

# ОСОБНЯКИ БЕЗУМИЯ®

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

## ЗЛОВЕЩИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Внимание Джима привлекло мерное постукивание металлического ожерелья Агнес. Она снова теребила его в руках.

— Осталось недолго, — произнёс Джим. Он едва мог различить сгорбившиеся силуэты Агнес и Триш в темноте грузового ящика.

— Спасибо, Джим, — прошептала Агнес. Он ощутил в темноте, как она вложила в его руку свою холодную липкую ладонь. — Я не привыкла путешествовать, особенно вот так. Понимаешь, отсюда ведь очень далеко до рестораника Вельмы.

— Похоже на то, — ответил Джим.

Снаружи послышались чьи-то тяжёлые шаги. Они стали приближаться и стихли рядом с ящиком. Триш достала пистолет. Тишину нарушил громкий треск: стенка контейнера упала на землю. Триш бросилась вперёд и приставила пистолет к груди незваного гостя.

— Эй, потише, — раздался знакомый хриплый голос.

Джим отпустил руку Агнес и поспешил к Триш:

— Триш! Триш, это Сайлас — тот моряк, о котором я тебе говорил. Это его мы ждали.

— Ты опоздал на восемь минут. — Триш продолжила держать пистолет наготове. — Итак, что же такого мы должны здесь увидеть?

За спиной Сайласа из ниоткуда показалась уродливая рука. Она опустилась, оставив после себя портал в какое-то странное место. Чем шире становился разрыв, тем чётче Джим видел бредущее к ним существо. Оно напоминало человека, но было покрыто панцирем и смердело, как полурасложившийся труп. Триш перевела пистолет и быстро выпустила два патрона.

— Ещё один, — вздохнул Сайлас, когда чудовище упало обратно в портал. — Пойдём, у нас мало времени. Нужно добраться до мостика.

### СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все карты и фрагменты поля этого дополнения отмечены символом дополнения «Зловещие путешествия». Так вы сможете отличить эти компоненты от компонентов базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция» и других её дополнений.



## ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

«Зловещие путешествия» — это дополнение ко второй редакции игры «Особняки безумия», в котором сыщики окажутся далеко от дома и столкнутся с угрозами, каждая из которых будет опаснее предыдущей. На железнодорожных путях, бегущих через беззаботные деревенские пейзажи Новой Англи, распадается реальность. На борту дирижабля, парящего высоко в небесах над Атлантическим океаном, начинается опасный ритуал. На роскошном океанском лайнере происходит внезапный взрыв, заставляющий пассажиров преисполниться недоверием ко всему вокруг. Где бы ни оказались сыщики в момент явления зла, после этого путешествия они больше не будут прежними.

В дополнении вас ждут 3 новых цифровых сценария, новый тип головоломок и новые типы компонентов: карты ролей и жетоны разрывов/воды. Кроме того, в дополнение входят новые фрагменты поля, монстры, сыщики и карты, которые помогут игрокам в расследовании.



## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 18 фрагментов поля
- 4 фигурки и карты сыщиков
- 7 фигурок и жетонов монстров
- 6 карт ролей
- 13 карт обычных вещей
- 7 карт уникальных вещей
- 15 карт заклинаний
- 8 карт состояний
- 4 карты урона
- 4 карты ужаса
- 6 жетонов персонажей
- 43 жетона разрывов/воды
- 50 жетонов улик
- 4 жетона дверей
- Правила дополнения

### КАК СОБИРАТЬ ФИГУРКИ МОНСТРОВ

Фигурка бесформенной твари крепится к большой подставке с помощью клея, а остальные фигурки крепятся к маленьким подставкам. Фигурка бесформенной твари требует дополнительной сборки. Чтобы на сборку не уходило много времени, рекомендуем использовать суперклей. Прежде чем пользоваться клеем и любыми другими средствами для сборки фигурок, необходимо внимательно прочитать инструкцию по безопасности.

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Начиная игру с дополнением «Зловещие путешествия», добавьте в запас жетоны разрывов/воды. Если вы собираетесь играть сценарий «Скрытые глубины» с участием 3 или более игроков, перемешайте колоду ролей и положите её в открытую в центр игровой зоны. Иначе верните все карты ролей в коробку. Остальные компоненты замешайте или добавьте в соот-

ветствующие колоды и запасы базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция». Не забудьте обновить приложение и отметить это дополнение в своей коллекции как используемое.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

### РОЛИ

Роли обозначают скрытые приверженности игроков в сценарии «Скрытые глубины». Карты ролей используются **только** в этом сценарии.

➤ Если вы играете сценарий «Скрытые глубины» за 2 сыщиков, не используйте карты ролей.

➤ Игроки получают карты ролей в открытую (стороной с иллюстрацией вверх).

- В правом нижнем углу на оборотной стороне каждой карты роли указано требуемое число игроков. Если игрок получает карту роли и число игроков в партии оказывается меньше указанного на карте, он сбрасывает эту карту роли и берёт другую.

➤ Сыщики не могут смотреть на оборотные стороны карт в колоде ролей, если только эффект прямо не укажет на такую возможность.



Лицевая сторона карты роли

### РАЗРЫВ

Разрыв — это особенность окружения, которая представляет собой прореху в границах реальности.

➤ После того как сыщик в одной области с разрывом выполнил любое действие, кроме перемещения, он становится потерянным во времени и пространстве (новое состояние, добавленное в этом дополнении).

- Всякий раз, когда сыщик в одной области с разрывом пропускает действие, он становится потерянным во времени и пространстве.

➤ Сыщик имеет право потратить действие, чтобы попытаться закрыть разрыв, проведя проверку знаний (📖). За каждый выброшенный успех (★) он имеет право сбросить 1 жетон разрыва из своей области или из области, в которую он переместится позже в этом раунде.

