

A stylized illustration of a movie theater entrance. The central feature is a large, illuminated sign with the word "УЖАСТИКИ" (Horror) in white, blocky Cyrillic letters. The sign is framed by a decorative border of small lights. Above the sign is a large, arched entrance with a glowing red light. Below the sign, a glowing orange portrait of a man in a suit is visible in a niche. The background is a dark, swirling, and textured blue and green, suggesting a night sky or a stylized environment. The overall style is reminiscent of Soviet-era propaganda art or horror movie posters.

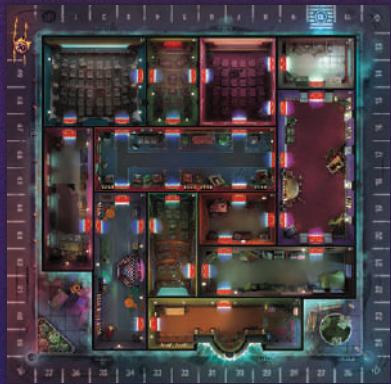
УЖАСТИКИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

УЖАСТИКИ

В Хэллоуин 1986 года старый кинотеатр открыл свои двери в последний раз, предлагая зрителям провести ночь за просмотром фильмов ужасов. Но кошмар стал реальностью: монстры сошли с экранов и принялись охотиться на зрителей.

В игре «Ужастики» каждый из вас станет одним из двадцати уникальных киномонстров, которые сбежали из своих фильмов и захватили кинотеатр. Кошмарьте зрителей и получайте за это победные очки! Соперничайте с другими монстрами и воплощайте события своих фильмов в реальность. Когда на экране появятся титры, лишь самый жуткий монстр останется в реальности *навсегда*.



1 игровое поле



25 карт базовых действий (Б)



62 карты особых действий (О)



20 планшетов монстров



39 фишек монстров



3 оградительные ленты



10 билетов



10 маркеров ПО



60 фишек зрителей



1 мешочек для зрителей



6 ловушек (Рик из Морга)



6 блюд (Мясная нарезка)



5 кассет (Мертвофон)



7 урн и 1 гробница (Мумидил)

1 гантель (Бесталя)

7 дверей (Сияние глубин)

9 членов команды (Ночь орущих орлов)

6 гнезд (Пчужой)



4 фьючерса на страх (Скотный жор)



МОНСТРЫ

Давайте разберём, что указано на планшете монстра.

1. Уровень сложности.

Лёгкий — для тех, кто играет впервые.

Нормальный — для тех, кто уже знаком с игрой.

Сложный — если все игроки знакомы с игрой.

2. Подготовка к игре.

В верхней части этого блока описаны дополнительные шаги подготовки выбранного вами монстра. В нижней — дополнительные компоненты этого монстра, включая его фишки и жетоны.

3. Ход игрока.

В этом блоке описана последовательность действий, которой вы должны следовать в свой ход.

4. Особые действия (ОД).

У монстров есть ОД, которые отличают их друг от друга. Каждое ОД описано в отдельном блоке.

1



2

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите 1 телефон в любой комнате.
2. Разместите остальные телефоны по одному на клетках колл-центра ниже.
3. Возьмите 3 карты.

8 ТЕЛЕФОНОВ



КАРТЫ

Б 5 0 3

ХОД ИГРОКА

1. Выберите телефон. На текущем ходу он считается фишкой вашего монстра, и от него применяются эффекты ваших карт. Разыграйте карту.
2. ОТВЕТИТЕ НА ЗВОНОК.
3. Разместите телефон в любой комнате без телефона.
4. Доберите карты до 3.

4

КАК ОТВЕТИТЬ НА ЗВОНОК

Верните 1 телефон из комнаты с монстром другого игрока на пустую клетку колл-центра и примените эффект этой клетки. Считается, что трубку поднял монстр, находившийся в комнате (если их несколько — выберите любого), откуда вернулся телефон. Повторяйте это действие, пока не закончатся телефоны в комнатах с чужими монстрами или пустые клетки колл-центра.



Переместите поднявшего трубку монстра.



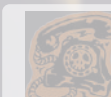
Поглотите в комнате с поднявшим трубку монстром.



Разместите другой телефон в комнате без телефона.



Вы и игрок, монстр которого поднял трубку, получаете по 2 ПО.



