

ШЕПОТ ЗА СТЕНОЙ 2

КНИГА ПРАВИЛ



ОГЛАВЛЕНИЕ

Предыстория.....	3	Ход убийцы.....	20–23
Состав игры.....	3–5	• Раскрыться.....	20
• Компоненты жертв.....	4	• Применить все отложенные эффекты и убрать жетоны.....	21
• Компоненты убийцы.....	5	• Разыграть карты мгновенного действия.....	21
Подготовка к игре.....	6–7	• Выполнить 2 базовых действия или разыграть 1 карту дополнительного усиления.....	21
Описание игры.....	8	• Разыграть 1 карту долгосрочного планирования.....	22
Устройство игрового поля.....	9	• Взять 3 карты (или усилить бдительность).....	22–23
• Зоны на игровом поле.....	9	Столкновение и атака.....	24
• Локации на игровом поле.....	9	Подробнее о предметах и преимуществах жертв.....	25–26
• Подробнее о локациях.....	9	Варианты игры.....	26–28
Основные понятия и термины.....	10–12	• Вариант 1. Карты навыков и уровни сложности выживания.....	26
• Сила и уровень убийцы.....	10	• Вариант 2. На распутье.....	27–28
• Ранить и убить.....	10	• Вариант 3. Двойная угроза.....	28
• Шум.....	10	Подробнее об убийцах.....	29–32
• Стопка сброса.....	10	• Робоглаз. Программирование.....	29
• Очередность хода.....	10	• Паразитоид. Инфицирование.....	30–32
• Основные термины.....	11–12	«Шёпот за стеной»: совместимость сезона 1 и 2.....	33–36
• Коммуникация в игре.....	12	• Изменения терминов и символов.....	33
Ход жертв.....	13–19	• Жетоны совместимости.....	33
• Удаление жетонов шума и проверка победных условий.....	13	• Особняк и домик у озера.....	34
• Основные действия.....	13–16	• Лаборатория и замок.....	35
• Дополнительные действия.....	17	• Гробница.....	36
• Обмен предметами.....	17	• Использование игрового поля сезона 1 с компонентами сезона 2.....	36
• Начать финальное сражение.....	17–19	Приложение 1.1. Инструкция по сборке ширмы.....	37–41
• Экипировка 1 жертвы.....	19	Приложение 1.2. Инструкция по сборке испытательной станции.....	42
• Оповещение о жетонах шума.....	19	Приложение 1.3. Инструкция по сборке анализатора.....	43
		Приложение 1.4. Схема размещения компонентов в коробке.....	44–46



ПРЕДЫСТОРИЯ

Тайные эксперименты, которые проводились на полярной станции, обернулись катастрофой — и сотрудников охватили ужас и паника. Теперь им всем угрожает опасное существо, несущее смерть.

«Шёпот за стеной. Сезон 2» — это атмосферная хоррор-игра для 2–5 игроков в жанре «один против всех». Один участник берёт на себя роль неумолимого убийцы. Все остальные становятся жертвами. Их цель — прятаться, вооружаться и постараться выбраться из этого места раньше, чем их обнаружат, или попытаться одолеть убийцу в открытом бою.

Убийца в одиночку играет против команды жертв. Его главная задача — вычислить их местоположение, применяя навыки дедукции и ориентируясь на шум, который они будут издавать. Приготовьтесь, вас ждёт напряжённая борьба умов и балансирование на грани паранойи.

Приветствуем игроков, уже знакомых с первым сезоном «Шёпота за стеной»!

Перед вами «Шёпот за стеной. Сезон 2». Чтобы облегчить ваше возвращение в мир игры, все новые правила отмечены символом . Жертвам — удачи, а убийцам — успешной охоты.

СОСТАВ ИГРЫ



1 картонная ширма со встроенной башней для кубиков (инструкцию по сборке см. на стр. 37–41)



1 игровое поле убийцы



1 игровое поле жертв



5 фигурок жертв и 5 разноцветных подставок



6 фигурок убийц (по 2 фигурки каждого типа)



2 памятки игроков



14 жетонов баррикад



4 кубика

Жетоны совместимости сезонов
(см. стр. 33)



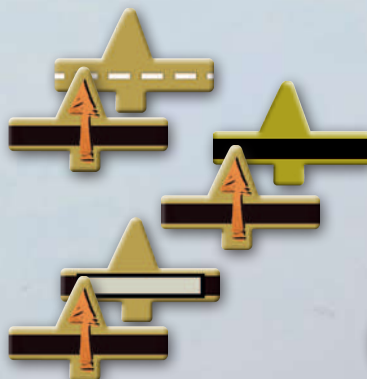
6 жетонов ключей



12 жетонов шума



2 жетона скрытности



12 соединительных жетонов (включая 3 типа жетонов изменения уровня)



2 жетона оружия



2 жетона медикаментов



2 жетона петарды



6 жетонов страха



2 жетона ремонта транспорта



2 жетона починки передатчика

Компоненты жертв



5 планшетов
жертв



3 планшета инвентаря
жертв



5 тайлов
состояния жертв



Колода экипировки:
32 карты предметов



Колода поиска ключей:
11 карт предметов



Колода поиска
медикаментов:
10 карт предметов



Колода поиска оружия:
10 карт предметов



Особые карты
предметов жертв:
2 карты предметов



1 жетон топлива



2 жетона верёвки



1 жетон будильника



1 фигурка кота



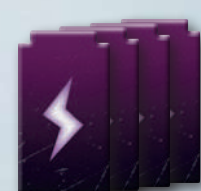
5 жетонов починки
передатчика и 6 жетонов
ремонта транспорта



1 жетон
спасения



3 жетона перевязки
(только для Эвелин)



4 жетона энергии
(только для Виктории)



1 анализатор



24 карты анализа



1 справочник
жертв



1 руководство
по выживанию

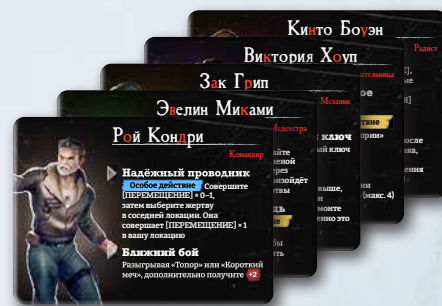
Компоненты убийцы



3 планшета убийцы



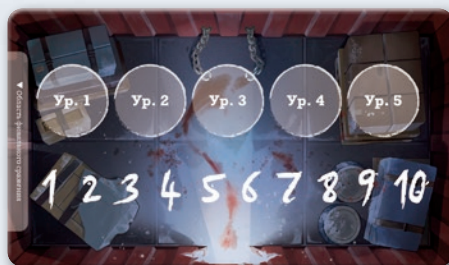
39 карт убийцы



5 карт-досье на жертв



11 жетонов дедукции



1 планшет силы и уровня убийцы



1 маркер уровня



1 маркер силы



1 маркер ремонта транспорта



1 маркер починки передатчика



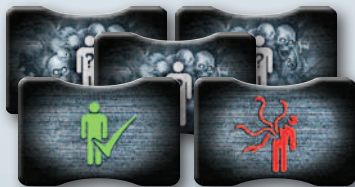
1 жетон отложенного эффекта (Орион)



