

Этот дом одержим призраками

Игра для 4-8 игроков (с расширением 4-12) – 60 минут

Шпаргалка v1.21 от J.R. (CavemanLogic) Gracen



Что ж похоже в вашем доме обитают призраки.

Эти навязчивые демонические сущности пытаются открыть портал в потусторонний мир. Вам необходимо исследовать дом и запечатать демонические врата не став при этом одержим духами...

Состав:

<--- Люди  ---  ---  ---  ---  ---  Демоны -->

Печать Благословение Чары Одержимость Проклятье Метка демона Лидер

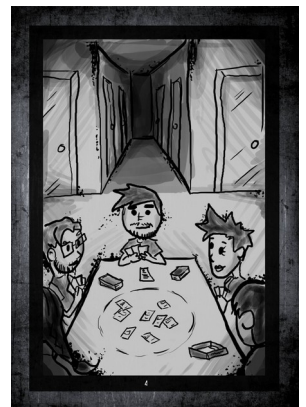
➤ THIS HOUSE IS HAUNTED:	120 карт:	24	15	20	13	23	24	1
➤ THIS EXPANSION IS HAUNTED:	72 карты:	14	10	10	14	10	14	
➤ Общее количество:	192 карты:	38	25	30	27	33	38	1

Цели:

- Люди: К концу 13-го раунда иметь количество очков Печатей расположенных в Колдовском кругу равное количеству игроков в игре.
- Демоны: Быть подлым! Обратить людей в демонов и не дать набрать им необходимое количество очков Печатей.
- Тайна: Игроки не должны раскрывать свои карты другим игрокам если не сказано иного. Постарайтесь сохранить в тайне количество ваших карт.

Подготовка:

- Комната игроков: Выберите Комнату игроков. Очистите пространство для Колдовского круга. В комнате имеется:
1) основание коробки от игры для Котла Сбора Карт, 2) Колода комнаты игроков, 3) стопка сброса карт лицом вниз.
- Комнаты Врат: Выберите от трех до восьми других комнат, в идеале с дверями, куда игроки отправятся тянуть карты.
- Колоды: Перемешайте карты и сформируйте колоду из 13 карт для Комнаты Игроков. Оставшиеся карты разделите на более менее равные колоды по количеству Комнат Врат, а затем разместите по одной колоде в каждую из Комнат Врат.
- Карта Лидера: Карта Лидера показывает кто является Лидером в текущем раунде. Решите кто из вас будет Лидером первым.
- Уничтожьте свет: Весь свет в доме должен быть выключен. Вы можете добавить жуткое освещение в Комнату Игроков, но вам придется использовать фонарики когда вы отправитесь исследовать Комнаты Врат.



****Вам необходимы фонарики, чтобы играть в эту игру****

Порядок хода:

➤ ПОИСК В КОМНАТАХ:

I. **НАЗНАЧЕНИЕ КОМНАТ:** Лидер решает, кто в какие Комнаты Врат отправится для вытягивания карт из колод. Все игроки включая лидера должны отправиться в комнаты.

II. **ВЫТЯГИВАНИЕ КАРТ:** Игроки должны вытянуть карты, если колода не пуста.

- Игрок Человек тянет одну карту и сохраняет ее. Игрок Демон тянет две карты, выбирает одну, а другую возвращает на верх или под низ колоды на выбор.
- Если несколько игроков отправляются в одну и ту же Комнату Врат, они вытягивают карты по очереди, затем покидают комнату. Кто первый входит, тот первым и берет карты.
- Взяв карту игроки должны вернуться в Комнату Игроков, если вытянутая ими карта не говорит иначе.
- Если игрок находится в Комнате Врат и Карта Одержимости была вытянута, даже если игрок не сам ее вытянул, он все равно попадает под ее влияние.
- Если игрок входит в Комнату с Одержимым (Приведением), он не тянет карту, он в место этого должен попытаться разрушить Одержимость

Внимание: Предполагается, что игроки отправляющиеся в одну и ту же Комнату Врат входят в нее по одному. Это позволит первому игроку вытянуть карты в тайне от остальных, и позволит следующим игрокам попытаться разрушить любые Карты Одержимости, которые могли повлиять на предыдущих игроков.

➤ ВОЗВРАЩЕНИЕ/РОЗЫГРЫШ КАРТ:

I. **СБРОСЬТЕ КАРТЫ:** Сбросьте проваленные Карты Проклятий и разрушенные Карты Одержимости в Колоду Сброса в Комнате Игроков. Карты Печатей, Благословений, Чар не могут быть сброшены пока на это не укажет другая карта (или через сброс «хороших» карт, см. вариант игры ниже). Карты Меток Демона не могут быть сброшены пока на это не укажет другая карта.

I. **ПОЙМАННЫЕ ИГРОКИ:** Попытайтесь определить какие игроки были пойманы Картами Одержимости и в каких Комнатах Врат они находятся. Если Лидер не вернулся передайте Карту Лидера по часовой стрелке.

I. **ВСКРОЙТЕ ПРОКЛЯТИЕ:** Если игрок вытянул карту проклятия он зачитывает ее и кладет ее перед собой лицом вверх.

II. **КОЛОДА:** Лидер добавляет карту из Колоды Комнаты Игроков в Котел Сбора Карт лицом вниз и передает его по кругу.

III. **КОТЕЛ СБОРА КАРТ:** Игроки скрывают под столом Котел и добавляют в него любое количество карт Печатей, Благословений, Чар и Меток Демона из своей руки.

IV. **КОЛДОВСКОЙ КРУГ:** Лидер перемешивает карты из Котла Сбора Карт и добавляет их в Колдовской Круг.

V. **РОЗЫГРЫШ КАРТ:** Лидер разыгрывает эффекты всех карт Чар в Колдовском круге. Эффекты карт Проклятий получает Лидер. Все Карты Одержимости сбрасываются без эффекта.

Внимание: Единственный путь которым карты Проклятий и Одержимости могут попасть в Колдовской круг, это быть вытянутыми из Колоды Комнаты Игроков.

VI. **ЗАТРЕБОВАТЬ КАРТУ:** Игроки могут указать на любые карты в Колдовском Круге, которые они хотят забрать себе. При этом Лидер решает все споры и может отказать игроку в получении любой карты.

VII. **РОЗЫГРЫШ КАРТ БЛАГОСЛОВЕНИЯ:** Начиная с Лидера и далее по часовой стрелке каждый игрок может сыграть по одной карте Благословения. Некоторые карты Благословения имеют немедленный эффект в то время как другие срабатывают на следующий ход.

➤ **НОВЫЙ ЛИДЕР:** В конце раунда Лидер передает Карту Лидера другому игроку на свой выбор.



ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ:

➤ В конце 13-го раунда подсчитываются все очки за Печати и Метки Демона в Колдовском Круге.

➤ Игроки сейчас определяют являются ли они по прежнему Людьми или одержимы Демоническим духом.

➤ Все Игроки кто закончил игру с картами Проклятий по прежнему лежащими перед ними получает одно очко за каждую карту Проклятия для любой стороны к которой они принадлежат.

➤ Если количество очков на картах Печатей равно или превосходит общее число игроков, Люди побеждают!

➤ Если нет ... Вы склоняетесь перед вашими Демоническими Повелителями!

ТИПЫ КАРТ



КАРТЫ ПЕЧАТЕЙ

Люди нуждаются в их наличии в Колдовском круге, чтобы победить. Стоимость +1, +2, или +3 очков Печатей (в расширении добавляются +4 и +6). Отменяют очки за карты Метки Демона в Колдовском Круге и на руке игрока.

В РУКЕ: Помогают вам оставаться Человеком.

КОМНАТА ИГРОКОВ: Могут добавляться в Колдовской Круг для победы людей.



КАРТЫ МЕТКА ДЕМОНА

Наличие -5 или меньше очков на картах Меток Демона в одной руке ведет к овладению Демоном.

Игрок ставший демоном работает против людей. Рекомендуем держать это в секрете. Подъем очков выше -5 превращает игрока в Человека. Имеются значения -1, -2, -3, -4, и -5 очков (расширение добавляет -7 и -10). Отменяют очки за карты Печатей на руке игрока и в Колдовском круге.

В РУКЕ: Приближает к тому, чтобы стать демоном.

КОМНАТА ИГРОКОВ: Можно добавить в Котел Сбора Карт, чтобы помешать людям.



КАРТЫ ПРОКЛЯТИЙ

Карты Проклятий пагубно влияют на игроков. Оставшиеся до конца игры Карты проклятий дают дополнительное очко в конце игры вашей стороне. Если игрок не следует Проклятию, ты можешь сообщить об этом. Следуют негативные последствия провала, лидер может посмотреть половину карт, выбранные случайным образом. Если вы не соблюдаете свое Проклятие и сообщили об этом, разыграйте последствия провала, лидер не может смотреть ваши карты. Если есть конфликтующие карты Проклятия, вы должны провалить одну из них. **Проваленные Проклятия сбрасываются.**

В РУКЕ: Вы получаете эффект Проклятия. Несите ее в Комнату Игроков.

КОМНАТА ИГРОКОВ: Прочитайте Карту Проклятия вслух и положите ее пред собой лицом в верх. Она считается картой «В Руке».



КАРТЫ ОДЕРЖИМОСТИ

Игрок, который вытягивает Карту Одержимости пойман в Комнате Врат. Каждая карта содержит инструкцию как ведет себя пойманный и как карта Одержимости может быть разрушена. Если вы находитесь в комнате когда вытянута карта Одержимости, даже если тянули ее не вы, вы тоже испытываете эффект. Если все игроки пойманы в комнатах, все карты Одержимости считаются разрушенными, а половина карт Колдовского круга, выбранные случайным образом, сбрасывается. Все карты Одержимости на последнем круге разрушаются автоматически. **Вы не можете тянуть новых карт пока пойманы.**

В РУКЕ: Вы пойманы до тех пор пока другой игрок не разрушит Одержимость.

КОМНАТА ИГРОКОВ: Разрушенная карта Одержимости сбрасывается в Колоду Сброса в Комнате Игроков.



КАРТЫ ЧАР

Когда разыгрываются в Колдовской Круг они чаще имеют негативные эффекты. Лидер разыгрывает эффекты всех карт Чар, которые попали в Колдовской Круг.

В РУКЕ: Ничего.

КОМНАТА ИГРОКОВ: Может быть добавлена в Котел Сбора Карт для получения эффекта в Колдовском Круге.



КАРТЫ БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Эти карты имеют различные эффекты и преимущественно используются Людьми, хотя хитрые Демоны так же могут их использовать. Для достижения эффекта, они разыгрываются из руки в конце раунда.

В РУКЕ: Ничего.

КОМНАТА ИГРОКОВ: Сыграйте из руки в конце раунда для реализации эффекта. Можно добавить в Котел Сбора Карт для того, чтобы другие игроки могли забрать их из Колдовского Круга.

ПРИМЕРЫ КАРТ

Здесь приведены примеры карт по две каждого из шести имеющихся типов. Они могут быть использованы для примера при объяснении правил.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

КАМНИ ДУШ:

У вас кто нибудь застревал в Комнате Врат на продолжительное время? Вариант «Камни Душ» предлагает способ освободить таких игроков.

- **ПОДГОТОВКА:** Выньте из колоды карты Печатей +1, +2, и +3 и удалите их из игры. Возьмите карты Меток Демона -1, -3, и -5, и разместите их лицом вниз в Колдовском Круге. Положите три камня или стеклянные бусины (или другие подходящие маркеры*) сверху на лежащих лицом вниз картах Меток Демона.
- **ЭФФЕКТ:** Часть 1) Камни Душ будут находиться в Колдовском Круге пока не понадобятся. Если кто-то стал Одержимым в комнате на три и более раунда, Лидер может решить использовать Камни Душ на этой комнате. Он дает Камень Души игроку (себе или другому) в то время, когда распределяет игроков по комнатам. После этот игрок может автоматически разрушить Одержимость и освободить всех игроков застрявших в комнате.
- Каждый раз, когда используется Камень Души для разрушения Одержимости переверните наименьшую карту Метки Демона оставшуюся в колоде под Камнями Душ и добавьте ее в Колдовской круг.
- Часть 2, необязательная) Освобожденные игроки имеют шанс очистить (сбросить) карту Метки Демона активированную Камнем Души. Как только спасенные игроки вернутся в Комнату Игроков, каждый из них формирует колоду используя по меньшей мере одну карту каждого типа имеющуюся у него в руке, остальные карты откладывает в сторону. Другой игрок тянет по одной карте из колоды каждого игрока. Если суммарное значение [удвоенное количество очков на картах Печатей] + [очки на картах Меток Демона] + [очки на карте Метки Демона активированной Камнем Души] равно нулю или положительное, карта Метки Демона активированная Камнем Души сбрасывается. Если отрицательное, карта Метки Демона Камня Души добавляется в Колдовской Круг. Отложенные в сторону карты и раскрытые, возвращаются в руку игрока, а не сбрасываются.

* Маркеры для Камней Душ: Ищите светящиеся камешки в магазинах хобби, они тематически нам подходят. Используйте светильники для Хеллоуина и мерцающие свечи для освещения в Комнате Игроков. Мы делаем колдовской круг из четырех ожерелий соединенных между собой.

СБРОС “ХОРОШИХ” КАРТ:

FAQ упоминает что вы можете сбрасывать “Хорошие” карты, но не дает инструкций как, где и когда. Так же упоминается, что это нормально для того чтобы стать Демоном, но вот Демон никогда добровольно не пожелает покинуть одержимого Человека.
Далее подсказки ...

- В любое время, исключая последний раунд, пока вы в Комнате Игрока, вы можете скинуть нежелательные «Хорошие» карты (Печати, Чары, Благословения) из вашей руки в Колоду Сброса в Комнате Игроков.
- Вы по прежнему не можете сбрасывать карты Проклятий пока не провалите его. Карты Одержимости могут быть сброшены только когда Одержимость была разрушена. Карты Меток Демона никогда не могут быть сброшены, если только особые эффекты не заставят вас сделать это.
- **ВНИМАНИЕ:** сброс этих карт вероятно будет выгоден только Демонам. Если Люди увидят, что вы сбрасываете такие карты вероятно вы будете расценены как Демон до конца игры.

ЛИДЕР НЕ ХОДИТ В КОМНАТЫ ВРАТ:

Предложено Nicholas Ribera на BoardGameGeek.

- В более крупных играх Лидер остающийся в Комнате Игроков может направлять поток игры более контролируемо. Ему будет легче управлять игроками и возвращать их в конце раунда, если они были схвачены в Комнатах Врат.