Получите 1 ПО за каждый телефон, который вернули на текущем ходу, включая этот.



Вы и игрок, монстр которого поднял трубку, берёте по 2 карты.



Добавьте 2 зрителей в комнату с поднявшим трубку монстром. Получите 2 ПО.

КИНОТЕАТР

Игровое поле представляет собой кинотеатр. Давайте рассмотрим, из чего он состоит.

1. Комнаты.

Вмещают любое количество фишек.

Примечание: фишка — любой деревянный компонент (монстр или зритель).

2. Двери.

Делают комнаты соседними между собой.

Примечание: если комнаты находятся рядом друг с другом, но не соединены дверями, то они не считаются соседними.

3. Счётчик победных очков.

Используется для подсчёта победных очков (ПО) в ходе игры.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок выбирает 1 планшет монстра. Затем получает набор карт базовых действий (по 1 копии карт «Устрашение», «Скример», «Поглощение», «Прочь» и «Как же выбраться?»), а также карты особых действий и компоненты, указанные в блоке «Подготовка к игре» на планшете монстра. Перемешайте все свои карты, чтобы сформировать личную колоду.



2. Разместите игровое поле в центре стола. В правом верхнем углу некоторых комнат есть символ, обозначающий, что при указанном количестве игроков в этой комнате надо разместить оградительные ленты. Эти комнаты недоступны и в игре не используются.

Пример: если игроков 2 или 3, разместите оградительные ленты в комнате в правом верхнем углу игрового поля.



3. Каждый игрок придумывает забавное название для любого фильма ужасов. Игру начинает тот, чьё название фильма понравится большинству игроков (или выберите первого игрока случайным образом).

Пример: игроки решают, что лучший из названных фильмов — «Кабачки-убийцы тёти Зины», поэтому первым ходит игрок, предложивший этот вариант.

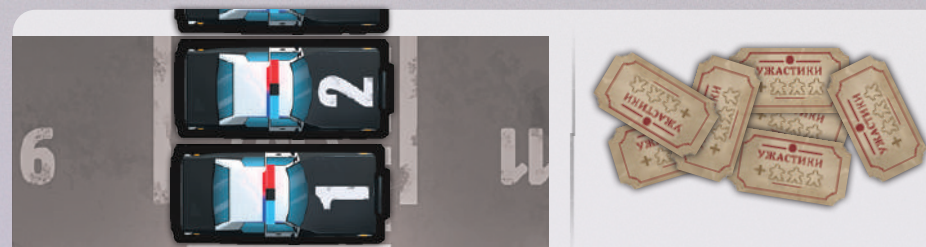
ЖВАЛА

КАБАЧКИ-УБИЙЦЫ
ТЁТИ ЗИНЫ

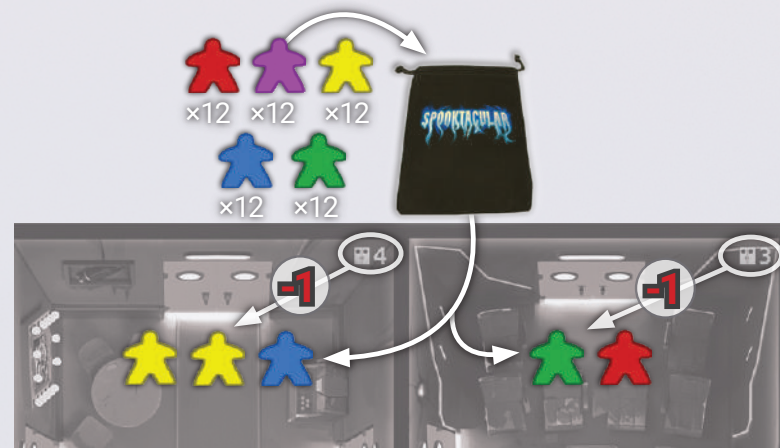
ЗВОН ОК

САСНЫЙ
ВАМПИР

4. Каждый игрок получает 2 маркера ПО: число на маркере должно соответствовать месту в порядке хода игрока. Разместите 1 свой маркер ПО на делении «10» счётчика ПО, а второй с таким же числом положите перед собой. Сформируйте запас билетов. В нём должно быть в 2 раза больше билетов, чем игроков. Для этого сложите билеты рядом с полем, стороной с изображением фишек зрителей вверх.



