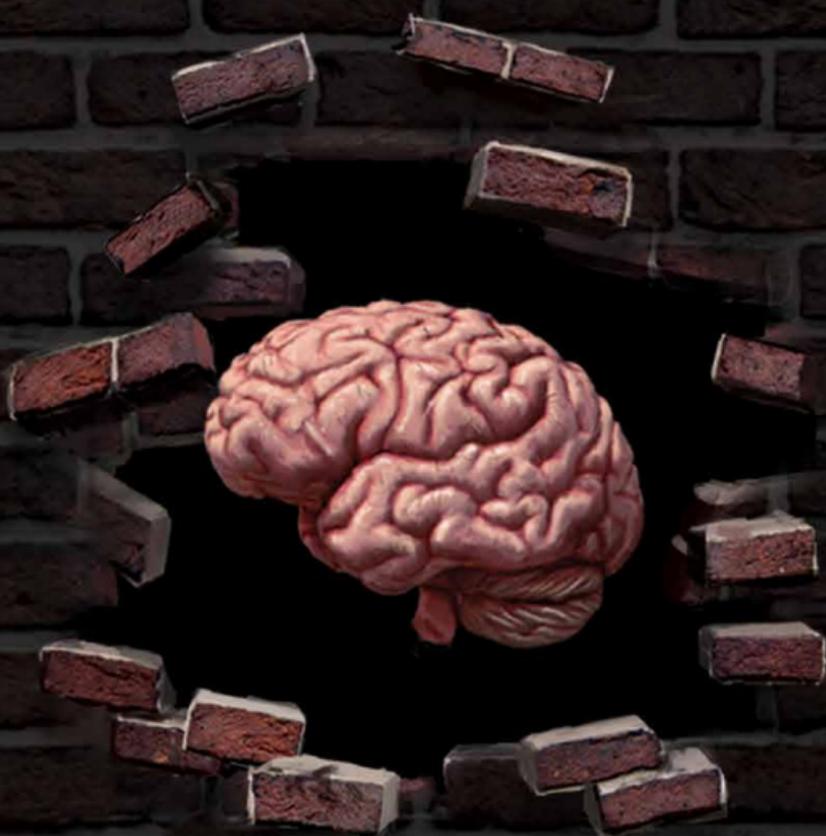


СМЕРТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

АМНЕЗИЯ



ПРАВИЛА



1-6 игроков



Объясняется



От 18 лет

за минуту



Партия 90 минут



Щекочет нервы

Не смотрите карты,
пока не прочтаете правила!

Об игре

В XXI веке система правосудия стала жестокой и радикальной: преступник, признанный виновным, должен заслужить право отправиться в тюрьму. Всемирное правительство постановило запереть преступников в особых «испытательных центрах», полных смертельных ловушек и загадок. Отныне лишь те, кому удастся выбраться из центра живым, получают возможность отбывать свой срок в безопасной тюремной камере.

Вы играете за персонажей, запертых в галерее опасных комнат. Игра начнётся с того, что они очнутся в первой комнате и поймут, что не помнят ничего о себе и друг друге: им стёрли память. Чтобы победить, вам нужно за 90 минут пройти все комнаты и не угробить всех персонажей.

В игре сочетаются квест и детектив: вы будете разгадывать загадки и параллельно помогать персонажам вспомнить, кто они, как связаны и в каких преступлениях замешаны.

Состав

- 96 карт: персонажи, комнаты, загадки и ловушки.
- Правила игры, которые вы сейчас читаете.

Подготовка

Возьмите обе стопки карт и отложите в сторону верхнюю карту «Стоп». Не перемешивая и не подсматривая карты, рассортируйте по рубашкам:

1 Карты персонажей. Положите их перед собой цветной стороной вверх. Персонажи не принадлежат никому из игроков, вы руководите ими все вместе.

2 Карта с кодами. Её вы будете использовать для решения головоломок. Как именно — расскажем дальше.

3 Карта-памятка. Тут указаны основные правила игры, с которыми вы можете быстро свериться в ходе партии.

4 Карты с буквами. Это комнаты, которые вам предстоит пройти. Положите их стопкой лицом вниз, не подсматривая и не перемешивая.

5 Карты с номерами — именно они должны остаться у вас в конце сортировки. Тут загадки, головоломки и события, которые помогут вам выжить и победить в игре. Не подсматривая и не перемешивая их, положите на стол стопкой лицом вниз.