- Если сыщик сбрасывает жетоны разрывов при помощи этого эффекта, он не становится потерянным во времени и пространстве.

➤ В области с жетоном разрыва нельзя разместить другой жетон разрыва.



Жетон разрыва

### ВОДА

Вода — это особенность окружения, которая замедляет сыщиков и монстров.

➤ Всякий раз, когда сыщик или монстр перемещается в область с водой, он теряет оставшееся у него перемещение.



Жетон воды



- Водные, летающие и бестелесные монстры не теряют оставшееся перемещение, оказавшись в области с водой.
  - Если жетон воды размещается в области с огнём, сбросьте жетон огня из этой области.
- В области с жетоном воды нельзя разместить другой жетон воды или жетон огня.

## Головоломка-линия

Чтобы решить головоломку-линию, сыщик должен соединить левую и правую стороны головоломки.

- Элементы головоломки-линии расположены в сетке и перемещаны.
- В качестве одного хода решения головоломки сыщик может поменять местами два любых смежных элемента, перетащив один на другой (1), или повернуть один любой элемент на 90°, выбрав его и нажав одну из стрелок (2).
- Один элемент считается смежным относительно другого, если он примыкает к нему сверху, снизу, слева или справа.



- Головоломка считается решённой, когда от левой стороны головоломки к правой проведена непрерывная линия (3).



## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ

Во время игры фрагменты поля могут перемещаться.

- Когда вы должны переместить фрагмент поля, уберите его из прежнего места на поле и положите в игровую зону согласно указаниям приложения.
- Когда фрагмент поля перемещается, все фигурки, жетоны и карты остаются на нём в прежнем положении.

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

*В.: могут ли на сыщика, потерянного во времени и пространстве, действовать какие-либо эффекты?*

**О.:** на сыщика, потерянного во времени и пространстве, не действуют никакие эффекты, если только эффект прямо не укажет на это.

*В.: может ли сыщик, потерянный во времени и пространстве, победить в игре?*

**О.:** да.

*В.: срабатывает ли какой-либо эффект, когда сыщик перемещается в область с жетоном разрыва?*

**О.:** нет.



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики дополнения:** Кара Сентелл-Данк, Джим Картрайт, Алекс Шлее и Ю-Чи Ван

**Корректор:** Аллан Кеннеди

**Менеджер отдела разработки:** Эндрю Фишер

**Сюжетные аналитики «Ужаса Аркхэма»:** Дэйн Бельтрами, Мэтью Ньюман и Никки Валенс

**Художественный текст:** Катрина Острандер

**Оформление дополнения:** Уил Спрингер

**Отвественный за графический дизайн:** Кристофер Хош

**Автор иллюстрации на обложке:** Якуб Югинтас

**Иллюстрации на фрагментах поля:** Йоан Биссоннет

**Авторы других иллюстраций:** Джастин Адамс, Тициано Барачи, Димитри Белак, Гжегож Бобровски, Джошуа Кайрос, Джон Чизман-Мейер, Александр Данш, Дерек Эдж II, Херардо Гарса, Джон Гудэнаф, Джон Гравато, Марк Хершер, Джеймс Айвс, Иэн Киркпатрик, Джесси Мид, Бринн Метени, Рейко Мураками, Джон Пейсер, Карлос Пальма Кручага, Шон Пирс, Борха Пиндадо, Рамон Пуаса, Крис Раллис, Джордан Сайя, Тадас Шидлаускас, Стивен Сомерс, Анджела Сунг и Магали Вильнёв

**Арт-директор:** Джефф Ли Джонсон

**Руководящий арт-директор:** Мелисса Шетлер

**Скульпторы:** Брушан Арекар, Дэвид Феррейра и Ровена Френцель с Робертом Бранцегом и Адамом Мартином

**Ведущий скульптор:** Кори Девор

**Координатор производства фигурок:** Деррик Фукс

**Разработка приложения:** Марк Джонс, Пол Клекер и Гари Сторкамп

**Исполнительный продюсер приложения:** Кит Хёрли

**Координатор отдела качества:** Зак Тевалтомас

**Руководство производством:** Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

**Креативный директор:** Брайан Шомбург

**Старший менеджер по продукту:** Джон Франц-Вихлац

**Старший менеджер по разработке:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коницка

**Глава студии:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:** Т. Дж. Опред, Алекс Андерсон, Марен Андерсон, Джудит Андресино, Дэйн Бикотт, Гарднер Бреннейзен, Сара Кавасос, Катерина Д'Агостини, Андреа Делль Агнес, Саймон Экерт, Джулия Фэта, Шон Феликс, Джордж Фишер, Стивен Грэхэм, Майкл Хилл, Алин Хорнер, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Колин Хоу, Кира Джей Ди, Кайла Йиндржих, Эми Каллер, Тони Маравола, Кестрел Маккарти, Мишель Маккарти, Томас Макфи, Эрик Миллер, Лейси Миллер, Дэвид Моррис, Ханна Моррис, Эл Пефферс, Энджелик Фелпс, Ребекка Фелпс, Джо Фелпс, Джереми Рейнбоу, Кендра Рейнбоу, Эми Рейл, Том Рейл, Чед Реверман, Эрик Рус, Даниэль Раннинг, Шон Сандху, Джерри Сангос, Бекка Скарлетт, Сара Шрайбер, Дэвид Спенсер, Энди Стефан, Бретт Суди, Салли Суди и Мэтью Уилкоккс

© 2022 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Mansions of Madness*, *Arkham Horror*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

www.FantasyFlightGames.com



# РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик и корректор:** Мария Шульгина

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великар

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Якова Михальченко за помощь в подготовке перевода игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно