, на который они, за исключением Анны, обязаны ответить честно и конкретно (то есть перечислить имена всех жертв, которые в данный момент находятся в зоне/локации/радиусе действия). При этом убийца может воспользоваться **[ЧУТЬЁМ]**, даже не находясь в интересующих его зоне/локации/радиусе действия.

**[ЛЕЧЕНИЕ]** Проведите **[ЛЕЧЕНИЕ]** жертвы, которая получила ранение, и переверните тайл её состояния на обратную сторону.

**[ПОИСК]** Начиная **[ПОИСК]**, убийца задаёт жертвам вопрос, находится ли кто-то из них в одной локации с ним. Жертвы при этом обязаны ответить честно и конкретно. Если в локации присутствует хотя бы одна жертва, убийца атакует её.

**[БАРРИКАДА]** Чтобы заблокировать проход между локациями (на карте отмечен белым прямоугольником), игрок выкладывает на него 1 жетон **[БАРРИКАДЫ]**. Если, применяя какой-либо эффект, вы должны заблокировать проход, на котором уже находится жетон баррикады, не выкладывая на него второй жетон. Возводя баррикады, убийца должен сообщить жертвам, между какими двумя локациями теперь заблокирован проход. Если в запасе команды не осталось жетонов баррикад, но игрок в свой ход всё же хочет возвести баррикаду, он сначала возвращает в запас один из жетонов, размещённых на игровом поле, а затем использует его для блокирования прохода.

**Радиус действия N** Некоторые способности убийц имеют определённый радиус действия. Рассчитывая его, учитывайте локацию, в которой в данный момент находится убийца, и все локации на расстоянии N, соединённые с ней белой пунктирной линией или проходами.

**[СТРАХ]** Разместите жетон страха на соответствующем символе на крыше особняка. Если для жертвы это будет уже третий жетон, она создаст шум и раскроет своё местоположение (подробнее см. на стр. 13).

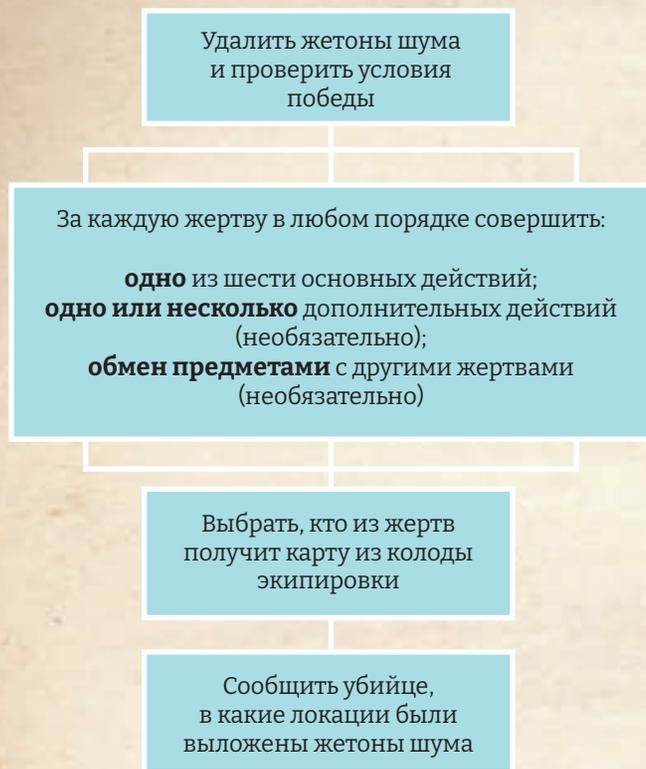
**[СКРЫТНОСТЬ] × N** Соблюдая **[СКРЫТНОСТЬ]**, убийца втайне от жертв перемещается в соседнюю локацию. Повторите это N раз. Жертвы могут разместить жетон скрытности в последней известной им локации убийцы и переместить его фигурку в специальную ячейку — круг скрытности. Убийца может разместить жетон скрытности рядом со своей фигуркой, чтобы не забыть, что он соблюдает скрытность.

**Раскрыться** Если при розыгрыше своего предыдущего хода убийца соблюдал **[СКРЫТНОСТЬ]**, в начале следующего хода он должен раскрыться. В этом случае он сообщает жертвам, в какой локации сейчас находится (подробнее об этом см. на стр. 20 этой Книги правил).



# ХОД ЖЕРТВ

Команда жертв всегда состоит из трёх персонажей. При этом представлять эту команду могут от одного до трёх игроков. В случае если игроков меньше, чем персонажей, они сами решают, кто из них будет выполнять действия сразу за нескольких жертв. В дуэльном варианте игры один игрок по очереди выполняет действия за всех трёх жертв. Каждый раунд ход жертв разыгрывается по следующей схеме:



Все эти шаги будут подробно описаны далее.

## Удаление жетонов шума и проверка условий победы

- Удалите с игрового поля жертв все жетоны шума.
- Условие победы №1.** Если жетон спасения уже размещён на крыше особняка, по стрелке передвиньте его на следующую ячейку. Если после этого жетон спасения окажется на ячейке с эвакуационным знаком «Выход», команда жертв немедленно побеждает.

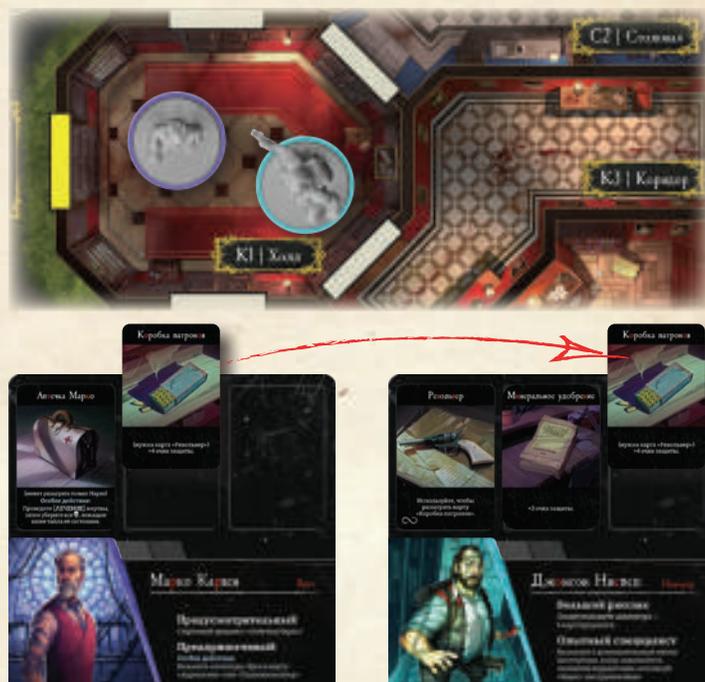
ИЛИ

- Условие победы №2.** Если фигурки всех жертв находятся в локации с Главным входом и в специальной области на крыше особняка уже выложено пять карт «Ключ», команда жертв немедленно побеждает. Чтобы сбежать из локации с Потайным выходом, в личном запасе команды жертв также должна быть карта «План здания».

## Обмен предметами (необязательно)

Если сразу несколько жертв находится в одной и той же локации, они могут произвести обмен предметами.

**Пример.** Марко и Джонсон находятся в локации «Холл» (K1). Обсудив текущую игровую ситуацию, Марко передаёт карту «Коробка патронов» Джонсону, на планшете инвентаря которого уже находится карта «Револьвер».



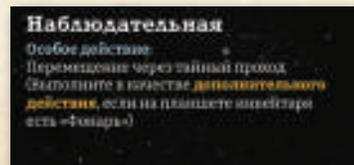
## Дополнительные действия (необязательно)



Помимо этого, каждая жертва в свой ход может выполнить сколько угодно дополнительных действий.

Для того чтобы в качестве дополнительного действия разыграть карту предмета, она должна иметь особую отметку «Дополнительное действие» в тексте эффекта. В этом случае в свой ход примените эффект карты, а затем сбросьте её.

Преимущество Софии в том, что она «Наблюдательная». Если этот персонаж получит карту «Фонарь», то сможет использовать своё преимущество в качестве дополнительного действия.



## Основные действия

В свой ход каждая жертва обязана выполнить **одно из шести** основных действий.

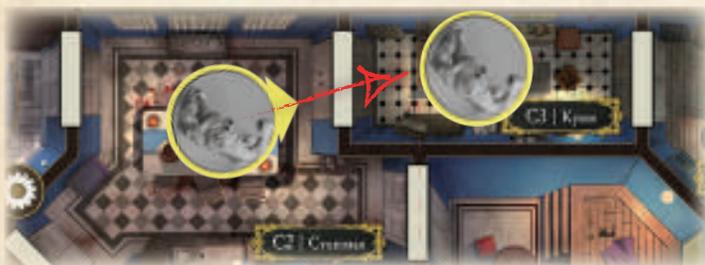
### Действие 1. [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1–2.

Чтобы избежать встречи с убийцей и выполнить условия победы, жертвы должны перемещаться из одной локации в другую. Совершая перемещение, сдвиньте фигурку жертвы из локации, в которой она находится, в соседнюю с ней. Соседними считаются локации, соединённые белой пунктирной линией или проходами (на карте особняка отмечены белыми прямоугольниками).

**Пример.** В свой ход игрок решает переместить Анну из локации «Сарай» на «Кладбище».



**Пример.** В свой ход игрок решает переместить Уильяма из локации «Столовая» на «Кухню».



### ТЫ НЕ ПРОЙДЁШЬ!

Жертве не может переместиться из одной локации в другую, если проход между ними заблокирован. Убийца использует жетоны баррикад, чтобы загнать жертв в угол, а затем атаковать их.

**Примечание.** Заблокированный проход между локациями не мешает жертвам использовать в свой ход различные предметы, например карту «Бутылка виски».



### Действие 2. Убрать жетоны страха , полученные жертвой.

Выполняя это действие, игрок убирает с крыши особняка все жетоны страха, выложенные ниже тайла состояния жертвы, ход которой сейчас разыгрывается.

### Приступ паники



Когда убийца внушает жертве страх, разместите жетон страха  на крыше особняка, ниже тайла её состояния. Игрок выкладывает жетон в крайнюю левую ячейку, ещё не занятую . Если жертва должна получить свой третий жетон страха, вместо него она немедленно получает жетон шума, который выкладывается в локацию, где находится её фигурка. После этого сообщите убийце, в какой именно локации появился жетон шума.

Если в течение одного раунда при розыгрыше ходов жертв игроки должны выложить жетон шума в локацию, где уже размещён один такой жетон, второй жетон шума туда не выкладывается.

**Примечание.** С помощью эффекта карты «Петарда» жертвы могут скрыть от убийцы, в какие именно локации они выкладывали жетоны шума в текущем раунде. В этом случае обе команды, каждая на своём игровом поле, размещают по одному жетону петарды  в локации, где в настоящий момент находится убийца. Жетон петарды при этом приравнивается к наличию жетонов шума во всех без исключения локациях.

Получая большое количество жетонов  и , команда жертв может проиграть. Способности некоторых убийц позволяют им использовать эти жетоны, чтобы отслеживать жертв.

**Пример.** В свой ход игрок решает убрать два жетона страха, выложенных ниже тайла состояния Уильяма, чтобы жертва не получила жетон шума и не раскрыла своё текущее местоположение.



