

## ВАЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

В ходе игры вы, помимо решения головоломок, будете вынуждены принимать различные решения. Некоторые из них будут незначительными, а другие – критически важными, так что относитесь ко всем ним серьёзно... Получив указание заменить карту N на карту N из дополнительной колоды, найдите эту карту в дополнительной колоде и, не смотря на её лицевую сторону, положите на место карты с тем же номером в основную колоду. Карту из основной колоды, также не смотря на её лицевую сторону, уберите обратно в коробку – она вам больше не понадобится. Мы рекомендуем хранить все заменённые таким образом карты в отдельном зип-пакете. Ваш выбор может быть фатальным – если ваша история закончилась неудачно, вернитесь назад к тому месту, где вы приняли неверное решение, и попробуйте ещё раз.

## КОНЕЦ ИСТОРИИ

Если вы достигли карты с надписью «Конец» или «Продолжение следует», вы успешно завершили историю – запишите время окончания на листе учёта времени, а затем отнимите от него время начала, чтобы узнать продолжительность игры. После этого прибавьте к разности 1 минуту за каждую ошибку и за каждую Подсказку 1, 2 минуты за каждую Подсказку 2, 3 минуты за каждое Решение. Если полученный результат меньше 60 минут, вы великолепно справились! Если же он больше, то у вас ещё есть шанс действовать быстрее в следующих историях.

Завершив историю, положите все карты из стопки сброса в зип-пакет и уберите его в коробку (эти карты вам больше не понадобятся).

## СЛЕДУЮЩАЯ ИСТОРИЯ

Чтобы начать следующую историю, возьмите соответствующую карту из основной колоды (возьмите карту 0002, чтобы начать вторую историю, карту 0003, чтобы начать третью историю, и так далее). Чтобы продолжить играть после окончания пятой истории, положите все компоненты в коробку «Часть 1» и откройте коробку «Часть 2», снова выполните подготовку к игре и возьмите карту 0006 из основной колоды. Не перекладывайте компоненты из одной коробки в другую!

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИГРЫ

Вы можете вернуть игру к её исходному состоянию (например, чтобы одолжить её своим друзьям). Для этого положите все компоненты в их исходные конверты в соответствии со списком компонентов, затем верните все карты с чёрными номерами в основную колоду, а все карты с красными номерами в дополнительную колоду и, наконец, отсортируйте обе колоды по возрастанию номеров. Проведите эти операции для двух коробок по отдельности, не смешивайте компоненты из разных коробок!

*Авторы игры:* Мартин Недергаард Андерсен, Александр Пешков, Екатерина Плутникова  
*Иллюстраторы:* Анастасия Турова, Анастасия Ступак, Павел Коробков, Надежда Михайлова, Виктория Кожина, Виктория Волина-Лукьян, Дмитрий Краснов, Максим Сулейманов  
*Разработка игры:* Полина Басалаева, Дмитрий Рудев, Анна Серова  
*Главный редактор:* Анна Серова  
*Технолог:* Юрий Хмельской  
*Верстка русского издания:* Анна Медведева

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ КЛИНИКА ПОРТ ОАКС

**ВНИМАНИЕ!**  
КОНФИДЕНЦИАЛЬНО!

ОДОБРЕНО

# ПОБЕГ ИЗ ПСИХУШКИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Компоненты из Части 1 и Части 2 хранятся в отдельных коробках. Не смешивайте компоненты из двух разных коробок!

### КОМПОНЕНТЫ

- **2 ОСНОВНЫЕ КОЛОДЫ**  
(130 карт в Части 1 и 163 карты в Части 2)  
*Не перемешивайте карты и не смотрите на их лицевую сторону!*
- **2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОЛОДЫ**  
(6 карт в Части 1 и 15 карт в Части 2)  
*Не перемешивайте карты и не смотрите на их лицевую сторону!*
- **29 КОНВЕРТОВ**  
В каждом из конвертов содержится объекты, находящиеся в соответствующей локации.  
*Не рассматривайте конверты и не открывайте их без получения соответствующих указаний.  
Не отрывайте наклейки с конвертов.*
- **2 ПЛАНА ЭТАЖЕЙ БОЛЬНИЦЫ**
- **6 БУКЛЕТОВ С ПОДСКАЗКАМИ И РЕШЕНИЯМИ**
- **6 ЛИСТОВ УЧЁТА ВРЕМЕНИ**
- **ПРАВИЛА ИГРЫ**
- **2 СПИСКА КОМПОНЕНТОВ**





12+

1+  
ИГРОКОВ60 МИН.  
НА ИСТОРИЮ

*«Побег из психушки» – захватывающий квест в форме кооперативной настольной игры. Мира поделена на 2 части, каждая из которых состоит из 5 историй. В каждой истории вы, в роли одного из персонажей, пытаетесь сбежать из психиатрической клиники Норт Оакс. Чтобы этого добиться, вам придётся решать головоломки и принимать важные решения. Узнавайте всё больше о прошлом персонажей и следите за тем, как их истории переплетаются в процессе игры.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Отложите ваши гаджеты: больница удалена от цивилизации, и мобильного интернета в ней нет. Вам придётся полагаться лишь на собственную смекалку.
- Для решения некоторых головоломок вам могут понадобиться ручки и бумага.
 