5. Поместите фишки зрителей в мешочек, затяните его верхнюю часть и потрясите. Затем достаньте случайные фишки зрителей из мешочка и разместите в каждой доступной комнате. В комнате должно быть на одного зрителя меньше, чем дверей в ней (количество дверей указано в правом верхнем углу).



6. Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, выполняет подготовку к игре, описанную на его планшете монстра. Подготовка может включать особые действия (ОД). Подробнее о них на стр. 7.

1. Разместите гантель на стартовой клетке плана похудения.



Возьмите
3 карты.

2. Разместите Бесталию в любой комнате.



3. Возьмите 3 карты.



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд игроки делают по 1 ходу. В свой ход игрок выполняет последовательность действий, описанную в блоке «Ход игрока» на его планшете монстра. После этого ход переходит к игроку слева. Игра заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий:

1. Кто-то из игроков набирает 50 ПО или больше.

ИЛИ

2. В запасе не остаётся билетов.

ХОД ИГРОКА

В свой ход игрок последовательно выполняет действия на своём планшете монстра. Среди действий встречаются следующие:

- розыгрыш карт;
- добавление зрителей;
- перемещение;
- пугание;
- поглощение;
- особые действия монстра.

Ваша цель: использовать свой ход по максимуму и заработать как можно больше ПО!

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только кто-то из игроков наберёт 50 ПО или в запасе не останется билетов, наступает конец игры. Текущий игрок завершает свой ход, затем все, кто ещё не ходил в этом раунде, делают последний ход.

После этого игроки прибавляют к своему результату ПО, указанные на полученных ими билетах. Побеждает игрок, набравший больше всего ПО! В случае ничьей побеждает претендент с большим количеством билетов. Если ничья не разрешилась, претенденты делят победу.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если карта или любой игровой эффект говорит вам сделать что-то, выполните действие по максимуму. Например, если эффект говорит: «Поглотите 3 раза, затем переместитесь», а в комнате с вами 2 зрителя, — поглотите обоих, а затем переместитесь.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

Чтобы разыграть карту, примените эффект карты, а затем сбросьте её лицевой стороной вверх. У каждого игрока свой личный сброс. Если вам надо взять карты, а в колоде они закончились, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

Рассмотрим пример эффектов, которые можно встретить на картах.

Карта «Растяжка» позволяет Бесталии совершить действие «ТРЕНИРУЙТЕСЬ». Бесталия применяет эффект клетки, где сейчас находится гантель: берёт 3 карты.



КАК ТРЕНИРОВАТЬСЯ

Примените эффект клетки плана похудения, на которой находится гантель.

ПЛАН ПОХУДЕНИЯ

СТАРТОВАЯ
КЛЕТКА
Без эффекта.

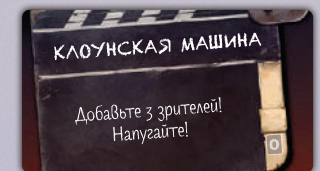


Возьмите
3 карты.

Добавьте
2 зрителей.
Получите
2 ПО.

ДОБАВЛЕНИЕ ЗРИТЕЛЕЙ

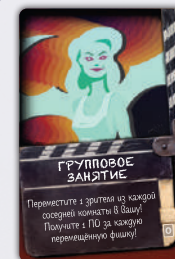
Если сказано добавить зрителей, не глядя достаньте из мешочка нужное количество зрителей и разместите в комнате с вашим монстром.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы перемещаете своего монстра или другие компоненты (например, зрителей) из одной комнаты в соседнюю комнату через дверь. Если сказано «переместитесь», вы перемещаете своего монстра. В иных случаях будет указано, какие компоненты следует переместить.

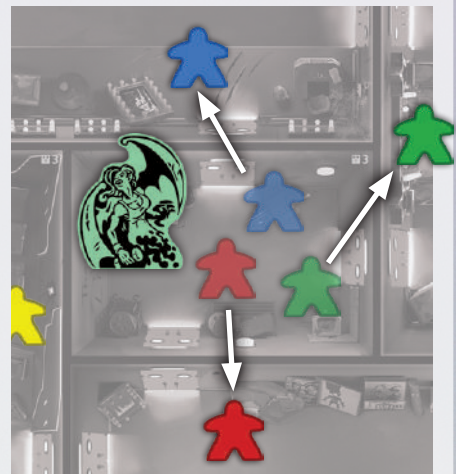
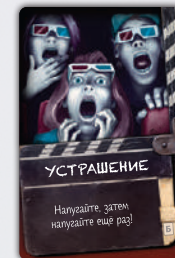
Карта «Групповое занятие» (Group activity) позволяет Бесталии переместить зрителей из соседних комнат в комнату с ней. Жёлтая фишка зрителя остаётся на месте, поскольку комнаты не соседние (не разделены дверью).