6 жетонов отложенного эффекта (Робоглаз)



10 жетонов дроидов (Робоглаз)



5 жетонов инфицирования (Паразитойд)



1 жетон плоти (Паразитойд)



2 испытательные станции (Паразитойд)



1 справочник убийцы

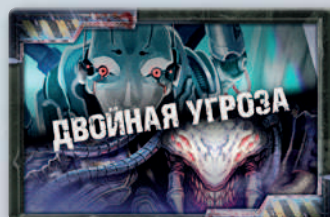
Компоненты для вариантов игры



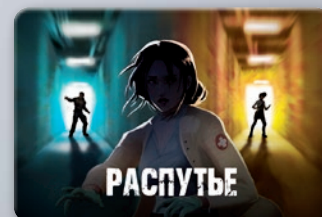
1 стенд распутья



20 карт навыков жертв и 20 карт навыков убийцы



1 жетон двойной угрозы



1 жетон распутья

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



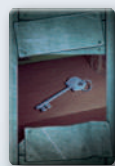
Общая подготовка

- 1** Соберите картонную модель ширмы со встроенной башней для кубиков (инструкцию по сборке см. на стр. 37–41).
- 2** Присоедините к противоположным сторонам ширмы игровые поля убийцы и жертв.
- 3** Поместите планшет силы и уровня убийцы рядом с ширмой, как показано на рисунке.
- 4** Решите, кто из участников возьмёт на себя роль убийцы. Этот игрок должен сесть с той стороны, где находится игровое поле убийцы. Все остальные игроки возьмут на себя роли жертв и должны сесть по другую сторону ширмы.
- 5** Каждая команда получает органайзер со всеми необходимыми компонентами (отдельно — для убийцы, отдельно — для жертв).
- 6** Втайне от противоборствующей стороны и независимо от числа игроков за столом выберите персонажей, которые будут участвовать в партии, — 1 убийцу и 3 жертв. Затем команды одновременно сообщают друг другу о своём выборе.

Жертвы



- А** Поместите 6 жетонов ремонта транспорта и 5 жетонов починки передатчика в круглые ячейки на игровом поле жертв.
- Б** Поместите 4 кубика в 4 квадратные ячейки рядом с башней для кубиков.
- В** Перемешайте по отдельности колоды экипировки, поиска медикаментов, поиска оружия и поиска ключей. Карту, на рубашке которой изображён цветной ключ, поместите под низ колоды поиска ключей. Затем поместите 4 получившиеся стопки в соответствующие ячейки на игровом поле жертв.



- Г** Каждую фигурку персонажа поместите на подставку соответствующего цвета, затем разместите их на игровом поле жертв в локации с Главным входом (на игровом поле «Полярная станция» — «Жилой отсек» (35)).
- Д** Поместите фигурку убийцы на игровое поле жертв — в локацию с Потайным выходом (на игровом поле «Полярная станция» — «Погрузочный док» (КЗ)).
- Е** Поместите перед собой планшеты выбранных вами жертв и планшеты инвентаря. Поместите на планшеты инвентаря карты стартовых предметов жертв. Наконец, проверьте, что тайлы состояния жертв лежат в том же порядке, что и их планшеты. Так игрок, взявший на себя роль убийцы, будет понимать, кто за кого играет.
- Ж** Сбросьте настройки анализатора до стартовых. Перемешайте 24 карты анализа. Выберите 1 случайную карту и вставьте её в анализатор, **не подглядывая**. Оставшиеся карты анализа верните в коробку. Затем поместите анализатор рядом с игровым полем жертв, как показано на рисунке (подробнее см. «Действие 7» на стр. 16).

Убийца



- А** Возьмите 3 тайла состояния выбранных жертв и разместите их на крыше ширмы, как показано на рисунке.
- Б** Поместите 3 карты-досье на выбранных жертв в соответствующие ячейки на игровом поле убийцы. В них содержится информация о преимуществах жертв.
- В** Возьмите планшет и колоду карт выбранного вами убийцы. Все карты, в левом верхнем углу которых есть символ замка , поместите в специальную ячейку на игровом поле убийцы (например, поместите туда карту «Прицельный гарпун», если выбрали Ориона).

- Г** Перемешайте оставшиеся карты убийцы и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз слева от планшета убийцы. Возьмите 2 карты с верха колоды. Это ваша стартовая рука.
- Д** Поместите маркер уровня в ячейку уровня 1 («Ур1») на планшете силы и уровня убийцы. Поместите маркер силы на тот же планшет — в ячейку, соответствующую стартовой силе вашего персонажа (см. число в левом нижнем углу на планшете убийцы).
- Е** Поместите фигурку убийцы на игровое поле убийцы — в локацию с Потайным выходом (на игровом поле «Полярная станция» — «Погрузочный док» (КЗ)).
- Ж** Поместите маркеры ремонта и починки на нулевое деление соответствующей шкалы. В ходе партии можете использовать их, чтобы отмечать предполагаемый прогресс, которого достигли жертвы.
- З** Поместите соответствующие жетоны дедукции в локацию с Главным входом (на игровом поле «Полярная станция» — «Жилой отсек» (35)). В ходе партии можете использовать их, чтобы отмечать на игровом поле свои предположения о том, где в данный момент находятся жертвы.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В «Шёпоте за стеной. Сезон 2» игроки делятся на 2 команды.

У жертв и убийцы разные правила подготовки к партии, порядок хода и условия победы.

Жертвы



Перемещайтесь осторожно, ведь, столкнувшись лицом к лицу с убийцей, вы рискуете проиграть. Оставайтесь незаметными и поменьше шумите, когда исследуете локации, и, возможно, тогда вам удастся выжить.

У жертв есть несколько способов одержать победу:



- ◇ найти 5 «Ключей», чтобы сбежать через Главный вход (подробнее см. стр. 13–14);



- ◇ починить передатчик, вызвать службу спасения и дождаться её прибытия (подробнее см. стр. 15);



- ◇ узнать об уязвимости убийцы, а затем нанести ответный удар и убить его (подробнее см. стр. 17–19);



- ◇ отремонтировать транспорт, заправить его и уехать (подробнее см. стр. 15).

Убийца

Вы играете в одиночку. Используйте свою силу и способности, чтобы выследить добычу — команду жертв. На протяжении всей партии вы не будете точно знать, где они находятся. Чтобы вычислить их местоположение, ориентируйтесь на шум, который они будут издавать. А когда обнаружите жертв, вам останется только решить, как с ними расправиться.

Цель убийцы — найти, где прячутся жертвы, и убить хотя бы ОДНУ из них.



