

ДОМ ПРИЗРАКАМИ

Правила игры

Легенда

Вы с друзьями приехали в заброшенную деревню. Это загадочное место не обозначено ни на одной карте, но вам дядюшка заботливо оставил точные координаты.

На пути очевидцы, которым удалось побывать там, рассказали вам совершенно невероятные вещи.

В старину здесь проходила оживлённая дорога, и деревня активно застраивалась. Но давным-давно в этом месте стали пропадать люди. Сначала пропал знатный помещик вместе с извозчиком и повозкой с лошадьми. Расследование зашло в тупик, и дело закрыли. Спустя два года там же исчезла целая семья, и снова сыщики ничего не нашли...

Загадочные пропажи продолжались в течение многих лет: в этих краях потерялись почтальон, землемер и несколько крестьян. Всего около 30 человек. Обеспокоенные жители деревни стали покидать свои жилища, и деревня со временем опустела...

Поговаривают, что и дядюшка как-то был связан с магией и что-то знает о пропавших людях.

О! Вот вы и на месте!

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

1. Найти ключ от кабинета дядюшки Феликса, где спрятано его богатство.
2. Снять с дома проклятие. В этом вам поможет древняя книга с заклинаниями, спрятанная где-то в доме. Найдите её и принесите в дядюшкин кабинет: там она обретает особую силу.



3.



Отыскать инструменты, чтобы починить машину и уехать из этого таинственного места.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. Разложите игровое поле.



2. Отложите в сторону по одному тайлу с бластером, аптечкой, ловушкой, розаткой, детектором призраков и мантией-невидимкой. Позже вы распределите их между персонажами.



3. Выложите оставшиеся тайлы на поле изображением вниз и как следует перемешайте. Распределите тайлы по любым клеткам игрового поля, по одному тайлу на клетку. В кабинете дядюшки тайлов быть не должно.
4. Пусть каждый игрок выберет себе героя, за которого будет играть, и возьмёт соответствующую ему карточку.



Кабинет дядюшки
Тайлы не располагаются



5. Расположите жетоны здоровья персонажей в обозначенных местах.
6. Подготовьте кубики.

ХОД ИГРЫ

Все игроки находятся в машине. Вот только она сломалась, проделав такой путь. Не заводится! Первым, как самый смелый, идёт Славик, чтобы разведать обстановку. Он бросает кубик.

ПОРЯДОК ХОДА

1. Чтобы определить количество шагов, бросается один кубик.
2. Участник ходит в любом направлении по соприкасающимся друг с другом клеткам, по горизонтали и вертикали, и может остановиться, где захочет.
3. Заходить в дом и комнаты можно только по клеткам, ведущим через двери.
4. Нельзя делать ходов больше, чем показал кубик, а остановиться можно на пустой клетке или на закрытом тайле.
5. Тайл, на котором участник остановился, необходимо открыть. За один ход можно открыть один тайл.

Далее игроки ходят, определив очерёдность самостоятельно.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДОМ, ПОЛНЫЙ ТАЙН И ПРИЗРАКОВ! У-У-У-У...

Если вы остановили свой ход на клетке с тайлом, переверните его. Но будьте осторожны! Повсюду призраки, паутина и летучие мыши! При встрече с ними вам нужно победить, в противном случае вы потеряете жетон здоровья. О том, как изгонять призраков, устранять летучих мышей и убирать паутину, вы узнаете дальше.

Бродите по разным комнатам, чтобы найти древнюю книгу, ключ от кабинета дядюшки Феликса и инструменты для починки машины.

КАК ИЗГОНЯТЬ ПРИЗРАКОВ?

БЛАСТЕР



Использовать можно 1 раз. Устраняет призрака или летучую мышь. Побеждённых жителей таинственного дома нужно убрать с поля. Использованный бластер положите в отбой.

ЛОВУШКА



В неё можно заманить сразу 3 призраков (одновременно или по очереди). Каждого пойманного призрака кладите на свою карточку, после того как поймаете последнего призрака, сразу кладите тайлы с ними в отбой вместе с ловушкой.

КУБИКИ



Если у вас нет никакого оружия для борьбы с призраком, попробуйте его изгнать. Для этого посмотрите, какое число указано на его тайле. С помощью двух игральных кубиков вам нужно выкинуть равное или большее число. Ура! Вы изгнали призрака. Убирайте его с поля. Если у вас выпало меньшее число, вы теряете 1 жетон.

НА НЕКОТОРЫХ ПРИЗРАКОВ ВАШЕ ОРУЖИЕ ДЕЙСТВОВАТЬ НЕ БУДЕТ!

ПРИЗРАК-ГЛАВАРЬ



Победить его непросто. Нужно выкинуть на кубиках больше 10, либо он отберёт сразу 2 жетона здоровья. Никакие оружия на него не действуют. Но есть хорошая новость! Он всего один.