ПУГАНИЕ

Это действие — основной источник ПО. Когда игровой эффект предписывает вам напугать (или напугать 1 раз), возьмите из комнаты с вашим монстром столько зрителей, сколько в ней дверей, и переместите по 1 в каждую дверь. Если в комнате меньше зрителей, чем дверей, переместите всех, выбирая для каждого отдельную дверь. Затем получите 1 ПО за каждого перемещённого таким образом зрителя.

Карта «Устрашение» (Terrify) позволяет Бесталии кого-нибудь напугать дважды: переместите из комнаты 3 зрителей через разные двери. Повторное действие ничего не приносит, поскольку в комнате больше некого пугать.



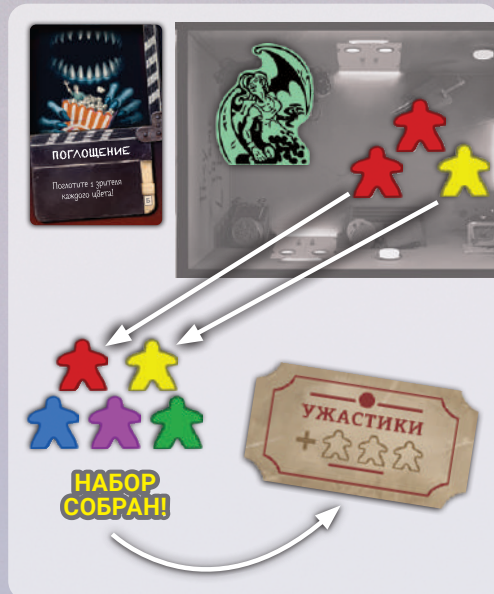
ПОГЛОЩЕНИЕ

Это действие потенциально приносит ПО. Когда игровой эффект предписывает вам поглотить (или поглотить 1 раз), возьмите 1 фишку зрителя оттуда, где вы её поглотили, и разместите рядом со своим планшетом монстра. Это будет ваш запас душ. Если не сказано иное, поглотить можно только зрителей в комнате с вашим монстром.

Если в вашем запасе душ есть хотя бы по 1 зрителю каждого цвета, верните такой набор из 5 зрителей в мешочек и получите случайный билет. Посмотрите, сколько очков вы получите за него в конце игры, и, не показывая остальным, положите его взакрытую перед собой. Если вы должны получить билет, а запас пуст, вместо билета получите 5 ПО.

Вернув зрителей в мешочек, разместите 3 зрителей в комнате, где меньше всего фишек (об этом вам напоминает оборот билета). Если подходит несколько комнат, выберите любую из них.

Монстр поглощает жёлтого и красного зрителя, собирая набор из 5 фишек разных цветов. За это Бесталия получает билет.



ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ (ОД)

У каждого монстра есть особые действия, позволяющие влиять на игру и получать ПО. Подробно они описаны на планшетах монстров. Хорошо изучите сильные и слабые стороны своего монстра, чтобы использовать игровое поле по максимуму и заработать как можно больше ПО!

Некоторые ОД встречаются в блоке «ход игрока» (и даже «Подготовка к игре»). Они будут написаны БОЛЬШИМИ БУКВАМИ. Когда вам надо выполнить ОД, обратитесь к соответствующему блоку на планшете монстра.

С некоторыми ОД важно разобраться только вам. Они выделены фиолетовым цветом. Но есть ОД, о которых важно знать всем игрокам. Они выделены оранжевым цветом и символом Δ .

Некоторые ОД срабатывают только в определённый момент. Убедитесь, что вы понимаете, как работают все ваши ОД, чтобы правильно их применять.

ХОД ИГРОКА

1. Разыграйте карту.
2. ТРЕНИРУЙТЕСЬ.

КАК ТРЕНИРОВАТЬСЯ

Примените эффект клетки плана похудения, на которой находится гантель.