УСТРОЙСТВО ИГРОВОГО ПОЛЯ

Зоны на игровом поле



Каждое игровое поле разделено на 3 зоны: красную, синюю и зелёную. Для применения некоторых способностей убийцы важно, в какой зоне находятся жертвы.

Локации на игровом поле



У каждой локации игрового поля есть свой буквенно-цифровой код (например, 34) и название (например, «Медотсек»). В одной локации в любой момент игры может находиться сколько угодно персонажей.

Подробнее о локациях



Соседние локации

Соседними считаются локации, соединённые дверью (обозначена белым прямоугольником), белой пунктирной линией или односторонним проходом (обозначен оранжевой стрелкой).

Особые локации

Чтобы воспользоваться некоторыми преимуществами или способностями, персонаж должен находиться в локации определённого типа (например, Виктория может собрать своё устройство только в локации с).



Источник информации



Обиталище духов



Склад инструментов



Локации с возможностью поиска. В локациях с этими символами жертвы могут искать предметы:



локация для поиска ключей;



локация для поиска медикаментов;



локация для поиска оружия.

Локации с возможностью ремонта. В локациях с этими символами жертвы могут заниматься ремонтом и починкой:



локация для починки передатчика;



локация для ремонта транспорта.



Тайные проходы

Жертвы и некоторые убийцы могут передвигаться между локациями с помощью тайного прохода, используя «Фонарь», преимущество или способность. Тайный проход позволяет перейти из одной локации, отмеченной этим символом, в другую локацию с тем же символом (например, из «Жилого отсека» в «Научный центр»).

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНЫ

» Сила и уровень убийцы

Чем выше уровень убийцы, тем более смертоносными способностями он сможет воспользоваться, что указано в левой части его планшета. Чем больше показатель силы убийцы, тем сложнее жертвам отразить его атаку (однако этот показатель не может превышать 10).

Сила и уровень убийцы — открытая информация. В любой момент игры жертвы могут узнать текущее значение этих параметров, посмотрев на положение маркеров на соответствующем планшете.



» Ранить и убить

Как правило, у каждой жертвы есть 2 очка здоровья. Когда убийца ранит жертву в первый раз, переверните тайл её состояния на обратную сторону. Когда жертва получает второе ранение, она умирает, а убийца побеждает.



Ранение



Ранение

Жертва убита.
Убийца побеждает.

» Шум

Когда жертва пользуется преимуществом или предметом, создающим шум, она помещает жетон шума ⚠ в соответствующую локацию. В некоторых случаях жертвы могут случайно создать шум, выполняя поиск предметов или экипируясь (подробнее см. стр. 13–14).

- В конце своего хода команда жертв должна сообщить убийце, в каких локациях есть жетоны шума.
- В одной локации не может быть больше 1 жетона шума. Если за ход необходимо поместить несколько жетонов шума в одну и ту же локацию, не помещайте никакие другие жетоны, кроме первого.



Пример. Разыгрывая карту предмета «Бутылка виски», жертва может поместить жетон шума в соседнюю локацию.

» Стопка сброса

В любой момент игры каждый игрок может просматривать стопку сброса своей команды.

» Очередность хода

Первый ход в игре всегда делают жертвы, затем ходит убийца. Команды продолжают ходить по очереди до тех пор, пока одна из них не одержит победу.

Основные термины

[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × N Переместитесь из вашей текущей локации в соседнюю. Можете сделать это N раз как вперёд, так и назад. Жертвы не сообщают убийце о своих перемещениях, в то время как убийца каждый раз объявляет жертвам, куда он перемещается.

- Если проход между локациями закрыт баррикадой, жертва не может использовать его, чтобы совершить **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]**.
- Убийца может совершить **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]** через проход, закрытый баррикадой, но после этого должен убрать этот жетон.
- Убийца не препятствует перемещениям жертв. Они могут заходить в локацию с убийцей и выходить из неё.
- Односторонние проходы, отмеченные оранжевыми стрелками, меняют правила **[ПЕРЕМЕЩЕНИЯ]** (см. «Многоуровневые игровые поля» ниже).

Радиус действия N Некоторые способности и преимущества имеют радиус действия. Рассчитывая его, учитывайте локацию, в которой находится персонаж, и все локации на расстоянии N, соединённые с ней дверью, белой пунктирной линией или односторонними проходами.

Пример. Робоглаз находится в локации «Платформа» и разыгрывает карту «Отправка», чтобы поместить дроида в радиусе действия 1.

Убийца может выбрать 1 из 5 локаций: «Платформу», «Тупик», «Переулок», «Столовую» или «Биолабораторию».

- Ни один жетон (включая жетон баррикады) не влияет на правила вычисления радиуса действия.



Многоуровневые игровые поля В сезоне 2 на игровых полях одни локации находятся выше других, поэтому через некоторые проходы можно выйти только в одном направлении, отмеченном оранжевой стрелкой. Жертвы перемещаются только по направлению стрелки и НЕ МОГУТ переместиться в обратном направлении.

Убийца может перемещаться как по направлению стрелки, так и в обратном направлении, но в последнем случае должен сбросить карту из руки.

Например, чтобы совершить **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1**, Орион разыгрывает карту «Преследование». Он перемещается из «Тупика» в «Научный центр», игнорируя направление оранжевой стрелки, для чего должен сбросить ещё 1 карту из руки.

Имея карту предмета «Верёвка», жертва в качестве дополнительного действия может поместить жетон верёвки на стрелку направления движения в её текущей локации, а затем сбросить эту карту предмета.

После этого все жертвы могут перемещаться, игнорируя направление этой стрелки.

Жертвы не обязаны сообщать убийце о том, что разместили жетон верёвки или что прошли с его помощью в локацию, игнорируя направление стрелки.

Основные термины жертв

[ЛЕЧЕНИЕ] Выберите жертву (в том числе и себя), у которой есть 1 ранение. Переверните тайл её состояния на обратную сторону. Если не указано иное, выбранная жертва должна находиться в одной локации с тем, кто проводит **[ЛЕЧЕНИЕ]**.

Основные термины убийцы

[ЧУТЬЁ] Убийца просит перечислить имена всех жертв, которые находятся в зоне/локации/радиусе действия. Например, убийца воспользовался **[ЧУТЬЁМ]**, чтобы узнать, кто из жертв находится в зоне определённого цвета. Жертвы ОБЯЗАНЫ перечислить имена всех, кто там находится. При этом сам убийца не обязан находиться в объявленной зоне/локации/радиусе действия.

[ПОИСК] Начав **[ПОИСК]**, убийца спрашивает у жертв, находится ли кто-то из них в его текущей локации. Жертвы обязаны ответить честно и конкретно. Если такие жертвы есть, происходит столкновение и убийца атакует их (подробнее см. стр. 24).

[СТРАХ] Поместите жетон страха в крайнюю левую свободную ячейку над тайлом состояния соответствующей жертвы. Если это её третий жетон, у жертвы начинается приступ паники: она немедленно раскрывает своё местоположение убийце и помещает жетон шума в свою локацию. После приступа паники над тайлом состояния жертвы должно остаться 2 жетона страха. Эти жетоны уменьшают количество кубиков, которые бросают жертвы (подробнее см. стр. 24).

[БАРИКАДА] × N Заблокируйте дверь между локациями (отмечена белым прямоугольником), поместив на неё 1 жетон баррикады. Вы можете сделать это N раз. Возводя баррикады, убийца должен сообщать жертвам, какая дверь заблокирована.

Также немедленно сообщайте о том, что убрали или переместили жетон баррикады, вне зависимости от того, сделал это убийца или жертвы.

Пример. Убийца сообщил жертвам, что дверь между «Научным центром» и «Складом» теперь заблокирована. Жертвы должны поместить жетон баррикады на своё игровое поле, чтобы ситуация на обоих полях была идентичной.

- Если игрок хочет заблокировать дверь, но жетоны баррикад закончились, он сначала возвращает в запас один из размещённых на игровом поле жетонов, а затем использует его, возводя **[БАРИКАДУ]**.
- Помещайте на дверь не более 1 жетона баррикады. Только когда он будет возвращён в запас, дверь можно будет заблокировать снова.
- Локации, проходы между которыми заблокированы, всё ещё считаются соседними. Например, при розыгрыше карты «Бутылка виски» жертва может поместить жетон шума в соседнюю локацию, даже если проход в неё заблокирован. Действие жетона баррикады ограничивает только **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]** жертв.
- Убийца может совершить **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]** в локацию, дверь в которую заблокирована, но должен вернуть в запас этот жетон баррикады. Если он проходит, соблюдая **[СКРЫТНОСТЬ]**, или телепортируется с помощью какой-либо способности, жетон баррикады остаётся на игровом поле.



ОТЛОЖЕННЫЙ ЭФФЕКТ

Отложенный эффект применяется в следующем раунде и требует использования соответствующих жетонов.

Поместите такой жетон в текущую локацию убийцы или локацию, указанную в эффекте. Жетон напомнит игроку применить эффект в следующем раунде — на этапе II хода убийцы (подробнее см. стр. 21).

Пример. Орион разыгрывает из руки карту «Перезарядка», после чего помещает свой жетон отложенного эффекта в текущую локацию.

В следующем раунде, после того как убийца раскрылся и до того, как начал разыгрывать карты мгновенного действия, он должен применить отложенный эффект. Орион совершает [**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**] × 1 и переходит в соседнюю локацию.

[**СКРЫТНОСТЬ**] × N Убийца втайне от жертв проходит в соседнюю локацию. Вы можете сделать это N раз.

Если убийца соблюдает [**СКРЫТНОСТЬ**], жертвы помещают жетон скрытности в последнюю известную им локацию убийцы, а его фигурку — в круг скрытности.

Убийца может поместить жетон скрытности рядом со своей фигуркой, чтобы не забыть, что он соблюдает скрытность.

В некоторых эффектах для соблюдения [**СКРЫТНОСТИ**] указано не расстояние, которое может пройти убийца, а конкретная локация. В этом случае следуйте тексту эффекта.

Раскрыться Если в свой предыдущий ход убийца соблюдал [**СКРЫТНОСТЬ**], в начале следующего хода он **должен** раскрыться.

В этом случае сообщите жертвам, в какой локации сейчас находитесь, и начните [**ПОИСК**].

Жертвы убирают жетон скрытности с игрового поля и перемещают фигурку убийцы в объявленную локацию (подробнее см. стр. 20).

Примечание

- Вы не можете игнорировать **ОТЛОЖЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ**. Все они должны быть применены в полном объёме.
- Если, раскрывшись, убийца сталкивается с жертвами, его ход заканчивается сразу после завершения атаки, поэтому он уже не сможет применить отложенные эффекты. В этом случае жетоны отложенного эффекта остаются на игровом поле, а эффекты применяются позже.

Коммуникация в игре

В большинстве игровых ситуаций убийца должен говорить жертвам правду. Однако он не должен сообщать им, сколько карт у него в руке или в колоде и что это за карты, о своих передвижениях во время соблюдения [**СКРЫТНОСТИ**], а также о некоторых способностях, которые необходимо держать в секрете.

Убийца должен помнить следующее:

- Совершив [**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**], убийца должен сообщить жертвам, через какие локации и в каком порядке он проходил.
- Разыгрывая карту убийцы, он должен убедиться, что жертвы понимают, как именно сработает её эффект, и, если требуется, рассказать им об особенностях его применения. В первой игре рекомендуем также показывать эту карту жертвам.
- Убийца должен немедленно сообщать жертвам обо всех изменениях, которые произошли на игровом поле (например, при размещении или удалении жетона баррикады).

Жертвы могут общаться между собой (в том числе шёпотом), а также использовать жесты, чтобы показать, в какую локацию переместиться или какую карту сыграть.

Жертвы могут не отвечать на вопросы убийцы.

Однако в следующих ситуациях они должны предоставить убийце правдивую информацию:

- Жертвы немедленно сообщают убийце о том, что убрали с игрового поля жетон баррикады.
- В конце своего хода команда жертв должна сообщить убийце, есть ли на игровом поле жетоны ⚠ и в каких локациях они располагаются.
- Жертвы должны говорить правду, если убийца напрямую взаимодействует с ними, применяя способность или какой-либо иной эффект (например, [**ЧУТЬЁ**], [**ПОИСК**] или нанесение ранения в определённом радиусе действия).

ХОД ЖЕРТВ

Независимо от количества игроков, в партии всегда должно быть 3 жертвы. Если в команде жертв меньше 3 игроков, кто-то из них будет управлять сразу несколькими персонажами. В дуэльном варианте игры один игрок по очереди управляет каждой из 3 жертв.

Ход жертв состоит из **4 этапов**:

I. Удаление жетонов шума и проверка победных условий

II. Действие

Каждая жертва (в любом порядке) выполняет **1 основное действие**.

Помимо этого, в любом порядке жертвы могут:

- » выполнить любое число дополнительных действий;
- » обменяться предметами;
- » начать финальное сражение.

III. Экипировка 1 жертвы

Выбранная жертва берёт 2 карты с верха колоды экипировки, оставляет себе одну, а вторую сбрасывает.

IV. Оповещение убийцы о размещённых жетонах шума

I. Удаление жетонов шума и проверка победных условий



- Уберите со своего игрового поля все жетоны шума.
* Вместо этого вы можете перевернуть жетоны шума чёрно-белой стороной вверх, чтобы не забыть, в каких локациях был шум в прошлом раунде.
- Если все жертвы находятся в локации с Главным входом, а на специальной подставке уже размещено 5 «Ключей», команда жертв побеждает!
- Если жертвы нашли 5 «Ключей» и у одной из них есть «План здания», команда жертв может сбежать из локации с Потайным выходом.
Во время побега все жертвы должны находиться в одной и той же локации. Они не могут разделиться и сбежать одновременно через Главный вход и Потайной выход.
- Если вы уже разместили жетон спасения на крыше, по стрелке переместите его в следующую ячейку. Если после этого жетон достигает последней ячейки, команда жертв немедленно побеждает!



Если транспорт **готов к побегу** и все жертвы **находятся в локации для ремонта транспорта**, они побеждают!

II. Действие

Выполните **1 из 7 основных действий**.

Действие 1. Совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1-2

Чтобы избежать встречи с убийцей, жертвы должны постоянно перемещаться. Совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], передвиньте фигурку жертвы из текущей локации в соседнюю. Вы можете сделать это до 2 раз (подробнее см. на стр. 11).

Пример. Эвелин перемещается из «Столовой» на «Платформу», а затем в «Переулок».



Действие 2. Искать предметы



Вы можете искать предметы, только если выполняются **оба условия**:

- » Вы находитесь в локации поиска ключей/медикаментов/оружия.
- » Убийца не находится в той же локации, что и вы.



Начав поиск, возьмите с верха соответствующей колоды 1 карту предмета.

Вы можете оставить эту карту себе или сбросить её. Если вы решили оставить карту, поместите её на планшет инвентаря жертвы.



Обычно на планшете инвентаря жертвы может находиться до 3 карт предметов.

Если этот лимит будет превышен, выберите, какие 3 карты предметов вы оставите, а все остальные сбросьте.

Ключ!

Если во время поиска вы открыли карту «Ключ», вместо планшета инвентаря немедленно поместите её на специальную подставку на крыше.

Если на подставке уже есть 5 таких карт, вы всё равно можете получать новые карты «Ключ» и помещать их рядом с имеющимися.



Сброс предметов

- Когда вы сбрасываете карту предмета, помещайте её в стопку сброса лицевой стороной вверх.
- В любой момент игры вы можете изучить стопку сброса.
- В любой момент своего хода вы можете сбросить со своего планшета инвентаря одну или несколько карт предметов.



Использование предметов

Предметы необходимы жертвам, чтобы выжить.

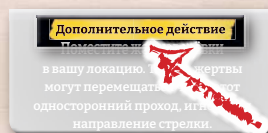
На картах предметов есть несколько типов цветных плашек:

Оружие Подробнее см. на стр. 24.

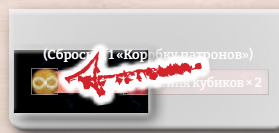
Особое действие Подробнее см. на стр. 16.

Дополнительное действие Подробнее см. на стр. 17.

Однократное использование



∞ Многократное использование



Большинство предметов можно использовать только 1 раз за игру. Сделав это, сбросьте карту.

Шум! ⚠

Если, взяв карту предмета, вы увидели в её левом верхнем углу символ ⚠, немедленно поместите жетон шума в текущую локацию жертвы, начавшей поиск (если не сказано иное).

Вы обязаны поместить жетон шума в локацию даже в том случае, если решите сбросить эту карту.

В одной локации может быть **только 1 жетон шума**.

Если вы должны поместить жетон шума в локацию, где уже есть такой жетон, игнорируйте его размещение.

Вы НЕ ДОЛЖНЫ сразу говорить убийце о том, в какой локации появился жетон шума.

Сообщите убийце обо всех размещённых жетонах шума в конце хода жертв.

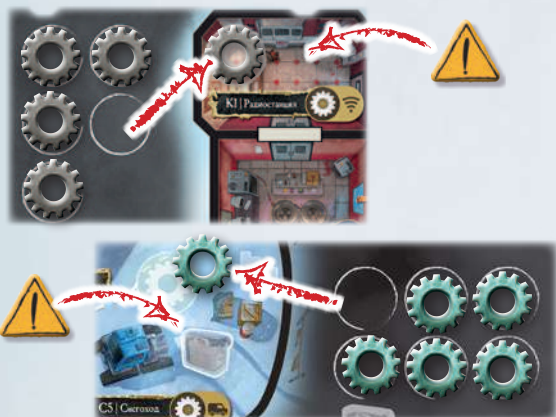


Действие 3. Заняться починкой/ремонтom и выложить жетон ⚠



Вы можете чинить передатчик или ремонтировать транспорт, только если выполняются **все 3 условия**:

- » Вы находитесь в локации для починки передатчика/ремонта транспорта.
- » Убийца не находится в той же локации, что и вы.
- » В этом раунде вы ещё не помещали жетоны починки/ремонта в текущую локацию.



Начав починку передатчика или ремонт транспорта, поместите в соответствующую локацию 1 жетон починки/ремонта и 1 жетон шума.

В некоторых случаях вы сможете поместить в специальную ячейку больше жетонов починки/ремонта (см. таблицу ниже).

Переместив все доступные жетоны из специальной области игрового поля в соответствующую локацию, вы завершите починку передатчика или ремонт транспорта.

	Жетоны починки/ремонта	⚠
Действие «Починка» или «Ремонт»	+1	✓
Розыгрыш карты «Ящик с инструментами»	+2	✓
Розыгрыш карты «Гаечный ключ Зака»	+1	✗
Джонсон разыгрывает карту «Ящик с инструментами» («Шёпот за стеной. Сезон 1»)	+3	✓
Джордж использует своё преимущество «Умный и сообразительный» (дополнение «Безжизненные бессмертные»)	+1	✗

Если текущий уровень убийцы 3 или выше, Зак всегда получает 1 дополнительный жетон при починке или ремонте.

Другие способы починки/ремонта

Вы можете чинить или ремонтировать, используя карты «Ящик с инструментами», «Гаечный ключ Зака» или другие средства из дополнений игры.

От способа починки/ремонта зависит, сколько жетонов вы сможете поместить в локацию.

Помните, что вне зависимости от способа вы должны выполнить 3 условия, прежде чем начинать починку/ремонт (если не сказано иное).

Служба спасения

Если в локации для починки передатчика уже размещено 5 жетонов, жертвам удалось починить передатчик. Поместите жетон спасения на крышу — в ячейку 5.



Начиная со следующего раунда, перемещайте жетон спасения в следующую по стрелке ячейку во время каждой проверки победных условий в начале хода жертв. Когда жетон спасения окажется в последней ячейке, отмеченной специальным символом, команда жертв немедленно победит.



Заправка транспорта

Чтобы подготовить транспорт к побегу, нужно поместить в соответствующую локацию 6 жетонов ремонта, а также заправить его, выполнив особое действие.

Чтобы заправить транспорт, необходимо сбросить карту предмета «Топливо».

При этом жертва должна находиться в локации для ремонта транспорта, а карта «Топливо» — на её планшете инвентаря. Сбросив карту, поместите жетон топлива в текущую локацию.

Заправка не равняется починке или ремонту, поэтому на неё не распространяются вышеперечисленные условия (убийца может не находиться в любой локации, и неважно, были ли уже выложены жетоны ремонта в текущую локацию в этом раунде).



Пример. Рой и Эвелин находятся в локации для ремонта транспорта.

Рой ремонтирует транспорт — помещает в локацию 1 жетон ремонта и 1 жетон шума.

Эвелин решает заправить транспорт — сбрасывает карту «Топливо», а затем помещает жетон топлива в текущую локацию.

Тем временем Зак находится в локации для починки передатчика и тоже решает заняться починкой — он помещает в текущую локацию 1 жетон починки и 1 жетон шума.



Побег на транспорте

Когда транспорт будет готов к побегу (6 жетонов ремонта размещены в специальной ячейке, а жетон топлива помещён в локацию для ремонта транспорта), немедленно сообщите об этом убийце.

Если в начале следующего своего хода все жертвы будут находиться в локации для ремонта транспорта, их команда немедленно победит.

Действие 4. Убрать жетон баррикады из текущей локации жертвы

Выберите жетон баррикады в вашей текущей локации и переместите его с игрового поля в органайзер (вы сможете использовать его снова). Затем сообщите убийце, какую баррикаду (или баррикады) вы вернули в органайзер, чтобы он убрал соответствующий жетон (или жетоны) со своего игрового поля.



Пример. Кинто решает убрать жетон баррикады, блокирующий проход между «Жилым отсеком» и «Медотсек». Он сообщает об этом убийце, и тот также убирает соответствующий жетон со своего игрового поля.

Действие 5. Убрать все жетоны страха

Верните в органайзер все жетоны страха, полученные этой жертвой (вы сможете использовать их снова). Вы можете выполнить это действие, даже если жертва не получила ни одного жетона страха.



Действие 6. Выполнить особое действие

Выполните особое действие с карты или планшета жертвы, отмеченное специальной плашкой **Особое действие**. Выполняя особое действие с карты, сбросьте её после применения, если только на ней нет символа ∞.

Примеры особых действий:



Действие 7. Проанализировать поведение убийцы и найти его уязвимость

1 Первый этап анализа

Вы должны находиться в радиусе действия 1 от убийцы (подробнее о радиусе действия см. на стр. 11).



Сообщите убийце, что вы решили проанализировать его поведение. Используйте первый переключатель анализатора, чтобы переместить карту анализа на позицию 2. После этого в окошке появится информация о том, где должен быть произведён второй этап анализа, а также символ уязвимости этого убийцы.

Типы уязвимостей

Существует 4 типа уязвимостей убийцы и 4 соответствующих им символа. Вы найдёте эти символы на некоторых картах предметов: они пригодятся, чтобы расправиться с убийцей. На некоторых картах предметов может быть сразу несколько символов.

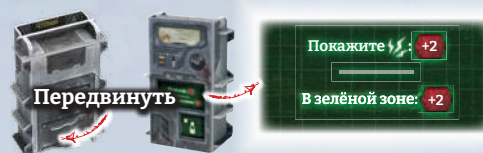


Символ, появившийся в окошке анализатора, выявляет уязвимость убийцы. Чтобы начать финальное сражение, в инвентаре жертв должен быть хотя бы 1 предмет с символом уязвимости убийцы.

2 Второй этап анализа

Вы должны находиться в локации, указанной в окошке анализатора.

Это может быть склад инструментов , источник информации или обиталище духов .



Сообщите убийце, что начали второй этап анализа. Используйте второй переключатель анализатора, чтобы переместить карту анализа на позицию 3.

Анализ завершён!

Теперь анализатор показывает не только уязвимость убийцы, но и **тактический манёвр**, который поможет одолеть убийцу в финальном сражении. Эта информация существенно повысит ваши шансы остаться в живых, но помните, что к финальному сражению необходимо как следует подготовиться.

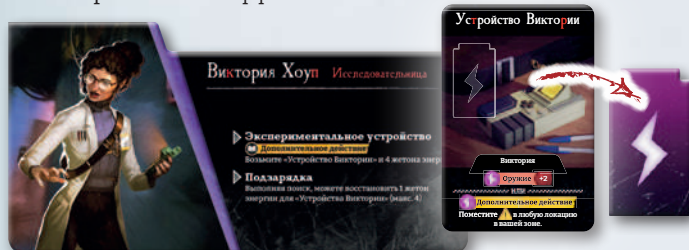
Примечание

На этапе II каждая жертва обязана выполнить 1 основное действие.

Дополнительные действия (необязательны, выполняются до или после основного действия)

В свой ход каждая жертва может выполнить сколько угодно дополнительных действий.

Если вы выполняете дополнительное действие, указанное на карте предмета, и на ней нет символа ∞, сбросьте карту после применения эффекта.



Для устройства Виктории действуют особые правила.

Выполняя дополнительное действие с карты «Устройство Виктории», вместо карты сбросьте 1 жетон энергии.

Если таких жетонов больше нет, вы не можете выполнить это дополнительное действие.

Обмен предметами (необязателен, выполняется до или после основного действия)

Если жертвы находятся в одной локации, они могут передавать предметы или обмениваться ими друг с другом.

Однако нельзя обмениваться предметами в ходе [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ]. Иными словами, жертва не может переместиться, передать предмет другому персонажу в промежуточной локации, а затем продолжить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ].

Пример. Зак и Рой находятся в локации «Жилой отсек» (35).

Посоветовавшись, игроки решают, что Зак отдаст Рою «Коробку патронов», так как у последнего в инвентаре есть «Револьвер».



Начать финальное сражение (необязательно, выполняется до или после основного действия)

Начав финальное сражение, вы либо победите убийцу и спасётесь, либо погибнете от его рук и проиграете.



Вы можете начать финальное сражение, только если выполнены следующие условия:

- » Жертвы провели как минимум 1 этап анализа убийцы.
- » В инвентаре жертв есть предмет, отмеченный **символом уязвимости убийцы**.
- » Все жертвы находятся в одной локации с убийцей (при этом убийца не должен соблюдать [СКРЫТНОСТЬ]).
- » Все жертвы согласны начать финальное сражение.

Если все перечисленные условия выполнены, объявите убийце, в какой локации находитесь и каким предметом обладаете. Это станет началом финального сражения!

Сражение начинается!

Во время финального сражения уровень и сила убийцы больше не учитываются.

Переверните планшет силы и уровня убийцы на сторону состояния его здоровья во время финального сражения.

Жертвы победят, если их сумма очков боеспособности сравняется с суммой очков здоровья убийцы или превысит её.

Последовательно разыграйте 3 описанных ниже этапа:

1. Суммарное значение очков здоровья убийцы

Переверните планшет силы и уровня убийцы.

Базовое значение очков здоровья любого убийцы равняется 20.

Каждая карта, помещённая в область финального сражения, дополнительно даёт 5 очков здоровья.

Например, если в этой области находится 2 карты, суммарное значение очков здоровья убийцы равняется 30.

Поместите маркер уровня на соответствующее деление шкалы состояния здоровья убийцы.



Подробнее о том, как убийца помещает карты в область финального сражения, см. на стр. 23.

2. Очки боеспособности, полученные с помощью тактических манёвров (если есть)

Тактический манёвр, появившийся в большом окошке анализатора, может помочь жертвам в финальном сражении.

Если он даёт дополнительные очки боеспособности, на этом этапе прибавьте их к общей сумме.



Например, тактический манёвр предписывает вам показать убийце карту «Лекарственное растение», чтобы получить **[+1]**, и начать финальное сражение в локации , чтобы получить ещё **[+4]**.

Покажите карту «Лекарственное растение», чтобы получить **[+1]**, и добавьте ещё **[+4]**, если финальное сражение проходит в обиталище духов.

Если тактический манёвр позволяет получить преимущество на следующем этапе финального сражения, объявите об этом убийце и расскажите, как именно оно работает.

!

Примечание

Все преимущества, полученные с помощью тактических манёвров, могут быть использованы только 1 раз, если не указано иное.

Например, вы не можете показать 3 карты «Лекарственное растение», чтобы получить **[+3]**.

Чтобы отмечать суммарное значение очков боеспособности жертв на обратной стороне планшета силы и уровня убийцы, используйте маркер силы.

3. Выбор оружия жертвами и сражение

Жертвы по очереди и в любом порядке сражаются с убийцей один на один.

Как и во время столкновения, каждая жертва может применить эффект 1 карты предмета **Оружие**, чтобы повысить свои шансы на победу. Затем, в зависимости от количества жетонов страха, она бросает 4 кубика или меньше.

Убийца не может применять свои способности или карты во время финального сражения. (Ведь его и правда застали врасплох!)

После каждого броска кубиков перемещайте маркер силы на соответствующее число делений.



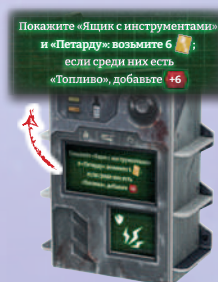
Кто победил?

Если сумма очков боеспособности жертв становится **равна** сумме очков здоровья убийцы или **превышает** её, убийца повержен!

Впечатляющая победа жертв!

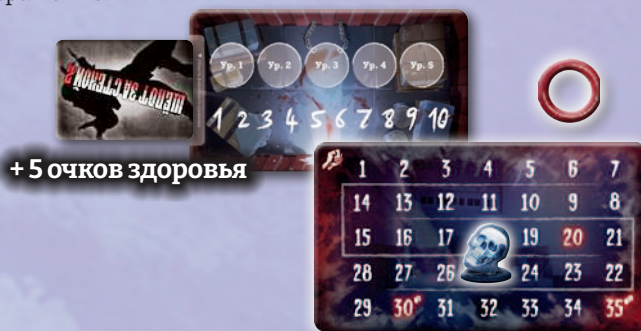
Если после броска последней жертвы сумма очков боеспособности так и **не сравнялась** с суммой очков здоровья убийцы, жертвы терпят сокрушительное поражение, а убийца побеждает!

Пример. Жертвы провели 2 этапа анализа, поэтому они знают, что символ уязвимости убийцы — , и могут применить тактический манёвр, указанный в окошке анализатора. Для этого им необходимо **показать убийце карты «Ящик с инструментами» и «Петарда»**, а затем взять 6 карт с верха колоды экипировки. Если среди этих карт есть «Топливо», они получают **[+6]**.



Жертвы собрались в локации убийцы, имея в инвентаре «Будильник», «Ящик с инструментами» и «Петарду».

Сначала жертвы показывают убийце карту «Будильник», отмеченную символом , чтобы начать финальное сражение.



Но убийца тоже готовился к финальному сражению, он заранее поместил 1 карту в специальную область и дополнительно получил 5 очков. Таким образом, **суммарное значение его очков здоровья будет равняться 25.**

Переверните планшет силы и уровня убийцы на сторону состояния его здоровья во время финального сражения и поместите маркер уровня на деление 25.

Жертвы победят, если их сумма очков боеспособности сравняется с этим значением или превысит его.

Жертвы сообщают убийце о тактическом манёвре и показывают ему карты «Ящик с инструментами» и «Петарда» из своего инвентаря.

Затем они берут 6 карт с верха колоды экипировки.

Среди них оказалось «Топливо» — они показывают его убийце и добавляют к сумме очков боеспособности **[+6]**.

Наконец, они отмечают это с помощью маркера силы.

Финальное сражение начинается! Первым ходит Рой. «Топор» в инвентаре и его преимущество «Ближний бой» в сумме дают ему **[+3]**. У него нет жетонов страха, поэтому он бросает 4 кубика. Выпало **5!** Прибавив к этим очкам **[+3]**, Рой получает **8**. Жертвы перемещают маркер силы на деление **14**.

В инвентаре Эвелин, второй жертвы, есть «Электрошокер», который даёт ей **[+2]**. Она получила 1 жетон страха, поэтому бросает только 3 кубика. Выпало **4**. Прибавив к этим очкам **[+2]**, Эвелин получает **6!** Жертвы перемещают маркер силы на деление **20**.

В инвентаре Зака, третьей жертвы, есть «Револьвер» и «Коробка патронов». Он показывает эти карты убийце, и теперь результат его броска будет удвоен **[×2]**. Зак успел получить 2 жетона страха, поэтому бросает 2 кубика. Выпало **3!** С учётом удвоения Зак получает **6!**

Тактический манёвр: [+6]

Рой: [+8]

Эвелин: [+6]

Зак: [+6]

Сумма очков боеспособности: [26]



1	2	3	4	5	6	7
14	13	12	11	10	9	8
15	16	17	18	19	20	21
28	27	26	25	24	23	22
29	30	31	32	33	34	35

Сумма очков боеспособности жертв (**26**) оказалась больше суммы очков здоровья убийцы (25).

Убийца повержен, а жертвы победили!



Примечание автора

В большинстве случаев выполнить одно из трёх других победных условий проще, чем победить в финальном сражении. Поэтому мы рекомендуем жертвам начинать финальное сражение, только если они полностью готовы к нему или оказались в безвыходной ситуации. Если вы всё же хотите сразиться с убийцей, помните, что для всей команды это станет суровым испытанием. Так убийца и жертвы смогут проверить, насколько хорошо они умеют подстраиваться под разные ситуации и менять план действий в зависимости от обстоятельств. Обсуждая возможную стратегию победы, оценивайте силу и особенности поведения противника, обстановку на игровом поле и полученные карты.

III. Экипировка 1 жертвы

Выполнив все действия, выберите 1 жертву, которая возьмёт 2 карты из колоды экипировки. Одну из них она сможет оставить, а вторую должна будет сбросить (или, по желанию, сбросить обе).