ПРИЗРАК-ГИПНОТИЗЁР



Блокирует игрока на 1 ход и забирает один жетон здоровья. Он тоже такой один. Изгнать кубиками его нельзя, и никакие оружия на него не действуют. Открытый тайл с ним нужно оставить на поле.

ОСТАЛЬНЫЕ ПРИЗРАКИ ИЗГОНЯЮТСЯ С ПОМОЩЬЮ КУБИКОВ, БЛАСТЕРА И ЛОВУШКИ.

КАК БОРОТЬСЯ С ЛЕТУЧИМИ МЫШАМИ?

БЛАСТЕР



С помощью бластера можно убрать с поля одну летучую мышь. Можно использовать оружие только один раз, а после этого убрать тайлы с мышью и бластером в отбой.

РОГАТКА



Рогатку можно использовать только один раз, затем уберите её в отбой вместе с летучей мышью.

ЧЕМ ОПАСНА ПАУТИНА И КАК С НЕЙ СПРАВИТЬСЯ?



Если вам попался тайл с паутиной, это значит, что вы запутались и вам нужно время, чтобы выбраться. Пропустите ход. Тайл остаётся на своём месте ждать следующего «везунчика».

Можете выстрелить в паутину из розетки (если она у вас есть) и освободить себе путь. Тайл с паутиной и розеткой после выстрела нужно будет убрать в отбой.

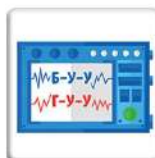
КАКИЕ ТАЙЛЫ МЫ ЕЩЁ НЕ РАССМОТРЕЛИ?

МАНТИЯ-НЕВИДИМКА



3 хода скрывает участника от летучих мышей и всех призраков. Затем действие артефакта заканчивается, и тайл с ним нужно убрать в отбой. Чтобы мантия начала действовать, положите тайл на изображение героя. Снять мантию до конца её действия не получится. Сражаться с призраками и мышами в мантии не нужно.

ДЕТЕКТОР ПРИЗРАКОВ



Даёт право открыть до 3 тайлов в одной комнате. Но будьте осторожны! Вдруг все три окажутся призраками?

АПТЕЧКА



Даёт один жетон здоровья, можете передать её другим героям, если считаете, что им нужнее.

ДРЕВНЯЯ КНИГА



С её помощью вы сможете снять проклятие с дома и выгоните всех призраков. Но помните: это произойдёт только тогда, когда вы принесёте её в кабинет дядюшки!

КЛЮЧ ОТ КАБИНЕТА ДЯДЮШКИ ФЕЛИКСА



Воспользуйтесь ключом, чтобы проникнуть в кабинет с несметными богатствами!

ВАЖНО!

Если у кого-то из игроков закончились жетоны здоровья, он сам становится призраком, но остаётся в игре.

Теперь ваша задача – помешать остальным игрокам и превратить их в привидения!

Сдайте карточку своего персонажа, а его вещи оставьте на клетке, где он потерял здоровье, – призракам они не нужны. Все эти вещи может забрать себе кто-то более удачливый!

Очередность игроков сохраняется. Новоиспечённое привидение начинает свой путь с клетки, на которой у вашего персонажа закончились жетоны здоровья. Возьмите призрака из отбоя и начинайте свой путь!

Передвижение осуществляется с помощью одного кубика. Ваша цель – встать на одну клетку с живым персонажем и нанести ему урон.

Для вас действуют те же правила, что и для живых, но теперь вы сможете игнорировать двери и ходить сквозь стены! И, конечно же, вам не нужно открывать тайлы.

Вы можете нападать на ребят в доме, для этого в рамках своего хода встаньте на одну клетку с игроком. Дальше всё зависит от него: будет ли он изгонять вас и как.

В случае победы игрока над вашим призраком вы убираете этого призрака с поля и переселяетесь в другого (возьмите новый тайл с призраком из отбоя, а проигравшее привидение отложите в сторону). Если побеждаете вы, то наносите урон в зависимости от вида призрака.

ПЕРЕВЕДИТЕ ВСЕХ ИГРОКОВ НА ПРИЗРАЧНУЮ СТОРОНУ!

На заметку: кто-нибудь из игроков может сразу играть за какого-либо призрака. Перед тем как раскладывать тайлы на поле, пусть выберет подходящего призрака, кроме главаря и гипнотизёра.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, *когда игрокам удалось отыскать ключ, древнюю книгу и инструменты и отнести их в нужные локации: инструменты – в машину, а ключ и книгу – в кабинет (это означает, что проклятие снято).*

Уехать из дома, не сняв с него проклятие, у вас не получится. Будьте уверены, призраки всё равно догонят!