КАК АКТИВИРОВАТЬ ЛОВУШКУ

Выберите 1 размещённую ловушку и примените её эффект в комнате, где она размещена.

КАТУШКА
ТЕСЛЫ



ОГНЕМЁТ



ПОТАЙНАЯ
ДВЕРЬ



КАМЕРА ДЛЯ
КЛОНИРОВАНИЯ



Δ ГРОБНИЦА

Гробница — это отдельная комната, соседняя с той, в которой она находится. В гробницу нельзя добавлять зрителей из мешочка. Зрители могут войти в гробницу, но не могут выйти из неё. Другие монстры не могут войти в гробницу.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Что происходит, если я не могу применить часть эффекта (например, разыграть карту)?

Примените ту часть эффекта, которую возможно применить.

Я не хочу применять эффект. Могу ли я это не делать?

Эффекты применяются обязательно, если в их тексте нет слова «можете». То же касается и действий.

Карта «Прочь» позволяет переместить всех монстров, но ПО приносит за игроков. Чем игрок отличается от монстра? А мой монстр перемещается?

Некоторые монстры, например слизун, представлены несколькими фишками. С помощью карты «Прочь» вы переместите все фишки слизунов, но будет считаться, что вы переместили 1 игрока (действие принесёт 2 ПО, сколько бы фишек слизунов вы ни переместили). Да, ваш монстр тоже перемещается.

Эффект жёлтой кассеты мертвогофона позволяет мне разместить любого монстра в любой комнате. Могу ли я использовать фишки монстров, ещё не размещённых на поле? Не можете.

Если эффект говорит разместить монстра в любой комнате, можно оставить его на месте (где он находится)?

Да.

У соперника 3 ПО, а я пытаюсь украсть у него 5 ПО. Что происходит?

Вы выполняете действие по максимуму: крадёте 3 ПО.

Один эффект говорит, что я могу выполнить действие, а другой — нет. Что происходит?

Вы не можете выполнить действие.

У меня на руке больше 3 карт, а мне сказано добрать карты до 3. Что делать?

Если на руке больше 3 карт, то вы не собираете и не скидываете карты.

А если у меня на руке 3 или больше карт, а я должен взять ещё карты. Могу ли я их взять?

Да, можете. У вашей руки нет предела.

Может ли карта «Пакость» у «Вервильфской четвёрки» утащить зрителя из запаса душ «Орла»?

Да, может, т. к. её эффект не считается поглощением.

Из-за эффекта я должен переместить зрителей в соседние комнаты, а рядом есть комната с оградительной лентой. Должен ли я перемещать в неё?

Нет, она не считается комнатой как таковой, и её двери не функционируют.

Я играю карту «Как же выбраться?», находясь в гробнице «Мумидила». Добавляю ли я в неё зрителей?

Нет, но всё ещё разыгрываете после этого карту.

С помощью карты «Прочь» я переместил аниматроников. Получу ли я за них ПО?

Нет, т. к. они считаются ничейными монстрами.

Если я выбрал клетку колл-центра, благодаря которой я размещаю другой телефон в комнате без телефона, — работает ли он сразу?

Да. Это способ добраться до ранее недоступного монстра.

Что происходит если я «ПОДНИМАЮСЬ ИЗ ГЛУБИН», а в сбросе 8 карт?

Ничего. Действие тратится впустую.



Как размещаются фьючерсы на страх и на кого они применяются?

Эффект фьючерса применяется на игрока-держателя. **Примеры:** первый игрок является держателем, т. к. его маркер ПО находится на делении, прилегающем к жетону фьючерса на страх **1**, он теряет 2 ПО. После потери ПО его маркер оказывается на делении с другими фьючерсами, но их эффект на него уже не подействует. Маркер ПО второго игрока находится на угловой клетке счётчика ПО — к ней прилегает два фьючерса **2**. Третий игрок, играющий за зверей, выбирает, какой из двух фьючерсов сработает. Он решает, что второй игрок, как держатель, потеряет 3 ПО **3**.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Чтобы остаться с ужасами игры один на один, можете сыграть против Электрона по особым правилам.

В конце подготовки к игре сформируйте 3 колоды Электрона из указанных ниже карт.

Колода А: «Захват», «Уклонение», «Скример».

Колода Б: «Прочь», «Как же выбраться?», «Слепящие лучи».

Колода В: «Устрашение», «Уничтожить!», «Поглощение».

Планшет Электрона и карта «Система наведения» вам не понадобятся.

По отдельности перемешайте полученные колоды и разместите Электрона в комнате, где больше всего дверей.

Электрон начинает игру с 5 ПО (лёгкий уровень сложности), 10 ПО (нормальный), 15 ПО (сложный), 20 ПО (непостижимый). Уровень сложности вы выбираете сами.

Электрон всегда ходит первым.

Ход игры: в свой ход Электрон одновременно раскрывает верхнюю карту каждой колоды, а затем последовательно разыгрывает раскрытые карты (А→Б→В). После розыгрыша карты сбрасываются в 3 отдельные стопки сброса. Когда в колодах Электрона закончатся карты, перемешайте каждую стопку сброса по отдельности и сформируйте новые колоды.

Электрон игнорирует эффекты с текстом «разыграйте карту» и «возьмите карту...».

1. Если Электрон перемещается в свой ход и при этом раскрыта карта «Уничтожить!» или «Устрашение», Электрон перемещается в комнату с наибольшим количеством зрителей. Если таких комнат несколько, выберите из них комнату, где больше дверей (даже если двери ведут в комнаты с оградительными лентами).

2. Если Электрон перемещается в свой ход и при этом раскрыта карта «Поглощение», Электрон перемещается в комнату, где больше всего зрителей разных цветов, которых недостаёт в его запасе душ для составления набора из 5 разноцветных фишек. Если таких комнат несколько, выберите из них комнату, где больше зрителей разных цветов.

3. Если Электрон пугает, то в первую очередь переместите зрителей через дверь сверху, а далее по часовой стрелке. Монстр сначала перемещает все красные фишки зрителей, затем фиолетовые, жёлтые, синие и, наконец, зелёные.

4. Применяя эффект карты «Захват», Электрон в первую очередь захочет переместить в свою комнату монстра игрока. Если претендентов несколько, он выберет претендента с наибольшим количеством ПО. Если Электрон не может переместить монстра игрока, он перемещает зрителя того цвета, которого ещё нет в его запасе душ. Например, если в запасе есть синяя и красная фишка, то Электрон захватит зрителя любого цвета, кроме этих. При прочих равных монстр первым делом выберет красную фишку, затем фиолетовую, жёлтую, синюю и, наконец, зелёную.

5. Применяя эффект карты «Прочь», Электрон перемещает фишки игроков в комнату с наименьшим числом зрителей. Если под это условие подходит несколько комнат, выберите из них комнату, где меньше дверей.

Если за Электрона надо принять решение, механизм которого не описан выше, игрок, чей ход следующий после Электрона, принимает решение за него.

Электрона из одиночного режима можно добавить в качестве дополнительного игрока при игре вчетвером или меньше.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Д. Брэд Тэлтон-младший

Руководитель проекта: Джошуа ван Лэнингэм

Ведущий разработчик: Марко де Сантос

Менеджер поддержки: Ларк Перкинс

Специалист по маркетингу: Кристал Цуй

Тестировщики: Джоэл, Фил Льюис, Крис Романски, Джош Мантањини, Аарон «Томрел» Грешем

СТУДИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА:

RUST MOON STUDIOS

3D-модель поля: Антон Савельев

3D-модель поля: Сергей Поповичев

Финальный макет поля: Алексей Щеглов

Постеры: Алексей Щеглов

Постеры и фишки монстров: Иван Криничный

Жетоны: Алексей Щеглов

Макеты карт действий: Иван Криничный

СТУДИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА:

LEVEL 99 GAMES

Вёрстка: «Невыдуманная компания»

Дизайн названия: салон красоты «Назвариум»

Иллюстрации для платформы Kickstarter: «Картонное королевство»

Борцы за чёткость: «Дизайн слоёв» (150 \$)

Цветокоррекция: ООО «Дневной свет»

Шрифты: «Шрифт Д+. Решения для бизнеса»

Работа со светотенью: www.tyomnyedelishki.org

Все создатели игры из студии графического дизайна Level 99 Games, в названии которых есть буквы «Д» или «В», вымышленные. На самом деле всю эту работу проделал Дэви Вагнарёк.

Особая благодарность Майку Келли за помощь с ИИ Электрона!

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселёв

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Виталий Терехов

Переводчик: Диана Гончарик

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Ксения Таргулян, Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