Карты персонажей



1



Карта с кодами

2

Коды — сторона А

1316 - CM34	1833 - CM07	3347 - CM15
1330 - CM08	1862 - CM08	3349 - CM10
1333 - CM29	1883 - CM15	3876 - CM39
1338 - CM14	1897 - CM29	3958 - CM31
1362 - CM20	2230 - CM05	3978 - CM62
1378 - CM10	2233 - CM18	4033 - CM10
1525 - CM21	2259 - CM38	4762 - CM12
1569 - CM19	2262 - CM30	4797 - CM20
1574 - CM35	2286 - CM07	4962 - CM24
1579 - CM28	2297 - CM12	4997 - CM40
1618 - CM04	2569 - CM37	5486 - CM05
1622 - CM01	2574 - CM03	5723 - CM08
1631 - CM23	2578 - CM12	5767 - CM38
1647 - CM18	3031 - CM29	6378 - CM23
1649 - CM22	3047 - CM17	5984 - CM11
1699 - CM28	3049 - CM36	6386 - CM04
1739 - CM13	3133 - CM30	6974 - CM33
1758 - CM09	3162 - CM32	6979 - CM17
1778 - CM27	3179 - CM25	7479 - CM04
1830 - CM01	3187 - CM34	8399 - CM26

Карта- памятка



Карты с буквами

Карты с номерами

После того как вы разложили все карты по стопкам:

1. Прочитайте информацию на картах персонажей, рассмотрите самих персонажей.
2. Переверните карту CM лицом вверх — это первая комната. В ней персонажи с амнезией приходят в себя после того, как им был вынесен обвинительный приговор.
3. Можете взять ручку и бумагу, чтобы решать загадки и записывать улики.
4. Решите, как долго вы хотите играть:

- Если желаете ощутить напряжённую атмосферу опасного испытания, поставьте на телефоне таймер на 90 минут в начале игры. Как только время выйдет, игра закончится.
- Если вы хотите растянуть мучения персонажей, то, во-первых, вы чёртовы садисты (ладно, вам наверняка просто хочется насладиться игрой, правда?), а во-вторых — таймер вам не понадобится — играйте до упора. Если при этом карта велит вам потратить дополнительное время (например, «потеряйте X минут» или «запустите таймер на X минут»), то ничего не происходит.

Символы на картах

На лицевой стороне карты может быть один или несколько символов:

1 ➤ **Номер карты** — указан на лицевой стороне карты в правом нижнем углу и совпадает с номером на обороте карты. Отсутствует на картах персонажей. 

2 ➤ **Число в чёрном круге** — означает, что вы можете взять из стопки карту с соответствующим номером на обороте и перевернуть её лицом вверх. 

3 ➤ **Буква или число в чёрном круге с красным символом персонажа** — означает, что вы можете взять из стопки карту с соответствующими буквой или числом, 

Загадки

На протяжении игры вы будете решать загадки:

- **1. Если ответ на загадку – это одно-, двух- или трёхзначное число**, возьмите карту с соответствующим номером из стопки карт с номерами. Пример: в загадке получился ответ 839, значит, надо взять карту 839.
- **2. Если ответ – это четырёхзначное число** (или если вы составили комбинацию), найдите это число на карте с кодами (на стороне А). Пример: в загадке получился ответ 4257, значит, надо найти это число на карте с кодами.
- **3. Если ответ – это буква**, возьмите соответствующую карту из стопки карт с буквами. Пример: в загадке получился ответ К, значит, надо взять карту с буквой К.

Если вы взяли карту и понимаете, что она не имеет отношения к тому, что вы делаете или сделали, это означает, что вы решили загадку неверно.

Если числа или буквы нет ни на карте с кодами, ни в стопках, это означает, что вы решили загадку неверно или это число или буква должны использоваться для чего-то другого.

При разработке игры мы постарались снизить вероятность подобных ошибок, насколько это возможно. Однако ход партии может быть непредсказуемым.

Комбинации

Числа внутри жёлтого круга используются только для комбинирования предметов (иногда — персонажей с предметами). Чтобы составить комбинацию:

- 1» Выберите два числа в жёлтых кругах на открытых картах.
- 2» Расположите их от наименьшего к наибольшему, чтобы получилось четырёхзначное число. Например, если на одной карте жёлтый круг с числом 47, а на другой — с числом 29, у вас получится комбинация 2947.
- 3» Возьмите карту с кодами и на стороне А найдите это четырёхзначное число. Оно укажет вам код из букв СМ и двух цифр (например, СМ39).
- 4» Переверните карту с кодами и найдите на стороне Б получившийся код, он укажет на номер карты, которую нужно взять.

Вместо кода на стороне Б могут быть такие обозначения:

ОШ — ошибка: составленная вами комбинация бессмысленна в игре. Возможно, вы составили комбинацию неправильно или это был ложный след, который мы придумали, чтобы вы потеряли время (да, мы плохиши).

РАН — рана: персонаж, назначенный на эту комбинацию, получает рану.

СМЕ — смерть: персонаж, назначенный на эту комбинацию, умирает. О ранах и смерти читайте в разделе ниже.