### Действие 3.

#### Выполнить особое действие.

Для того чтобы игрок мог выполнить особое действие, в тексте эффекта карты должна быть отметка «Особое действие». В этом случае в свой ход примените эффект карты, а затем сбросьте её, если на ней нет символа ∞. Также отметку «Особое действие» можно встретить на некоторых планшетах жертв.

#### Примеры особых действий:



### Действие 4. Убрать жетон баррикады из локации, в которой находится жертва.

Команде жертв необходимо контролировать количество баррикад, выложенных на поле, ведь чем больше заблокированных проходов будет встречаться у них на пути, тем сложнее им будет убежать от убийцы. В свой ход жертва может убрать с игрового поля один жетон баррикады, который блокировал проход между локацией, в которой она сейчас находится, и соседней с ней.

Выполняя это действие, верните жетон баррикады с игрового поля в органайзер команды. После этого сообщите убийце, какую именно баррикаду вы убрали, чтобы он также убрал соответствующий жетон со своего игрового поля.

**Пример.** В свой ход игрок решает, что Анна в качестве своего основного действия уберёт жетон баррикады между локациями «Кухня» и «Кладовая». Он сообщает об этом убийце, после чего тот также убирает жетон баррикады со своего игрового поля.



## Действие 5. Заняться починкой передатчика и выложить жетон

**Примечание №1.** Команда жертв может разместить один или несколько жетонов шестерёнок только ОДИН раз за раунд.

**Примечание №2.** Вы не можете размещать жетоны шестерёнок, когда убийца находится в той же локации, что и вы.

Починка передатчика — это один из путей достижения победы. Когда передатчик снова начнёт работать, команда жертв сможет вызвать службу спасения, которая придёт по прошествии пяти раундов. Если за это время никто из жертв не будет убит, команда немедленно побеждает. Вне зависимости от того, играете вы в базовую игру или используете игровое поле дополнения, передатчик всегда будет находиться в особой локации, отмеченной . В базовой игре передатчик находится в локации «Гостиная» (C1).

Чтобы заняться починкой передатчика, жертва должна находиться в одной локации с ним. Выбрав починку в качестве основного действия, игрок размещает один жетон шестерёнки на соответствующей ячейке на своём игровом поле. Затем в локацию, где находится передатчик, необходимо выложить жетон шума. Если команда жертв разместит на своём игровом поле все пять жетонов шестерёнок, передатчик снова начнёт работать.



## Карта «Ящик с инструментами» и починка передатчика

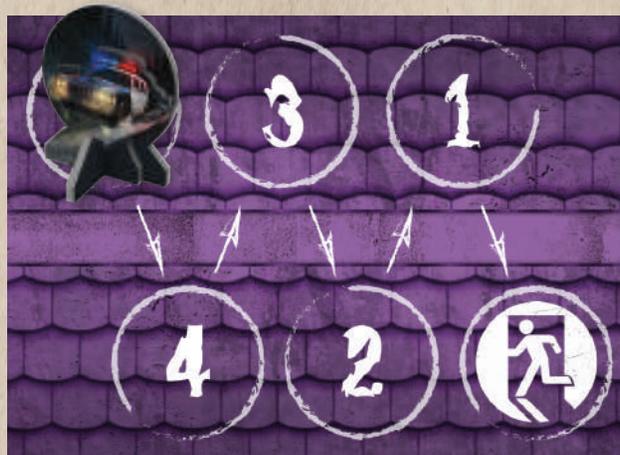


Чтобы быстрее починить передатчик, используйте карту «Ящик с инструментами». Тогда вы сможете выложить на своё игровое поле не один, а сразу два жетона шестерёнок (если карту «Ящик с инструментами» использует Джонсон, он выкладывает три жетона). Применение эффекта карты «Ящик с инструментами» не меняет базовых правил починки передатчика: 1) вы всё

ещё обязаны разместить в локации с передатчиком жетон шума; 2) команда жертв может разместить один или несколько жетонов шестерёнок только один раз за раунд.

## Служба спасения

Если команда жертв успешно справилась с починкой передатчика, разместите жетон спасения на крыше особняка на ячейке «5». Начиная со следующего раунда, передвигайте жетон спасения на следующую по стрелке ячейку во время каждой проверки условий победы при розыгрыше хода жертв. Когда по прошествии пяти раундов жетон спасения окажется на ячейке с эвакуационным знаком «Выход», команда жертв немедленно побеждает.



## УБИЙЦА МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ВАМ ПОЧИНИТЬ ПЕРЕДАТЧИК!

**Помните!** Вы не можете размещать жетоны шестерёнок, когда убийца находится в той же локации, что и вы.



## Действие 6.

### Искать предметы в локациях с .

**Примечание №1.** Вы не можете заниматься поиском предметов, когда убийца находится в той же локации, что и вы.

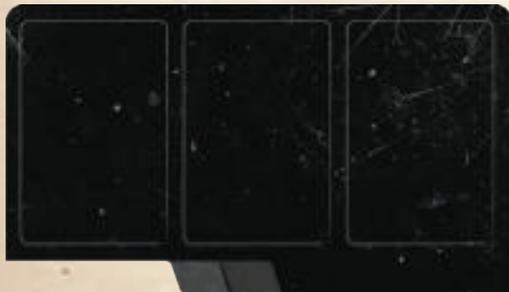
**Примечание №2.** Если в колоде поиска не осталось карт, вы больше не можете выполнить это действие.

Выполняя это действие, жертва получает новую карту предмета. Предметы необходимы команде жертв, так как они могут дать необходимое преимущество перед убийцей.

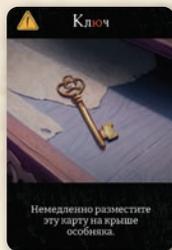
Чтобы заняться поиском предметов, жертва должна находиться в особой локации, отмеченной символом . Начав поиск, возьмите с верха колоды поиска одну карту, изучите её, а затем решите, оставить её или переместить в сброс.



Если во время поиска вы вытянули карту «Ключ», немедленно выложите её в специальную область на крыше особняка. Если вы вытянули какую-либо другую карту, можете выложить её на планшет инвентаря жертвы. Каждый планшет инвентаря ограничен тремя слотами для карт. Если, взяв новую карту предмета, вы превысили этот лимит, вы должны немедленно выбрать, какие три карты оставить, а все остальные отправить в сброс. Не забудьте, что у Джонсона есть преимущество: его планшет инвентаря вмещает до шести карт предметов.



Если, вытянув карту, вы увидели в её левом верхнем углу символ  (например, на картах «Ящик с инструментами» и «Ключ»), немедленно выложите жетон шума в ту локацию, где находится жертва, начавшая поиск. Вы обязаны выложить жетон шума даже в том случае, если решите сбросить вытянутую из колоды поиска карту.



## УБИЙЦА МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ ВАМ ИСКАТЬ ПРЕДМЕТЫ!

**Помните!** Вы не можете заниматься поиском предметов, если убийца находится в той же локации, что и вы.



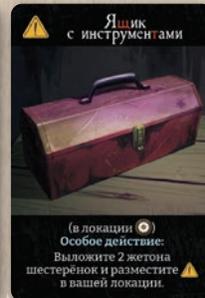
## Виды предметов

В игре существует несколько видов предметов.

Если в левом нижнем углу карты есть символ  $\infty$ , как, например, на карте «Револьвер», вы сможете использовать этот предмет сколько угодно раз в течение партии.

Если такого символа нет, как, например, на карте «Ящик с инструментами», вы должны сбросить карту сразу после применения её эффекта.

Также среди карт предметов есть карта «Ключ», розыгрыш которой происходит по особым правилам. Если вы вытянули такую карту из колоды и решили не сбрасывать её, разместите «Ключ» в специальной области на крыше особняка вместо размещения на планшете инвентаря жертвы. Если в специальной области на крыше особняка уже выложено пять таких карт, вы всё равно можете выложить ещё одну карту «Ключ», разместив её поверх другой карты.



## Экипировка

Когда все персонажи выполнили доступные им действия, игроки выбирают, какая из жертв получит карту из колоды экипировки. Возьмите две карты с верха этой колоды, оставьте одну из них, а вторую сбросьте. Вы можете сбросить сразу обе карты. Если на любой из вытянутых карт есть символ , немедленно выложите жетон шума в ту локацию, где находится выбранная жертва. Вы обязаны выложить жетон шума даже в том случае, если решите сбросить карту с символом .

**Примечание.** В колоде экипировки всего две карты «Ключ». Поэтому вам придётся заниматься поиском предметов в других локациях, если вы хотите собрать все пять ключей.



Если, перейдя к этому шагу, вы обнаружили, что в колоде экипировки осталась одна карта, в этом раунде вы берёте только её.

Команда жертв немедленно проигрывает, если, перейдя к этому шагу, обнаруживается, что в колоде экипировки больше не осталось карт, а жетон спасения ещё не размещён на крыше особняка. Если же команда уже разместила жетон спасения на крыше особняка, пропустите этот шаг, когда колода экипировки закончилась.

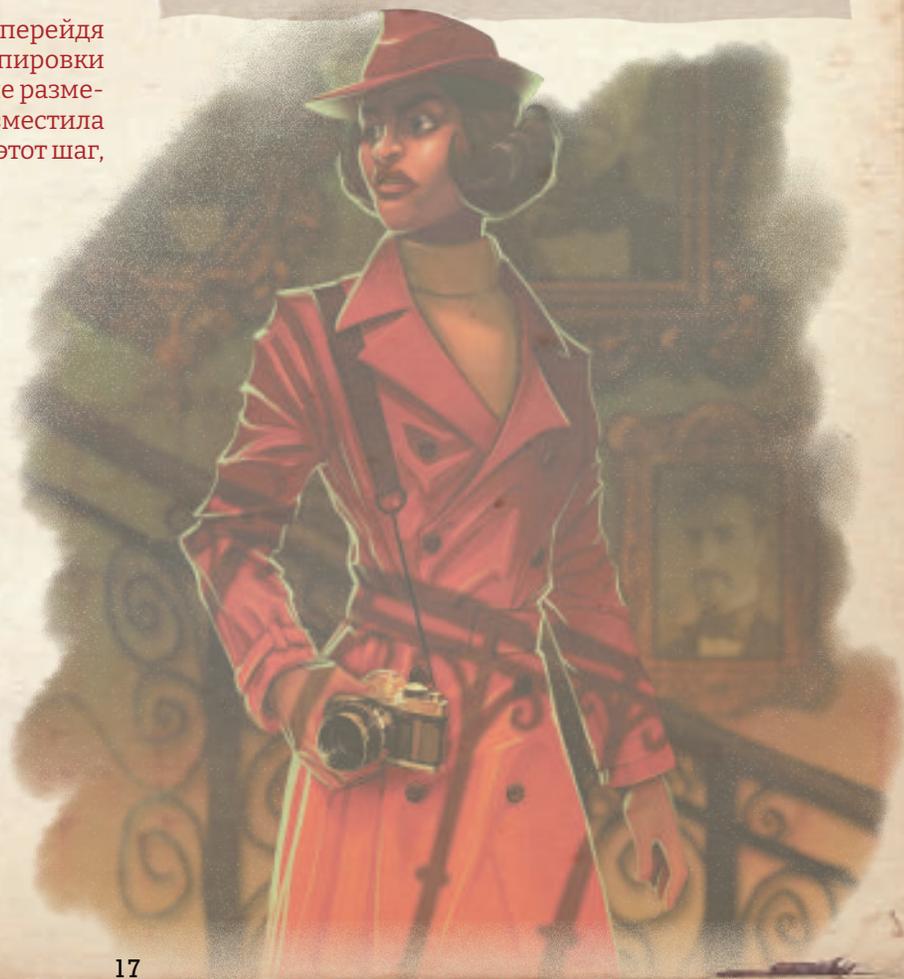
## Оповещение о жетонах шума

В конце своего хода команда жертв должна сообщить убийце, в какие локации были выложены жетоны  в текущем раунде. Так как убийца не знает, где именно находятся жертвы, он использует эту информацию, чтобы определить направление поиска. Поэтому для игрового процесса важно, чтобы жертвы честно сообщали убийце о выложенных жетонах шума.

**Примечание.** С помощью эффекта карты «Петарда» жертвы могут скрыть от убийцы, в какие именно локации они выкладывали жетоны шума в текущем раунде. В этом случае обе команды, каждая на своём игровом поле, размещают по одному жетону петарды  в локацию, где в настоящий момент находится убийца. Жетон петарды при этом приравнивается к наличию жетонов шума во всех без исключения локациях.



Жетоны шума двусторонние. Вы можете использовать их обратную (чёрно-белую) сторону, чтобы не забыть, в какие локации были выложены жетоны шума в прошлом раунде.



# СТОЛКНОВЕНИЕ И АТАКА

В свой ход убийца может начать [ПОИСК]. В этом случае он задаёт жертвам вопрос, находится ли кто-то в одной локации с ним. Если одна или несколько жертв действительно находятся в той же локации, игроки обязаны честно сообщить об этом и назвать имена персонажей. Так между убийцей и жертвами происходит **столкновение**. После этого убийца начинает по очереди **атаковать** жертв. Атака закончится, когда одна из жертв сумеет защититься или когда все жертвы по очереди не смогут отразить атаку убийцы.

Во время каждой **атаки** выполните следующую последовательность шагов:

## 1 Разыграйте карту убийцы с символом (необязательно).

Каждый раз, когда убийца атакует, он может разыграть карту убийцы с символом . Решив использовать такую карту, он показывает её жертвам и озвучивает её эффект. Если это необходимо, он также изменяет показатели силы и уровня на соответствующем планшете.

## 2 Выберите жертву, которая будет защищаться первой.

Команда жертв решает, кто из персонажей, находящихся в одной локации с убийцей, будет отражать текущую атаку.

## 3 Разыграйте карту предмета (необязательно).

Выбранная в предыдущем шаге жертва может применить эффект одной карты предмета, выложенной на её планшет инвентаря, чтобы повысить свои шансы на успешную защиту. Если жертва решает применить эффект карты «Револьвер», она может скомбинировать его с эффектом карты «Коробка патронов», если обе карты находятся на её планшете инвентаря.

## 4 Бросьте кубики.

Выбранная жертва бросает 4 кубика. Если ниже тайла её состояния выложен один или несколько жетонов страха, перед броском жертва должна отложить в сторону столько кубиков, сколько жетонов страха получила.

## 5 Узнайте, удалось ли жертве отразить атаку.

Суммируйте все значения, выпавшие на кубиках. Если в шаге 2 жертва разыграла карту предмета, добавьте необходимое количество очков защиты к получившейся сумме на кубиках.

**Примечание.** Если ранее команда жертв разместила в этой локации жетон капкана, добавьте к получившейся сумме 2 очка защиты, а затем уберите жетон капкана с игрового поля.

Если сумма очков защиты жертвы больше текущего показателя силы убийцы или равна ему, жертва успешно отразила атаку убийцы. В этом случае выполните следующее:

- Убийца сбрасывает две карты с верха своей колоды.
- Столкновение между убийцей и жертвами завершается, даже если в локации остались жертвы, которые ещё не были атакованы.

Если сумма очков защиты жертвы меньше текущего показателя силы убийцы, жертве не удалось отразить атаку убийцы. В этом случае выполните следующее:

- Жертва, которой не удалось отразить атаку убийцы, получает ранение. Если для жертвы оно будет вторым, она считается убитой, а убийца немедленно объявляется победителем.
- Убийца атакует следующую жертву, которая находится в одной локации с ним и ещё не была атакована. Если таких жертв нет, столкновение между убийцей и жертвами завершается.

## Побег (необязательно)

Когда столкновение завершено, все жертвы, которые находились в одной локации с убийцей, могут (но не обязаны) совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] ×1.

## Пример столкновения убийцы и жертв

В данный момент уровень Мясника равен 4, а показатель его силы — 6. Он не разыгрывал карты убийцы, чтобы увеличить свой показатель силы.



Мясник начинает [ПОИСК] в локации и обнаруживает Марко. Это приводит к столкновению между убийцей и жертвой. Теперь Мясник атакует, а Марко должен попробовать отразить его атаку.



Марко решает применить эффект карты «Минеральное удобрение», чтобы добавить к сумме кубиков ещё два очка защиты. Рядом с тайлом состояния Марко не выложено ни одного жетона страха, поэтому он бросает 4 кубика.

Марко суммирует выпавшие на кубиках значения и добавляет к ним ещё 2 очка защиты за разыгранную карту. Таким образом, общее количество очков защиты Марко равно 8, что больше, чем показатель силы Мясника. Значит, Марко успешно отразил атаку убийцы!



# ПОБЕДА КОМАНДЫ ЖЕРТВ

Команда жертв может победить, выполнив одно из условий: 1) найти 5 ключей и сбежать; 2) починить передатчик и дождаться приезда службы спасения.

## Условие победы №1. Бегство

Если на момент начала хода жертв все их фигурки находятся в локации с Главным входом (в базовой игре — «Холл» (K1)) и в специальной области на крыше особняка уже выложено пять карт «Ключ», команда жертв немедленно побеждает.



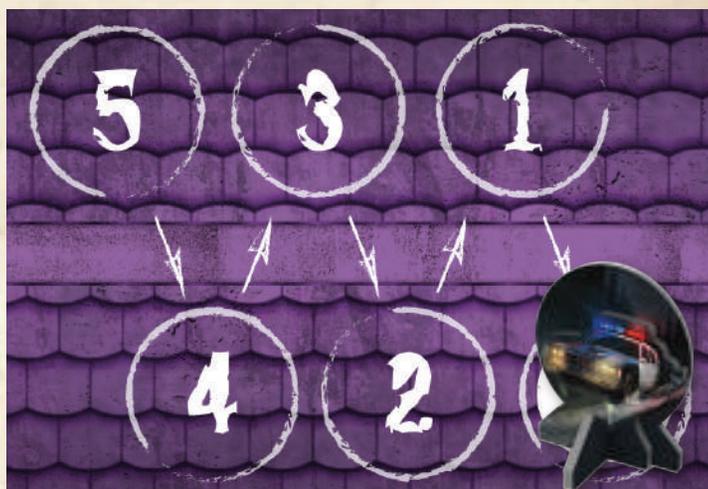
Ещё один путь бегства — найти все пять карт «Ключ» и иметь в личном запасе карту «План здания». Тогда, собрав фигурки всех жертв в локации с Потайным выходом (в базовой игре — «Сад» (35)), игроки побеждают.



## Условие победы №2. Ожидание помощи

Если команда жертв успешно справилась с починкой передатчика, разместите жетон спасения на крыше особняка на ячейке «5».

Начиная со следующего раунда, передвигайте жетон спасения на следующую по стрелке ячейку во время каждой проверки условий победы при розыгрыше хода жертв. Команда жертв немедленно победит, когда по прошествии пяти раундов жетон спасения окажется на ячейке с эвакуационным знаком «Выход».



Самое время узнать, что в игре должен делать **убийца**...

# ХОД УБИЙЦЫ

Вне зависимости от того, сколько игроков участвует в партии, в игре всегда будет только один убийца, который противостоит всем остальным участникам. Если вы впервые решили сыграть на стороне убийцы, мы рекомендуем выбрать Мясника. Этот персонаж поможет вам познакомиться с основными терминами и игровыми механиками.

Каждый раунд ход убийцы разыгрывается по следующей схеме:



Все эти шаги будут подробно описаны далее.

## Вариант размещения планшета и карт убийцы

Так как личная игровая область убийцы закрыта от команды жертв ширмой, игрок может выложить взятые на руку карты рядом со своим планшетом.

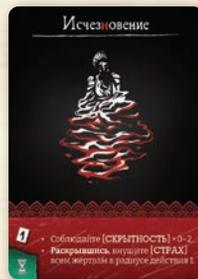


Карты убийцы, взятые на руку

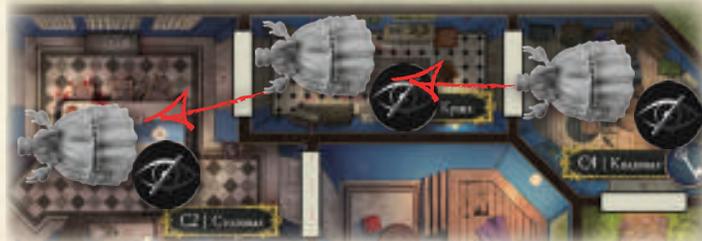
## Раскрыться

Если при розыгрыше своего предыдущего хода убийца соблюдал **[СКРЫТНОСТЬ]**, в начале следующего хода он должен **раскрыться**. В этом случае:

1. Убийца сообщает жертвам, в какой локации находится, чтобы они могли разместить его фигурку на своём игровом поле. После этого обе команды убирают с поля жетоны скрытности.
2. Если на карте убийцы, которую он разыгрывал в прошлом раунде, есть эффекты, которые срабатывают, когда он **раскрывается**, примените их все.
3. Убийца начинает **[ПОИСК]**. Он является дополнительным и не считается действием убийцы. Если в результате этого **[ПОИСКА]** происходит столкновение, разыграйте его по обычным правилам, а затем немедленно завершите ход убийцы, игнорируя все шаги, описанные ниже. Если столкновения не происходит, продолжайте последовательно разыгрывать шаги хода убийцы.



**Пример.** Призрак разыгрывает карту «Исчезновение». После этого убийца выкладывает рядом со своей фигуркой жетон скрытности, а команда жертв заменяет этим жетоном его фигурку на своём игровом поле. Теперь убийца может совершить перемещение (но не более чем на два шага), не сообщив об этом жертвам. Жертвы не знают, где теперь находится Призрак, и оставляют жетон скрытности в последней известной им локации убийцы.



В начале своего следующего хода Призрак объявляет жертвам, в какой локации находится, после чего они снова размещают фигурку убийцы на своём игровом поле. Затем обе команды возвращают в личный запас жетоны скрытности. Призрак раскрылся, поэтому срабатывает эффект карты «Исчезновение», согласно которому жертва, которая находится в радиусе 1 от текущей локации убийцы, получает 1 жетон страха. После этого убийца начинает дополнительный **[ПОИСК]**.



## Разыграть карты мгновенного действия ⚡

В этом шаге убийца может разыграть сколько угодно карт мгновенного действия ⚡.



На всех картах мгновенного действия есть символ ⚡, как, например, на картах «Чутьё» и «Преследование».

## Общие правила розыгрыша карт убийцы

Разыгрывая карту убийцы любого типа, вы должны продемонстрировать её жертвам, озвучить эффект и дать противоборствующей команде возможность отреагировать на неё. Так, например, вы сообщаете жертвам, через какие локации проходите, когда совершаете [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. После этого команда жертв на своём игровом поле также перемещает фигурку убийцы в другую локацию.

Когда вы разыгрываете карту убийцы, вы обязаны применить все её эффекты, если не указано иное. Вы игнорируете эффект карты только в том случае, если, начав разыгрывать её, инициировали столкновение (подробнее об этом см. раздел «Столкновение и атака» на стр. 18).

## Стоимость розыгрыша карт убийцы

Если в левом нижнем углу карты убийцы указано число, это стоимость её розыгрыша. Чтобы применить эффект такой карты, вам необходимо сбросить с руки столько карт, сколько указано в белом прямоугольнике. Разыгрываемая карта при подсчёте сброшенных карт не учитывается. Если вы не можете или не хотите оплатить стоимость розыгрыша, применить эффект карты нельзя.



## Разыграть карту дополнительного усиления ИЛИ выполнить 2 базовых действия

В этом шаге вы можете ЛИБО разыграть карту дополнительного усиления , ЛИБО выполнить 2 базовых действия ([ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]x1 / [ПОИСК]).

### Вариант 1. Разыграть карту дополнительного усиления .

Карты дополнительного усиления  дают убийце существенное преимущество. Однако не забывайте, что, разыгрывая карты этого типа, вы в этом раунде уже не сможете выполнить базовые действия убийцы — совершить перемещение или начать поиск.



На всех картах дополнительного усиления есть символ , как, например, на картах «Рёв бензопилы» и «Мимолётный ужас».

### Вариант 2. Выполнить 2 базовых действия.

Если в текущем раунде вы решили не использовать карту дополнительного усиления, вы можете выполнить 2 базовых действия убийцы: [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1 ИЛИ [ПОИСК].

Вы можете выполнить каждое из этих действий по одному разу или выбрать одно из них и выполнить его дважды.

Чтобы переместиться из одной локации в другую, убийца выполняет действие [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]. Если убийца хочет переместиться в локацию, вход в которую забаррикадирован, он сначала возвращает мешающий ему жетон баррикады в запас, а затем проходит в локацию. При этом он должен сообщить о своих перемещениях жертвам, чтобы они могли передвинуть его фигурку в другую локацию на своём игровом поле.

**Примечание.** Соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], убийца не убирает жетон баррикады с игрового поля, если проходит в локацию, вход в которую забаррикадирован.

**Пример.** Выполняя первое действие, Мясник решает переместиться из локации «Кабинет» в «Библиотеку». В качестве своего второго действия он совершает перемещение в «Оранжевую».



Вторым базовым действием убийцы является [ПОИСК]. Начиная [ПОИСК], убийца задаёт жертвам вопрос, находится ли кто-то из них в одной локации с ним. Жертвы при этом обязаны ответить честно и конкретно. Если в локации присутствует хотя бы одна жертва, убийца атакует её (подробнее об этом см. раздел «Столкновение и атака» на стр. 18). Если в локации, где находится убийца, нет ни одной жертвы, он переходит к розыгрышу следующего шага.

## Разыграть карту долгосрочного планирования

**Примечание.** Вы можете разыграть эту карту, только если в текущем раунде между убийцей и жертвами не было столкновения.

Если при розыгрыше предыдущих шагов между убийцей и жертвами не произошло столкновения, убийца может применить эффект карты долгосрочного планирования. Эти карты позволяют вам лучше подготовиться к следующим раундам игры.



На всех картах долгосрочного планирования есть символ, как, например, на картах «Баррикада» и «СТОООЙ!».

## Взять 3 карты

В конце хода убийца берёт три карты с верха своей колоды и добавляет их на руку. При этом на руке убийцы не может быть больше пяти карт, поэтому вам необходимо сбросить все карты, которые вы вытянули из колоды, превысив этот лимит.

Если во время добора колода убийцы заканчивается, перетасуйте карты, помещённые в сброс, затем сформируйте новую колоду и возьмите необходимое количество карт. После этого уровень убийцы увеличивается на 1. Переместите маркер уровня (и маркер силы, если это необходимо) на планшете уровня и силы убийцы.

Если, достигнув следующего уровня, убийца должен получить новую карту, добавьте её на руку. Если после этого допустимый лимит карт на руке будет превышен, вы можете выбрать, какую карту сбросить. Только в этой ситуации убийца принимает решение, какую карту сбросить, во всех остальных случаях должны быть сброшены те карты, которые были вытянуты после достижения предела руки.



# СТОЛКНОВЕНИЕ И АТАКА

Если, начав [ПОИСК], убийца узнаёт, что жертва находится в одной локации с ним, между ними происходит столкновение. Убийца должен атаковать эту жертву и попытаться нанести ей ранение (подробнее об этом см. раздел «Столкновение и атака» на стр. 18).

## После столкновения ход убийцы заканчивается!



Когда столкновение между жертвой и убийцей завершается, немедленно заканчивается и ход убийцы. Даже если столкновение произошло после того, как убийца, разыграв карту, начал [ПОИСК], а в её эффекте есть действия, которые необходимо выполнить после завершения [ПОИСКА].



## Жетоны дедукции

Жетоны дедукции необходимы убийце, чтобы отражать на игровом поле свои предположения о том, где в данный момент находятся жертвы. Это поможет ему загнать их в ловушку.



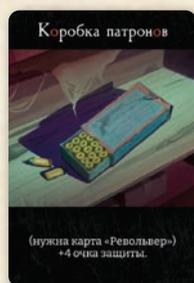
Убийца не знает, насколько жертвы продвинулись в починке передатчика. Поэтому он может использовать маркер ремонта, чтобы с его помощью фиксировать на игровом поле свои предположения.



# ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

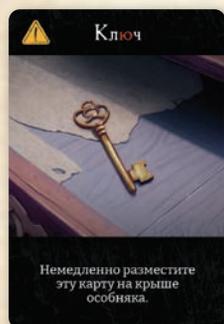
**Вопрос.** Когда происходит столкновение между убийцей и жертвой, может ли жертва разыграть две карты предметов, чтобы увеличить количество очков защиты?

**Ответ.** Нет. В большинстве случаев во время столкновения вы можете разыграть только одну карту предмета. Единственное исключение — карта «Револьвер». Если вы решите разыграть её, можете скомбинировать её эффект с эффектом карты «Коробка патронов», если обе карты находятся на планшете инвентаря жертвы. После этого не забудьте переместить карту «Коробка патронов» в сброс.



**Вопрос.** Если, соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], убийца решает переместиться в локацию, проход в которую заблокирован, должен ли он при этом убрать жетон баррикады?

**Ответ.** Нет. Соблюдая [СКРЫТНОСТЬ], убийца не убирает жетоны баррикад с игрового поля, но может перемещаться в заблокированные ими локации.



**Вопрос.** Если все слоты планшета инвентаря жертвы уже заняты другими картами предметов, может ли игрок взять карту «Ключ»?

**Ответ.** Может, так как карта «Ключ» не выкладывается на планшет инвентаря жертвы.

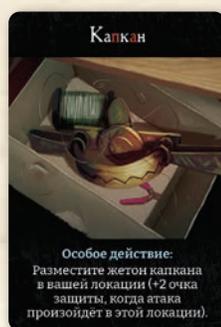


**Вопрос.** Если игроки применили эффект карты «Петарда», нужно ли выкладывать жетоны шума во все локации на игровом поле?

**Ответ.** Нет, в этом случае выкладывать жетоны шума не нужно. Если карта «Петарда» была разыграна, обе команды, каждая на своём игровом поле, размещают по одному жетону петарды в локации, где в настоящий момент находится убийца. Жетон петарды при этом приравнивается к наличию жетонов шума во всех без исключения локациях.

**Вопрос.** Преимущество Анны в том, что убийца не может обнаружить её своим [ЧУТЬЁМ]. Можете объяснить, как именно работает её преимущество?

**Ответ.** Когда убийца, воспользовавшись [ЧУТЬЁМ], задаёт жертвам вопрос, находятся ли они в тех или иных зоне/локации/радиусе действия, Анна на него не отвечает. Например, если из всех жертв только Анна находится в красной зоне, а убийца использует [ЧУТЬЁ], чтобы обнаружить там кого-либо, команда жертв отвечает ему, что в красной зоне никого нет. Если же в красной зоне присутствуют и другие персонажи (например, Уильям и София), команда жертв должна перечислить имена всех персонажей, кроме Анны.



**Вопрос.** Как работает эффект карты «Капкан»?

**Ответ.** Если вы решили применить эффект карты «Капкан» в качестве особого действия, выложите жетон капкана в локацию, где сейчас находится жертва. Если в локации, где ранее был размещён жетон капкана, происходит столкновение между жертвами и убийцей, первая жертва, которую атаковал убийца, добавляет два дополнительных очка защиты к общей сумме, выпавшей на кубиках. После броска кубиков сообщите убийце, что в данной локации был размещён жетон капкана, а затем уберите жетон с игрового поля.



**Вопрос.** Разыгрывая карту «Бутылка виски», можно ли разместить жетон шума в соседней локации, проход в которую забаррикадирован?

**Ответ.** Да, можно. Например, если проход между локациями «Кухня» и «Кладовая» заблокирован, а вы находитесь в одной из этих локаций, то, разыграв карту «Бутылка виски», можете выложить жетон шума во вторую локацию.



**Вопрос.** Если Маньяк разыгрывает карту «Фатальный удар», может ли применение эффекта карты «Древний амулет» предотвратить гибель жертвы?

**Ответ.** Нет.



**Вопрос.** Может ли игрок оплатить стоимость розыгрыша карты, сбросив её саму?

**Ответ.** Нет, оплатить стоимость розыгрыша карты ей самой нельзя. Так, например, если вы хотите разыграть карту «Дикая ярость», вы должны сначала сбросить с руки другую карту.

**Вопрос.** В каком порядке убийца должен отправлять карты в сброс?

**Ответ.** Если убийца должен оплатить стоимость карты, чтобы разыграть её, то сначала он оплачивает эту стоимость и перемещает в сброс соответствующее количество карт, после чего применяет эффект разыгрываемой карты и также перемещает её в сброс, на верх стопки.

**Вопрос.** Если действие одной из жертв повлекло за собой эффект, о котором команда обязана сообщить убийце (например, с игрового поля был удалён жетон баррикады), важно ли, чтобы именно эта жертва передала информацию убийце?

**Ответ.** Нет. Любой игрок может сообщить убийце о том, что произошло. Более того, в начале партии вы можете назначить одного участника, который на протяжении всей игры будет передавать информацию обо всех подобных изменениях убийце.

**Вопрос.** Если игроку необходимо взять карту (или карты) из какой угодно колоды, могут ли его партнёры по команде помочь ему с выбором?