*Важно: Не пишите на компонентах игры!*
- Положите план этажа больницы так, чтобы всем игрокам было хорошо его видно.
- Возьмите основную колоду. На обороте каждой карты есть четырёхзначный номер. Для вашего удобства карты в колоде сложены по возрастанию (карта с самым маленьким номером лежит сверху колоды, а карта с самым большим номером – снизу колоды). Положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола.
- Возьмите дополнительную колоду (карты с красной закладкой). На обороте каждой карты также есть четырёхзначный номер. Аналогично картам в основной колоде, карты в дополнительной колоде сложены по возрастанию (карта с самым маленьким номером лежит сверху колоды, а карта с самым большим номером – снизу колоды). Положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола.
- Положите буклеты с Подсказками и Решениями неподалёку.
 

*Не просматривайте их (пока что)!*
- Возьмите лист учёта времени и запишите время начала игры.


## ХОД ИГРЫ

Возьмите карту с номером истории, которую вы начинаете (например, возьмите карту 0001, чтобы начать первую историю). Прочитайте текст карты и следуйте указаниям. Кладите прочитанные карты в стопку сброса – её можно просматривать в любой момент.

Играть истории нужно по порядку, начиная с первой истории. Компоненты для историй 1–5 находятся в коробке «Часть 1», а компоненты для историй 6–10 – в коробке «Часть 2».

## ПОБЕГ ИЗ ПСИХУШКИ

## КОНВЕРТЫ

Большая часть комнат больницы соответствуют конверту с таким же номером. Если вы получили указание открыть конверт, достаньте из него все компоненты и осмотрите их. Покидая локацию, положите обратно в конверт всё его содержимое, кроме переносимых предметов (они отмечены символом руки , держите их на столе перед собой).

Некоторые комнаты заперты – чтобы их открыть, придётся решить головоломку и найти четырёхзначный код. Если вы получили указание взять конверт и не открывать его, осмотрите конверт снаружи – на нём может находиться подсказка к головоломке.

## РЕШЕНИЯ И ПОДСКАЗКИ

Если вы не знаете, как решать головоломку, то можете воспользоваться подсказками. В каждой коробке есть 3 буклета: Подсказки 1, Подсказки 2 и Решения. Подсказку или Решение можно найти в буклете по номеру карты, содержащей головоломку. Карты находятся в буклетах в порядке возрастания. Всегда начинайте с Подсказки 1, и, если после этого вам всё ещё нужна помощь, посмотрите Подсказку 2. Используйте буклет с Решениями только в крайнем случае.

*Не смотрите на подсказки к другим головоломкам!*

*Совет:  
если вы затрудняетесь с решением головоломки, не стесняйтесь брать подсказки!*


## ГОЛОВОЛОМКИ

Продолжайте брать карты и следовать их инструкциям, пока не достигните карты, на которой не написано, какую карту брать следующей. Это значит, что вам нужно решить головоломку! Ответ на каждую головоломку – четырёхзначное число, являющееся номером карты из основной колоды. Найдя ответ, возьмите соответствующую карту и прочитайте её.

Вы можете просматривать содержимое ранее открытых конвертов. Обратите внимание, что некоторые компоненты из конвертов могут быть необходимы для решения других головоломок, в то время как некоторые из них не имеют особого предназначения.

## ШТРАФЫ

Отмечайте использование Подсказок и Решений на листе учёта времени. Подсказки нельзя пропускать – даже если вы решили сразу посмотреть Решение, отметьте 2 Подсказки на листе учёта времени. В конце игры прибавьте к вашему времени по 1 минуте за каждую использованную Подсказку 1, 2 минуты за каждую Подсказку 2 и 3 минуты за каждое Решение.

Если вы нашли решение головоломки, но карты с таким номером нет в колоде, значит вы совершили ошибку – отметьте её на листе учёта времени и попробуйте снова. В верхнем левом углу большинства карт есть символ персонажа . Если символ на взятой вами карте не совпадает с символом персонажа, за которого вы играете (символ на первой карте истории), то вы совершили ошибку. В конце игры каждая ошибка добавит вам по 1 штрафной минуте.



ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ КЛИНИКА НОРТ ОАКС