Например

Шаг 1:

Аня и Боря комбинируют два предмета, у одного число 13 в жёлтом круге, у другого число 38 в жёлтом круге. В порядке возрастания получается код 1338.



Коды — сторона А		
1316 - CM34	1833 - CM07	3347 - CM15
1330 - CM08	1862 - CM08	3349 - CM10
1333 - CM11	1863 - CM11	3350 - CM39
1338 - CM14	1864 - CM14	3351 - CM11
1341 - CM17	1865 - CM17	3352 - CM11
1344 - CM20	1866 - CM20	3353 - CM11
1347 - CM23	1867 - CM23	3354 - CM11
1350 - CM26	1868 - CM26	3355 - CM11
1353 - CM29	1869 - CM29	3356 - CM11
1356 - CM32	1870 - CM32	3357 - CM11
1359 - CM35	1871 - CM35	3358 - CM11
1362 - CM38	1872 - CM38	3359 - CM11
1365 - CM41	1873 - CM41	3360 - CM11
1368 - CM04	2569 - CM57	3486 - CM05
1372 - CM01	2574 - CM03	3752 - CM00
1376 - CM28	2579 - CM32	3757 - CM38
1380 - CM05	3031 - CM29	5878 - CM23
1384 - CM18	3047 - CM17	5904 - CM11
1388 - CM12	3048 - CM36	6386 - CM04
1392 - CM25	3113 - CM30	6974 - CM33
1396 - CM19	3162 - CM32	6979 - CM17
1400 - CM22	3172 - CM25	7479 - CM04
1404 - CM01	3197 - CM34	8379 - CM26

Шаг 2:

Ребята находят код 1338 на стороне А карты с кодами. Это приводит их к коду CM14.

Шаг 3:

На стороне Б той же карты коду CM14 соответствует число 806. Значит, Аня и Боря могут взять карту 806 из стопки и использовать её в игре.

Коды — сторона Б	
CM01 - ОШ	CM21 - РАН
CM02 - ОШ	CM22 - РАН
CM03 - ОШ	CM23 - РАН
CM04 - ОШ	CM24 - РАН
CM05 - ОШ	CM25 - РАН
CM06 - ОШ	CM26 - РАН
CM07 - ОШ	CM27 - РАН
CM08 - ОШ	CM28 - ОШ
CM09 - РАН	CM29 - ОШ
CM10 - РАН	CM30 - ОШ
CM11 - 766	CM31 - 182
CM12 - ОШ	CM32 - ОШ
CM13 - РАН	CM33 - РАН
CM14 - 806	CM34 - ОШ
CM15 - ОШ	CM35 - РАН
CM16 - 203	CM36 - 426
CM17 - ОШ	CM37 - РАН
CM18 - ОШ	CM38 - ОШ
CM19 - 349	CM39 - 208
CM20 - ОШ	CM40 - РАН



Раны и смерть

В ходе игры персонажи могут получать раны и умирать.

- Если персонаж получил рану, переверните карту персонажа чёрно-белой стороной вверх. Как только персонаж получает вторую рану, он сразу умирает.
- Если персонаж умирает, уберите его из игры. Вы можете читать информацию на его карте, но не можете назначать персонажа на карты и комбинации, не можете составлять комбинации с этим персонажем.

Персонажи могут получить рану или умереть, если:

➔ **1. Вы назначили персонажа на карту с красным символом ().**

Некоторые такие карты ранят или убивают персонажа, причём иногда можно заранее избежать вреда с помощью определённых предметов или действий. Если у чёрного круга с числом нет символа персонажа, то этот предмет или карта безопасны.

➔ **2. Вы составили неверную комбинацию карт и на карте с кодами получили РАН или СМЕ.** Например, комбинировали карту персонажа с контейнером кислоты (ужас, придёт же такое в голову!)

25

Не нужно назначать персонажа. Никто точно не пострадает



Обязательно назначьте персонажа на эту карту. Есть риск получить рану или умереть

➡ 3. Вы сканировали QR-код на рубашке и получили подсказку со словом РАНА или СМЕРТЬ.

Про QR-коды мы расскажем подробнее дальше.

➡ 4. Случились другие особые обстоятельства.

Некоторые события влекут за собой рану или смерть, но карта заранее предупредит вас о последствиях. Например, предложит выбрать из трёх карт, две из которых могут ранить персонажей, а третья безопасна.

Переход в другую комнату

Вы можете взять карту с буквой чтобы попасть в другую комнату, если:

➡ 1. Решая загадку, вы получили в качестве ответа букву. Однако если вы видите букву саму по себе (например, она написана на стене), то брать карту с буквой нельзя.

➡ 2. Вы увидели букву в чёрном круге (таком же, в котором изображены числа, позволяющие взять карту из стопки с числами).

QR-коды и подсказки

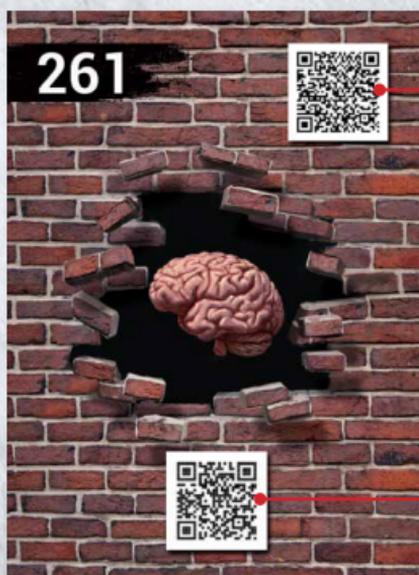


Ваши персонажи носят ошейники с красной лампочкой. На примере отъявленного преступника Жоры мы покажем, зачем они нужны. Если Жора сделает что-то не так или решит загадку неверно, то получит удар током (спасибо всемирному правительству за передовые технологии). То же самое случится, если Жора попросит у нас подсказку. А если он осмелится попросить готовый ответ, то удар током может стать для него смертельным. Пожалейте Жору, решайте загадки правильно и без подсказок!

На рубашке каждой карты есть два QR-кода — подсказки к загадкам и готовые ответы. Вы можете отсканировать их в любой момент (если камера вашего телефона не умеет сканировать QR-коды, установите любое приложение для чтения QR-кодов).

➡ QR-код в верхней части карты — это всегда подсказка.

➡ QR-код в нижней части карты — это всегда ответ.



261

Это подсказка

Это ответ

Что важно знать:

- Не все QR-коды дают подсказку или ответ. Некоторые просто сообщают, что подсказок или ответа к карте нет. Это ложные коды, чтобы прохождение квеста не было слишком простым (да, мы определённо ужасные люди).
- Существуют опасные для персонажей подсказки и ответы (как правило, они связаны с довольно сложными загадками). Если после сканирования кода вы видите слова «РАНА» или «СМЕРТЬ», то выберите персонажа, который получит рану или умрёт. Но не все коды опасны — некоторые честно показывают подсказку или ответ без всяких последствий.
- Если вы хотите сделать игру проще, игнорируйте слова «РАНА» и «СМЕРТЬ» в подсказках и ответах.

- Если у вас нет возможности сканировать коды, вы можете скачать файл с подсказками и решениями по этой ссылке: clck.ru/dWaar. Правда, этот вариант может немного подпортить впечатление от игры, поскольку, читая одну подсказку, вы можете нечаянно увидеть и другую.
- Если решить загадку не получается, вы можете прочитать прохождение (оно содержит и описание решения) своей комнаты: clck.ru/dWadF. Советуем делать это только тогда, когда вы сделали уже всё возможное для решения и близки к отчаянию.

Конец игры

Игра сразу заканчивается, если:

- **A»** все персонажи погибли. Вы проигрываете и можете начать заново или продолжить играть без подсчёта очков.
- **B»** ваше время истекло (если вы ставили таймер). Все персонажи, которые ещё живы, умирают (всемирное правительство убивает их ударом тока через ошейники). Вы можете начать заново или продолжить играть без подсчёта очков.
- **B»** выжившие персонажи покидают последнюю комнату через карту выхода, которая сообщает, что игра окончена. Тогда переходите к подсчёту очков.

Подсчёт очков

1 Получите 2 очка за каждого живого персонажа без ран.

2 Получите 1 очко за каждого живого персонажа с раной.

Умершие персонажи не приносят очков. Найдите свой результат:

10 очков: вот это мозг! Мир потерял гения, но когда вы выйдете из тюрьмы, вас ждут великие дела. Если, конечно, снова не оступитесь.

7–9 очков: очень хорошо. У вас есть потенциал, чтобы после тюрьмы интегрироваться в общество и сделать что-то полезное.

4–6 очков: ну... Вы хотя бы проведёте в безопасности ближайшие несколько лет.

1–3 очка: вы висели на волоске. Последнем волоске лысеющего старика.

0 баллов: даже не знаем, что сказать. Впрочем, какой смысл разговаривать с покойниками.



МОСИГРА
mosigra.ru



Автор Francisco Lorenzo.

Художник Jaime Andrés Sánchez.

Локализация игры

Разработка: Анна Половцева, Дмитрий Чупикин,
Анна Давыдова, Павел Коврижкин.

Дизайн и вёрстка Екатерина Лыскова.

Корректор Ксения Ларина.

© DOITGAMES DISTRIBUCION SL.

Все права защищены.

© Издание на русском языке.

ООО «Магеллан Производство», 2022.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11,
строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры

без разрешения правообладателей запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!