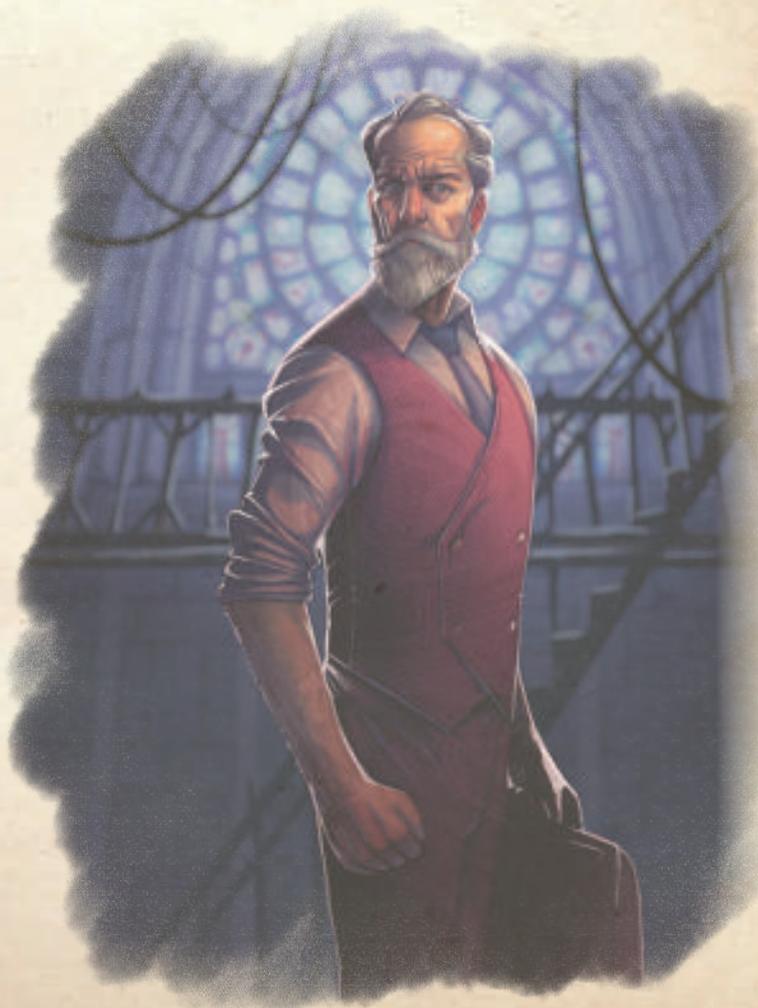
**Ответ.** Да, но это не отменяет того факта, что в шаге «Экипировка» команда жертв должна сначала выбрать одного игрока, который получит карту предмета, а затем уже вытягивать карты из соответствующей колоды. То есть нельзя вытянуть карты из соответствующей колоды, а затем изменить решение по поводу того, кто получит одну из карт.

**Вопрос.** Должен ли убийца говорить жертвам, сколько карт у него на руке?

**Ответ.** Нет. Однако в некоторых случаях команды (например, если жертвы впервые играют на этой стороне) могут договориться о том, что убийца будет сообщать жертвам эту информацию.

**Вопрос.** Знают ли жертвы, сколько карт осталось в колоде убийцы?

**Ответ.** Нет. В ходе партии они могут лишь предполагать, когда карты в колоде убийцы закончатся и он перейдёт на следующий уровень.



# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Вы можете разнообразить ваши партии с помощью трёх различных вариантов игры, описанных ниже. Каждый из них предлагает модифицировать некоторые шаги подготовки к игре, а также вносит изменения в её ход. Перед началом партии игроки могут решить, сколько вариантов они хотят попробовать, и добавить одну или несколько модификаций к базовым правилам.

## Вариант 1. Карты навыков и уровни сложности выживания

В этом варианте игроки могут регулировать уровни сложности для той или другой команды (например, увеличить уровень сложности выживания для команды жертв, чтобы испытать себя на прочность, или, наоборот, усложнить игровые условия убийце, чтобы дать фору новым участникам, ещё не знакомым с игровым процессом). Здесь будут использоваться карты навыков, позволяющие наделить каждого персонажа уникальным свойством. Перед началом партии договоритесь о том, сколько карт навыков будете использовать, или ориентируйтесь на описание уровней сложности.

### Изменения в подготовке к игре

Завершив подготовку к игре по базовым правилам, обе команды вытягивают необходимое количество карт навыков, в зависимости от их предварительной договорённости или описания выбранного уровня сложности.

### Уровни сложности выживания

#### Лёгкий

Для каждой жертвы возьмите по две карты навыков и выберите одну из них. На этом уровне сложности убийца не получает карту навыка.

#### Нормальный

Для каждой жертвы возьмите по две карты навыков и выберите одну из них.

Убийца также должен взять две карты навыков и выбрать одну из них.

Как только обе команды решат, какие карты навыков они будут использовать в этой партии, убийца показывает остальным игрокам, какую карту он выбрал. На протяжении всей партии команда жертв может попросить убийцу продемонстрировать эту карту, чтобы изучить её.

#### Сложный

Для каждой жертвы возьмите по две карты навыков и выберите одну из них.

Затем убийца берёт четыре карты навыков и выбирает две из них.

Как только обе команды решат, какие карты навыков они будут использовать в этой партии, убийца показывает остальным игрокам, какие карты выбрал он. На протяжении всей партии команда жертв может попросить убийцу продемонстрировать им эти карты, чтобы изучить их.

### Убийственный

Для каждой жертвы возьмите по две карты навыков и выберите одну из них.

Затем убийца берёт шесть карт навыков и выбирает три из них.

Как только обе команды решат, какие карты навыков они будут использовать в этой партии, убийца показывает остальным игрокам, какие карты выбрал он. На протяжении всей партии команда жертв может попросить убийцу продемонстрировать им эти карты, чтобы изучить их.

### Изменения в ходе игры

Во время партии ориентируйтесь на базовые правила игры. Команда жертв не должна сообщать убийце, что разыграла ту или иную карту навыка, за исключением тех случаев, когда это прописано в тексте её эффекта. Некоторые карты навыков одноразовые: разыграв такую карту, переверните её на обратную сторону и больше не используйте до конца партии.



## Вариант 2. На распутье (только при игре вчетвером)

В этом варианте игра «Шёпот за стеной» становится полукооперативной: теперь жертвы — это не единая команда, а каждый игрок принимает собственные решения в ходе партии и может победить в одиночку.

### Изменения в подготовке к игре

- Стенд «На распутье» разместите на специальном месте на крыше особняка, там, где в базовой игре хранились найденные карты «Ключ».
- Случайным образом выберите первого игрока среди жертв и разместите соответствующий жетон рядом с этим персонажем. Эта жертва первой получит карту предмета в шаге «Экипировка».

### Изменения в ходе игры

- При розыгрыше шага «Экипировка» только жертва с жетоном первого игрока может получить карту предмета. После этого жетон первого игрока по часовой стрелке переходит к следующему персонажу, который ещё не был убит.
- В этом варианте игры о локациях, в которые в текущем раунде были выложены жетоны шума, всегда сообщает жертва с жетоном первого игрока.



- Когда жертва находит в колоде карту «Ключ», она подкладывает её под свой планшет инвентаря, как это показано на рисунке ниже. Выложенные таким образом карты «Ключ» не учитываются при подсчёте занятых слотов на планшете инвентаря. Если одна из жертв найдёт три карты «Ключ», она самостоятельно сможет сбежать из локации с Главным входом (или из локации с Потайным выходом, если в её инвентаре также есть карта «План здания»).



- В этом варианте игры также возможна общая победа команды жертв, оставшихся в живых. Для этого они должны починить передатчик и дождаться приезда службы спасения. При этом каждый раз, когда какая-либо из жертв решает заняться починкой передатчика и выкладывает в соответствующую область жетон шестерёнки, она берёт одну карту из колоды поиска в качестве поощрения.
- Если одна из жертв получает второе ранение и умирает, положите её фигурку на поле и продолжите игру. После убийства жертвы убийца переходит на следующий уровень и перемещает соответствующий маркер на планшете.
- Если жертва была убита, все полученные ранее карты предметов остаются на её планшете инвентаря (или под ним, если у жертвы была одна или несколько карт «Ключ»). В свой ход в качестве дополнительного действия оставшиеся в игре жертвы могут забрать эти карты в личный запас, если находятся в одной локации с выбывшим персонажем.



- В этом варианте игры жертвы могут обмениваться картами предметов, если захотят.
- Если кто-либо из жертв убирает с игрового поля жетон баррикады, игроки обязаны сообщить убийце имя персонажа, который сделал это.
- В этом варианте игра заканчивается, когда каждая из жертв была убита или выполнила одно из победных условий.

### Условия победы

- В этом варианте игры может быть сразу несколько победителей.
- Жертва победила, если выполнила одно из условий: сбежала или дождалась приезда службы спасения.
- Жертва, которая была убита, не может победить в игре.
- Если убийца нанёс два ранения двум или более жертвам, он может считаться победителем в игре.
- Если убийца нанёс по два ранения всем трём жертвам, он одерживает безоговорочную победу и получает звание «Непобедимый».

## Вариант 3. Есть план!

В этом варианте игры у жертв есть цели, при достижении которых игроки получают дополнительные преимущества или даже... смогут убить убийцу!

### Изменения в подготовке к игре

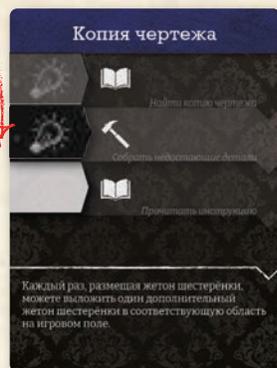
- Завершив подготовку к игре по базовым правилам, команда жертв вытягивает 2 карты планов.

### Изменения в ходе игры

После завершения шага «Экипировка» команда жертв проверяет, выполнено ли одно из необходимых условий на картах планов. Если условие выполнено, переместите маркер прогресса на следующую по порядку строку. Так как у команды жертв только один маркер прогресса, вы не можете выполнять условия сразу обеих карт планов. Если вы сначала выполнили одно или несколько условий карты плана, а потом решили начать выполнять условия другой карты, переместите маркер прогресса на новую карту. При этом вы теряете весь прогресс, который вы достигли на первой карте плана.

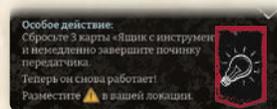
**Примечание.** Когда убийца соблюдает скрытность, ни одна из локаций на игровом поле не считается локацией, где находится убийца.

**Пример.** В конце своего хода Уильям находится в локации с необходимым символом. Поэтому он может переместить маркер прогресса на соответствующую строку, тем самым продолжив осуществлять выбранный план.



Как только все требования одной из карт планов выполнены, план считается осуществлённым. Теперь до конца партии жертвы смогут использовать новое преимущество, указанное в нижней части карты плана. Вторую карту плана переверните лицевой стороной вниз: вы больше не можете выполнять указанные на ней условия.

Некоторые преимущества, которые получают жертвы после осуществления плана, могут быть использованы только один раз за игру. В этом случае, воспользовавшись преимуществом, уберите маркер прогресса с карты плана в коробку.

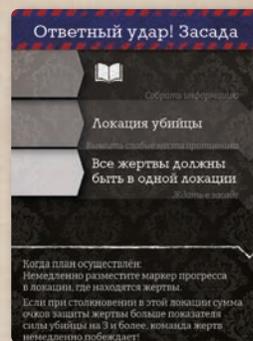


Чтобы использовать некоторые полученные преимущества, вы должны будете разместить маркер прогресса на игровом поле. После размещения этот маркер нельзя будет переместить в другую локацию.



## Жертвы наносят ответный удар!

Чем сложнее условия плана, тем больше новых возможностей может получить команда жертв, осуществив его. Например, команда жертв может разблокировать ещё одно условие победы!



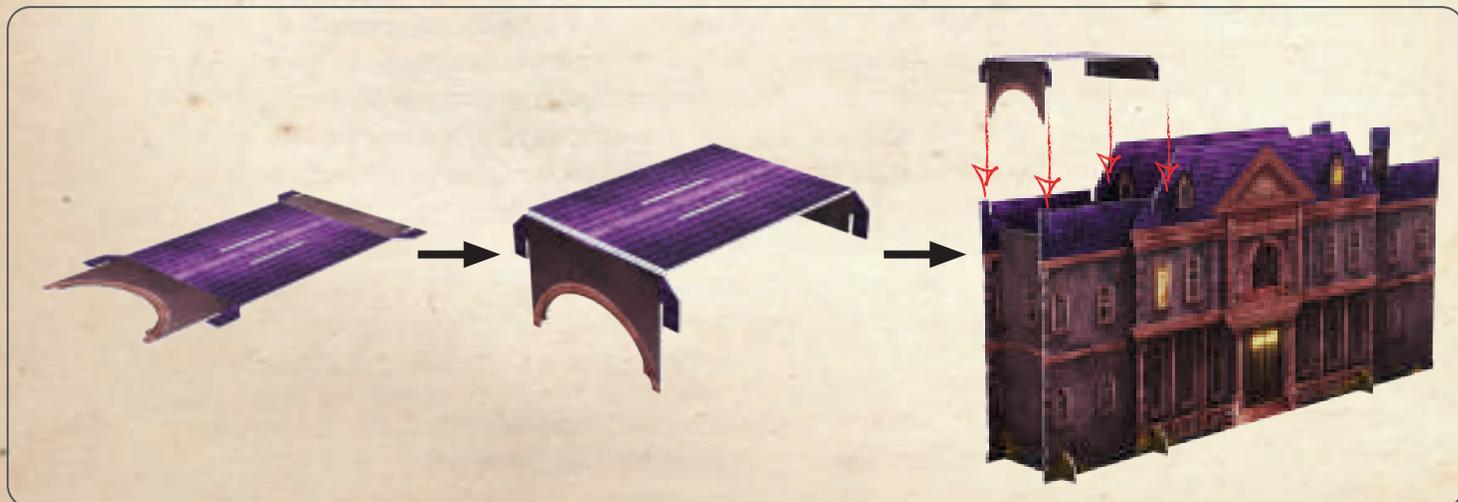
- Если по завершении шага «Экипировка» кто-нибудь из жертв находится в необходимой для выполнения условия одной из карт планов локации, обладатель жетона первого игрока решает, будет ли он перемещать маркер прогресса или нет.
- Если по завершении шага «Экипировка» для обеих карт планов выполнены необходимые для перемещения маркера прогресса требования, обладатель жетона первого игрока решает, на какой из карт будет перемещён (или помещён) маркер прогресса.
- Когда после осуществления плана у жертв появляется дополнительное преимущество, им могут воспользоваться все без исключения участники команды. Если полученное преимущество одностороннее, поспешите: его использует самый расторопный игрок, после чего оно станет недоступно для остальных.
- Если на карте плана упоминаются «все жертвы», речь идёт о жертвах, которые ещё не были убиты.
- Если осуществление плана приводит к победе команды жертв, только оставшиеся в живых персонажи считаются победителями. Убийца считается проигравшим даже в том случае, если в ходе партии убил кого-либо из жертв.

# Приложение 1. ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ ОСОБНЯКА

## ДЕТАЛЬ А. ШАГ 1



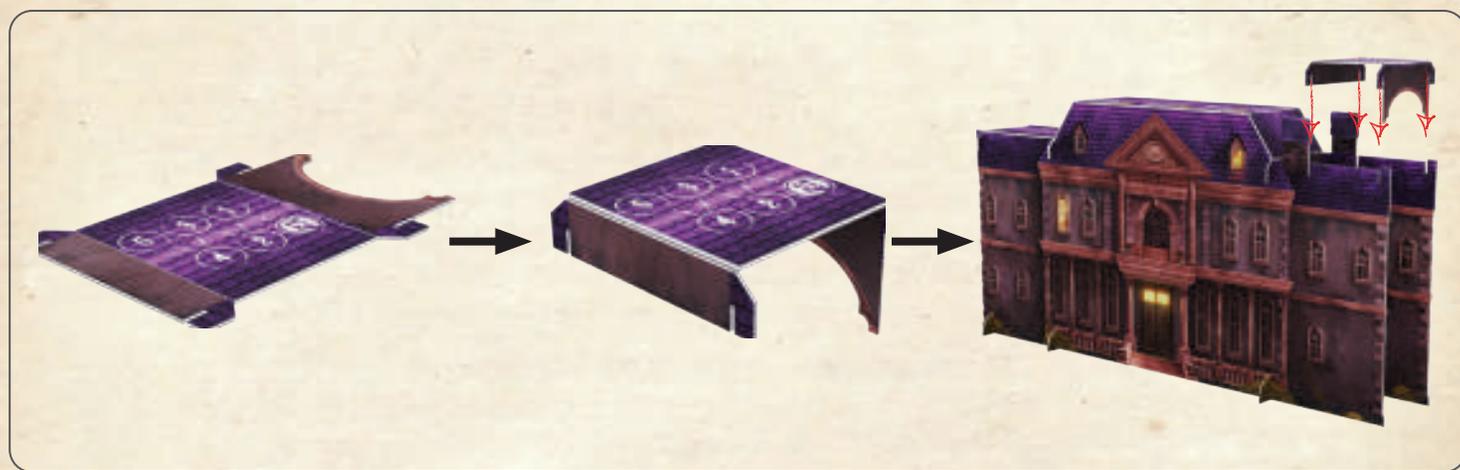
## ДЕТАЛЬ А. ШАГ 2



### ДЕТАЛЬ А. ШАГ 3



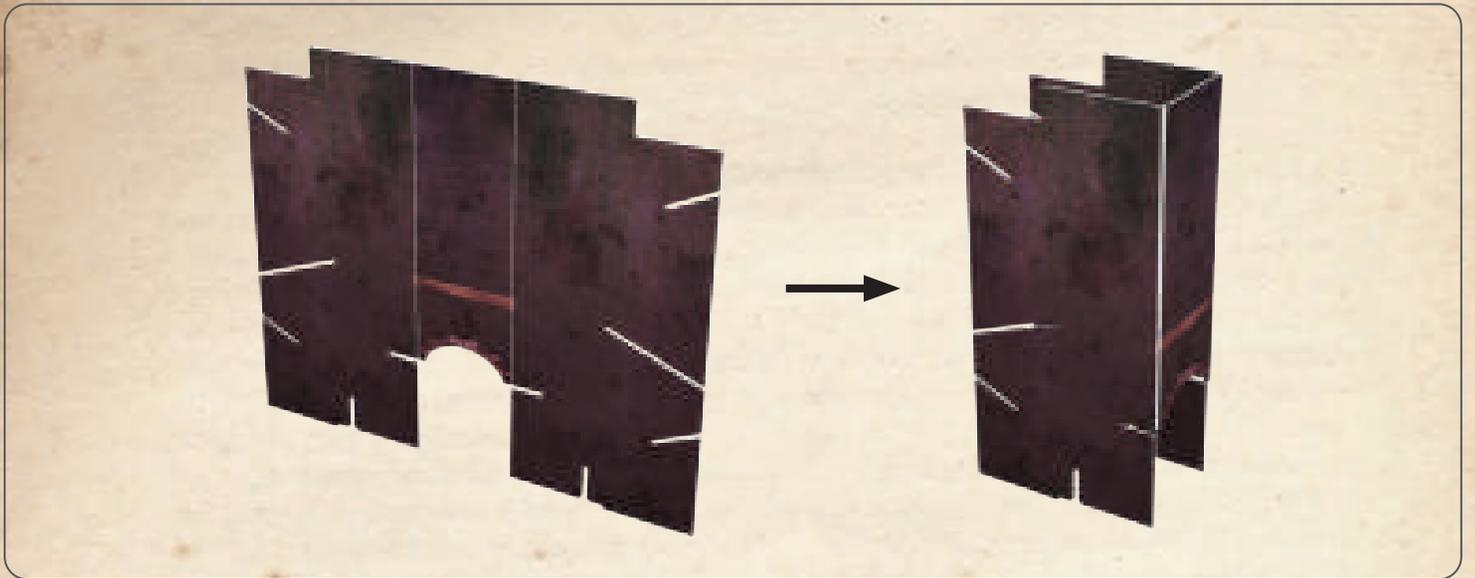
### ДЕТАЛЬ А. ШАГ 4



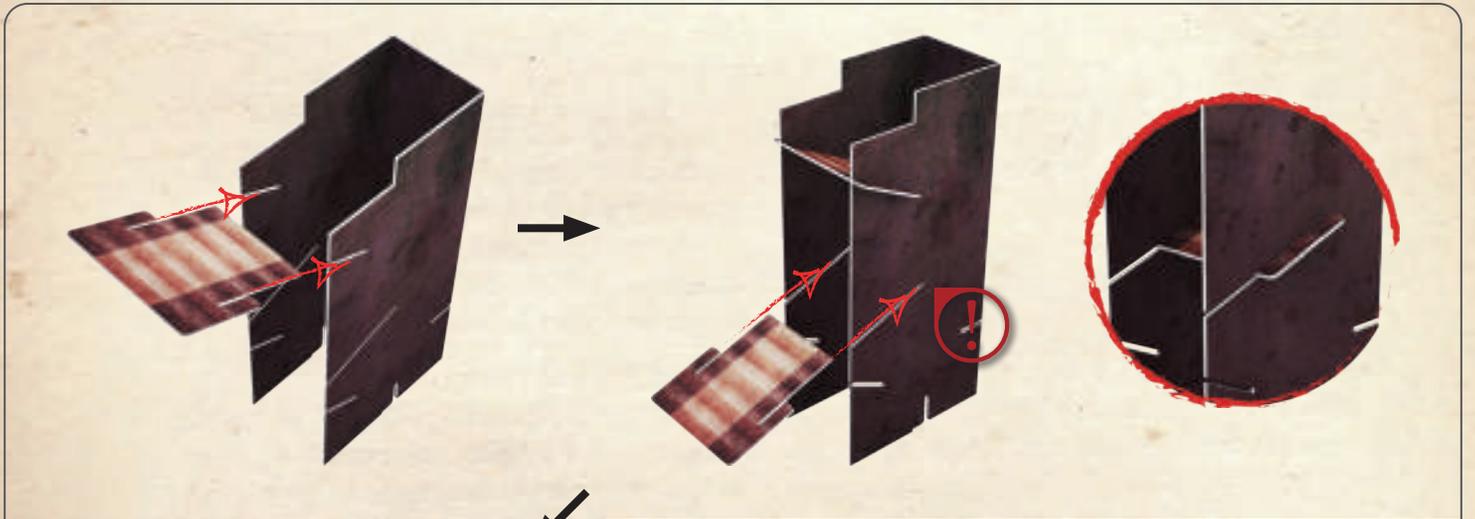
### ДЕТАЛЬ А. ГОТОВО!



**ДЕТАЛЬ В. ШАГ 1**



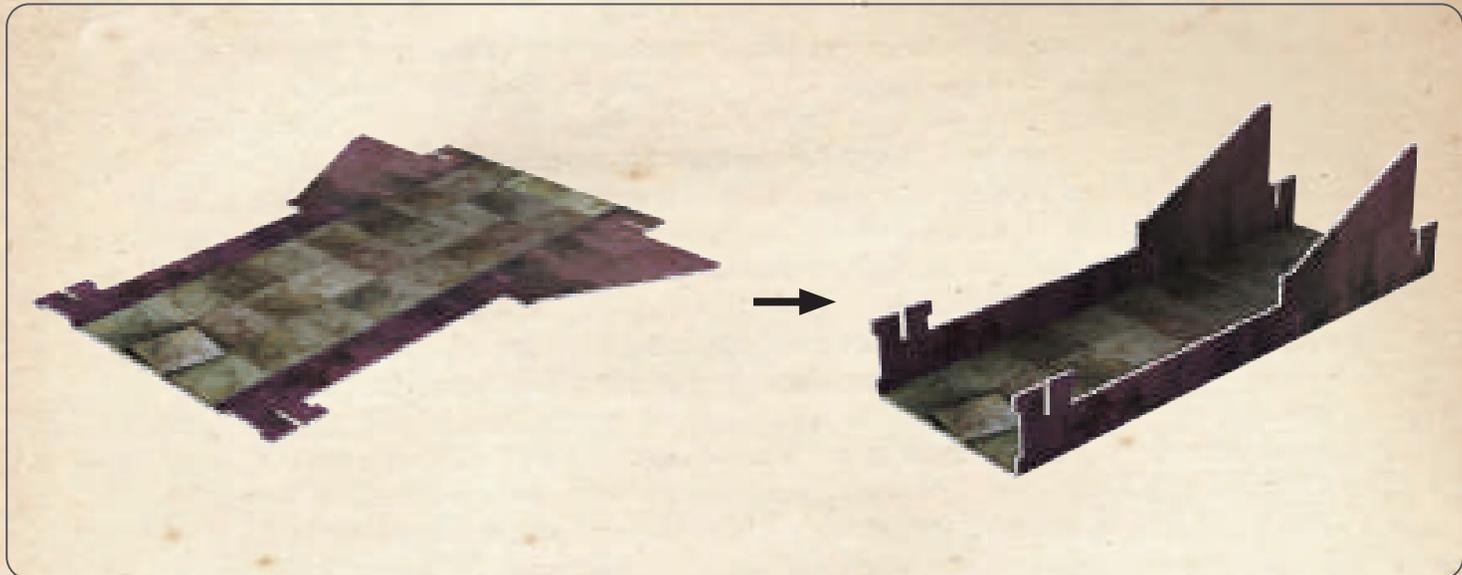
**ДЕТАЛЬ В. ШАГ 2**



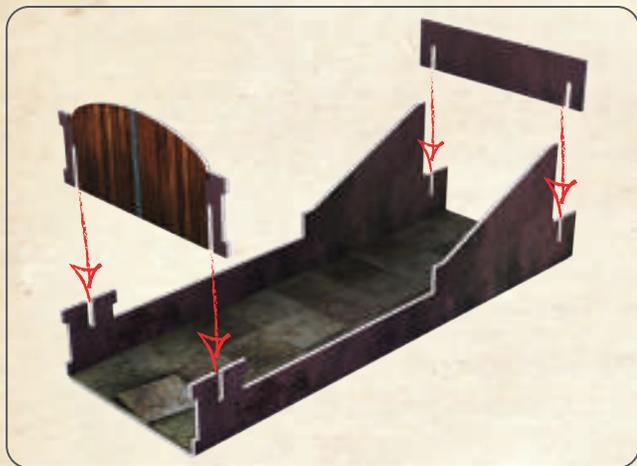
**ДЕТАЛЬ В. ГОТОВО!**



**ДЕТАЛЬ С. ШАГ 1**



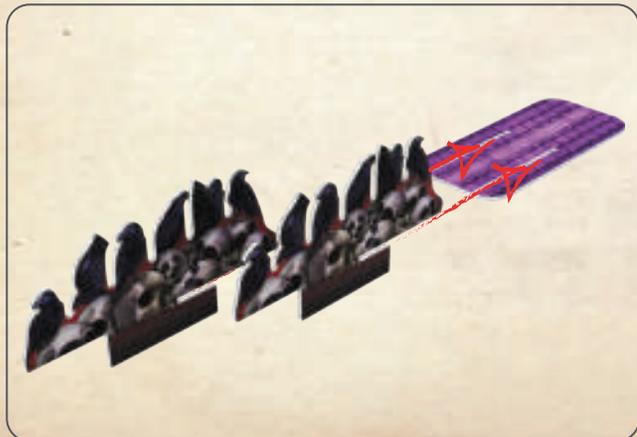
**ДЕТАЛЬ С. ШАГ 2**



**ДЕТАЛЬ С. ГОТОВО!**



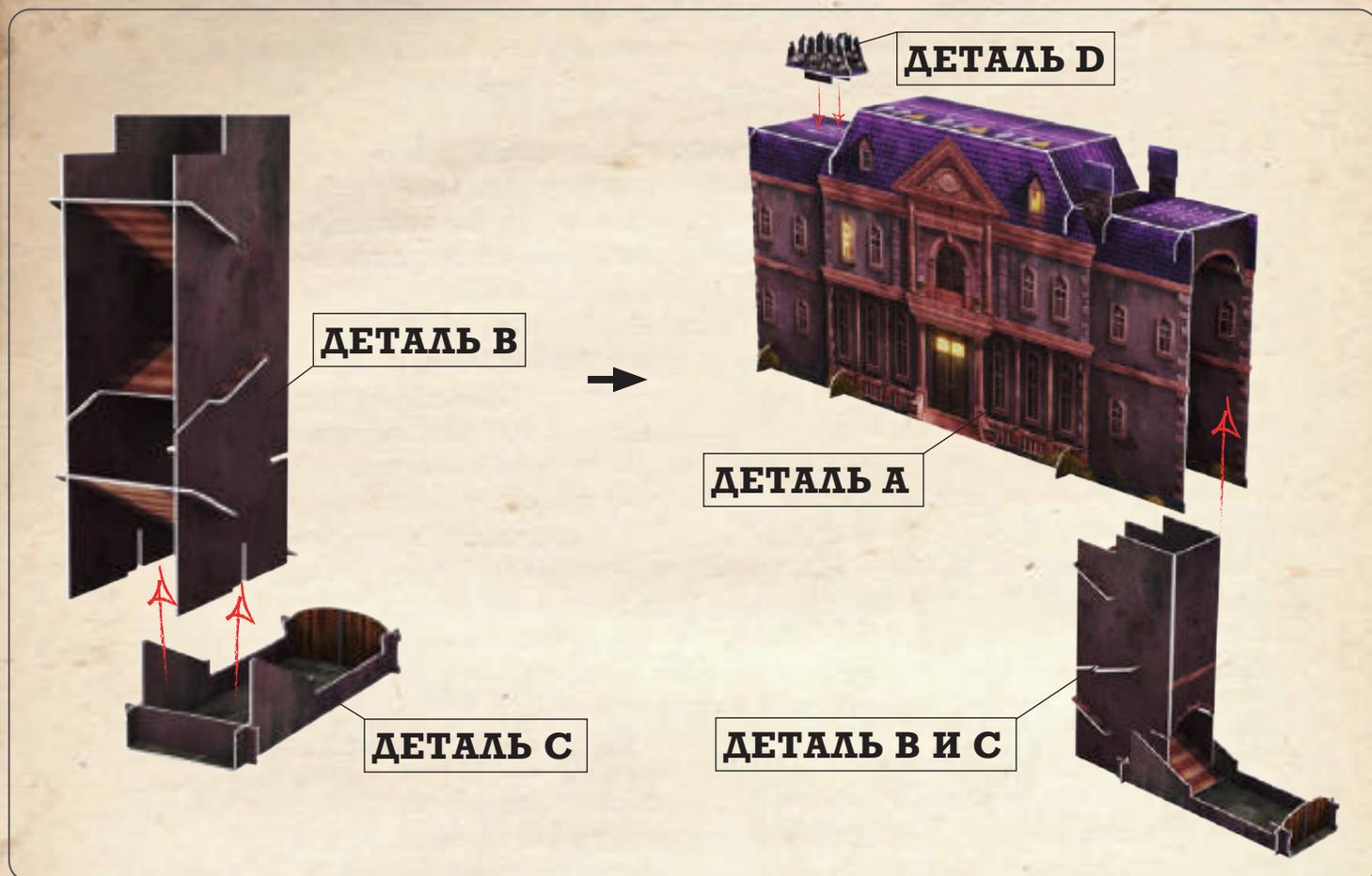
**ДЕТАЛЬ D. ШАГ 1**



**ДЕТАЛЬ D. ГОТОВО!**

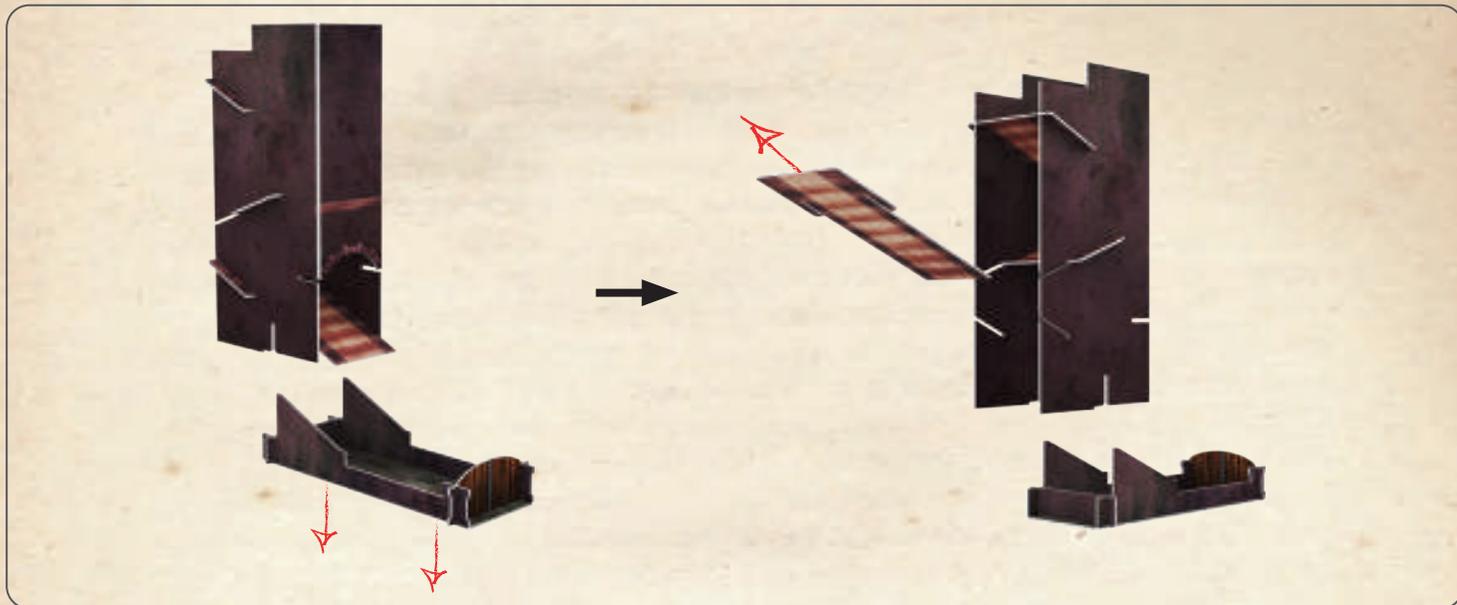


## Приложение 2. СОЕДИНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ

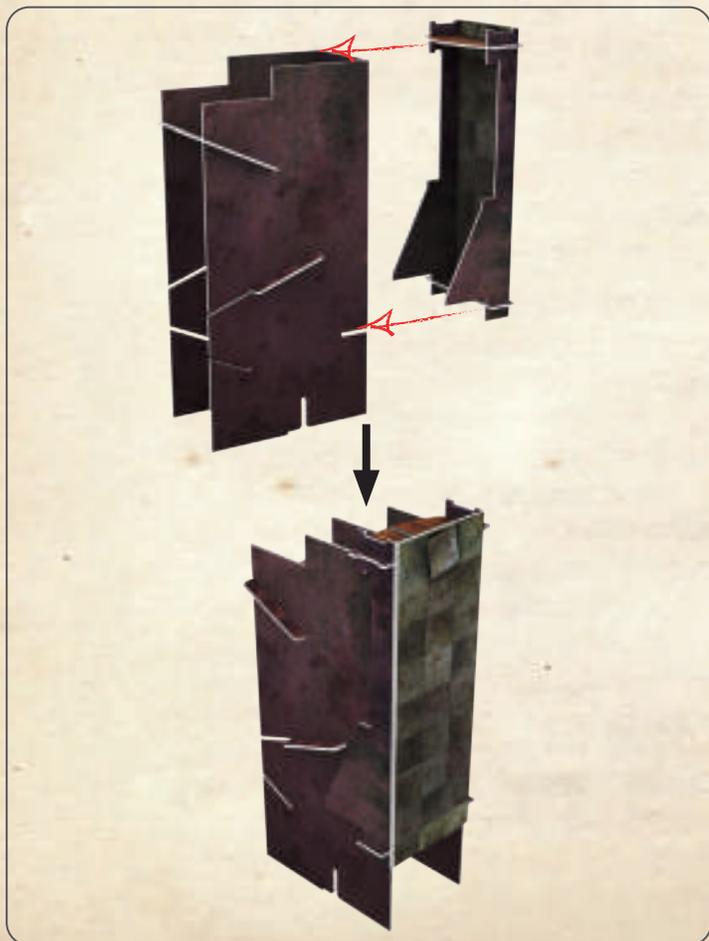


# Приложение 3. СХЕМА РАЗМЕЩЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ В КОРОБКЕ: БАШНЯ ДЛЯ КУБИКОВ

## ШАГ 1



## ШАГ 2

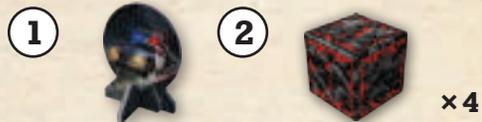


## ШАГ 3



# Приложение 4. СХЕМА РАЗМЕЩЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ В КОРОБКЕ: ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

## ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ КОМАНДЫ ЖЕРТВ



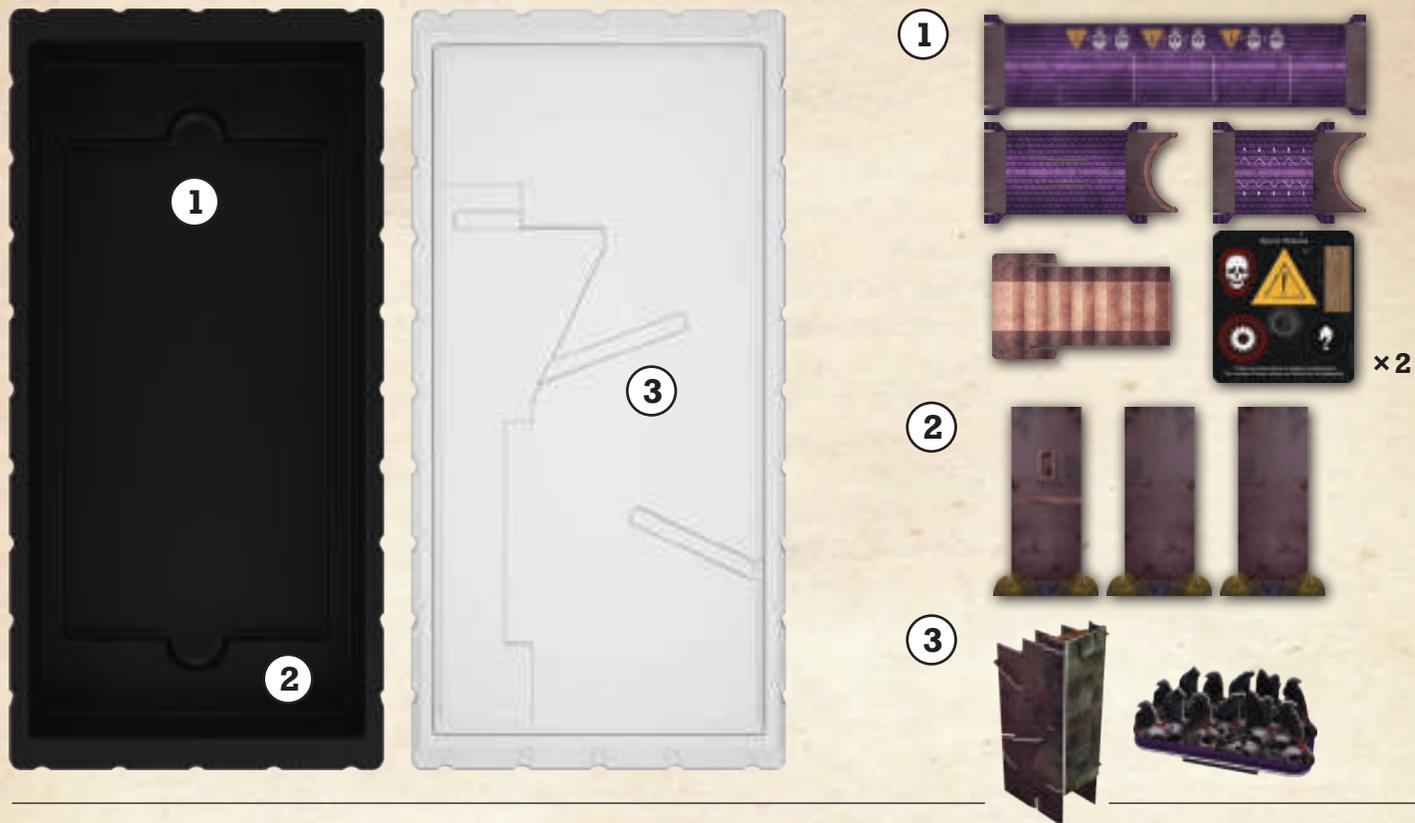
5 Планшеты жертв  
 Планшеты инвентаря жертв  
 1 памятка

## ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ УБИЙЦЫ



5 Планшеты убийц  
 Планшет уровня и силы убийцы  
 1 памятка

## ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ БАШНИ ДЛЯ КУБИКОВ



## ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ ФИГУРОК

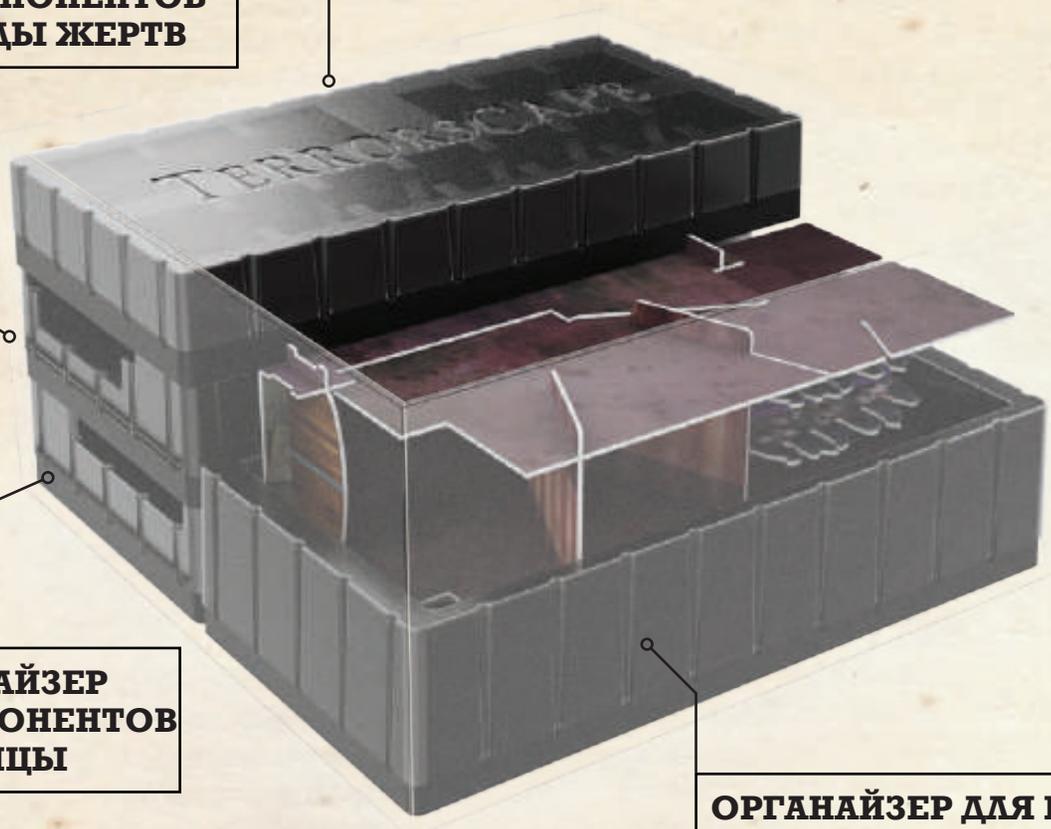


**ОРГАНАЙЗЕР  
ДЛЯ ФИГУРОК**

**ОРГАНАЙЗЕР  
ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ  
КОМАНДЫ ЖЕРТВ**

**ОРГАНАЙЗЕР  
ДЛЯ КОМПОНЕНТОВ  
УБИЙЦЫ**

**ОРГАНАЙЗЕР ДЛЯ БАШНИ  
ДЛЯ КУБИКОВ**



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Геймдизайн и разработка сюжета: Jeffrey CCH  
Разработка правил игры и руководство проектом: Isaac Chan  
Редактура и руководство проектом: Alex Chan  
Общая концепция проекта: Herman Ying  
Креативное руководство: Roxy Dai  
Дизайн обложки и разработка персонажей: Samuel Horowitz  
Графический дизайн: Amanda Phelps, Domingo Pino, Arepko, TheGeekArtist, Herman Ying

Дизайн заголовков: Cold Castle Studios  
Трёхмерная графика: Gino Lai  
Руководство рекламной кампанией: Zoe W.  
Дизайн рекламных материалов: Roxy Dai, Claudia Lau  
Редактура правил: Emanuela and Robert Pratt  
Особая благодарность: Kenneth YWN,  
Daniel Giaquinto from Milano, Domenico "Pepita" Fumagalli from Milano,  
Tabletop content team, Christoffer Alexander Damsø



[www.icemakesboardgame.com](http://www.icemakesboardgame.com)

©2023 Ice Makes. Все права защищены.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин  
Перевод: Элина Ченцова, Илья Мурсеев  
Редактура: Полина Кудрявцева  
Вёрстка: OWL Agency



[nizagams.ru](http://nizagams.ru)  
[info@nizagams.ru](mailto:info@nizagams.ru)  
+79055008595