На некоторых картах колоды экипировки также есть символ .

Если, взяв карту, вы увидели такой символ, немедленно поместите жетон шума в текущую локацию жертвы, независимо от того, сбросите вы карту или оставите.

Подсказка. В колоде экипировки всего 2 карты «Ключ», поэтому вы должны искать предметы в разных локациях, чтобы собрать все 5 «Ключей» и сбежать.



Если на момент начала данного этапа в колоде экипировки осталась 1 карта, в этом раунде вы берёте только её.

Команда жертв немедленно проигрывает, если на момент начала этого этапа в колоде экипировки не осталось карт, а жетон спасения ещё не помещён на крышу.

Если в колоде экипировки не осталось карт, но жетон спасения уже находится на крыше, пропустите этот этап.



Примечание

На этапе III команда жертв не может выполнять дополнительные действия или обмениваться предметами!

IV. Оповещение о жетонах шума

Сообщите убийце, в каких локациях находятся жетоны шума .



Примечание

«Петарда» создаёт шум во всех локациях одновременно, что позволяет скрыть появление любых других жетонов шума на игровом поле.

В этом случае убийца и жертвы помещают по 1 жетону петарды в локацию убийцы в качестве напоминания о том, что шум был слышен везде.

ХОД УБИЙЦЫ

Вне зависимости от количества игроков (за исключением варианта «Двойная угроза»), в партии всегда будет только 1 убийца, который противостоит всем остальным участникам.

Если вы впервые решили взять на себя роль убийцы, мы рекомендуем выбрать Ориона, чтобы освоить базовые правила.

Ход убийцы состоит из 6 этапов:



ВАЖНО!

После столкновения с жертвами сразу перейдите к **этапу VI (возьмите карты или усильте бдительность)**, пропустив все остальные. Затем завершите свой ход (подробнее о столкновении и атаке см. на стр. 24).

I. Раскрыться

Если в свой предыдущий ход убийца соблюдал [СКРЫТНОСТЬ], в начале следующего хода он должен раскрыться. В этом случае:

1. Убийца сообщает жертвам, в какой локации находится. Те, в свою очередь, помещают туда его фигурку. После этого обе команды убирают с игрового поля жетоны скрытности.
2. Если на разыгранной в предыдущем раунде карте убийцы есть эффекты, которые срабатывают, когда он раскрывается, примените их все.
3. Убийца обязан начать [ПОИСК] в текущей локации (это не считается действием). Если не происходит столкновения, убийца продолжает разыгрывать свой ход.



Рекомендуемое расположение компонентов в личной области убийцы



Рука убийцы (начинает игру с 2 картами, лимит карт в руке — 5 карт)



II. Применить все отложенные эффекты и убрать жетоны

Если на игровом поле есть жетоны отложенного эффекта, примените их эффекты, а затем уберите жетоны (подробнее об отложенном эффекте см. на стр. 12).



III. Разыграть карты мгновенного действия



На этом этапе вы можете разыграть столько карт мгновенного действия, сколько захотите.



Пример. «Преследование» — карта

Карты убийцы



а Символ замка
Отмечает карты с более сильными эффектами, которые недоступны в начале партии.

б Стоимость розыгрыша

в Тип карты

г Эффект

Когда вы разыгрываете карту убийцы:

- Сообщите жертвам, что это за карта.
- Сбросьте из руки столько карт, сколько указано в белом прямоугольнике (стоимость розыгрыша). Если в руке недостаточно карт, вы не можете разыграть эту карту убийцы.
- Прочтите вслух все эффекты карты. Если на карте указано несколько эффектов, применяйте их последовательно, **сверху вниз**. Применяйте все её эффекты, если возможно. Игнорируйте оставшиеся эффекты только в том случае, если во время розыгрыша карты произошло столкновение с жертвами.
- Применив все эффекты, сбросьте карту.

IV. Выполнить 2 базовых действия или разыграть 1 карту дополнительного усиления



На этом этапе выберите 1 из 2 вариантов:

1. Выполнить 2 базовых действия

У убийцы есть 2 базовых действия: [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1 или [ПОИСК].

Вы можете выполнить 2 разных действия или одно и то же действие дважды.

Последовательно сообщайте жертвам о каждом выбранном базовом действии.

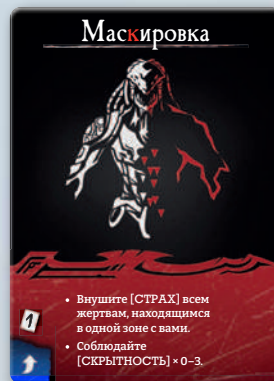
Например, сначала вы решаете совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1, а затем начать [ПОИСК].



Если вы впервые взяли на себя роль убийцы, рекомендуем совершать [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ], как только у вас появятся догадки относительно местоположения жертв, а затем начать там [ПОИСК] (подробнее о [ПЕРЕМЕЩЕНИИ] и [ПОИСКЕ] см. на стр. 11).

Если в локации, где вы начали [ПОИСК], есть хотя бы 1 жертва, происходит столкновение и атака. Атакуя, вы можете нанести жертве ранение или даже убить её (подробнее о столкновении см. на стр. 24).

2. Разыграть 1 карту дополнительного усиления



Пример. «Маскировка» и «Уничтожение» — карты

V. Разыграть 1 карту долгосрочного планирования



На этом этапе вы можете разыграть 1 (если не сказано иное) карту долгосрочного планирования.



Пример. «Разделение» и «Перезарядка» — карты

VI. Взять 3 карты (или усилить бдительность)

Наконец, возьмите 3 карты и завершите свой ход.



Добор карт и лимит карт в руке

Когда вы берёте карты, всегда вытягивайте их по одной с верха колоды.

Лимит карт в руке — 5 карт, поэтому вам необходимо сбросить все карты, которые вы вытянули из колоды, превысив этот лимит.

Повышение уровня

Если вам нужно взять или сбросить карту из колоды убийцы, но она оказывается пуста, уровень убийцы немедленно повышается.

Переместите маркер уровня на соответствующее деление на планшете силы и уровня убийцы, а затем примените эффекты, соответствующие достигнутому уровню.



У каждого убийцы есть как минимум 1 карта с более сильным эффектом, которая станет доступна на определённом уровне.

При достижении этого уровня возьмите указанную на планшете карту в руку.

Только в этом случае, чтобы не превысить лимит и освободить место для полученной карты, вы можете сбросить карту из руки.

После применения всех эффектов перемешайте карты в колоде сброса, сформируйте новую колоду, а затем продолжайте добирать или сбрасывать карты.

Подсказка. На первый взгляд, сбрасывать карты неэффективно, так как это не позволяет применить их эффекты. Однако не забывайте, что чем больше карт вы сбросите, тем быстрее сможете повысить уровень убийцы. Поэтому не пренебрегайте возможностью сбросить карты из колоды.

Пример. Текущий уровень Паразитоида — 2. В его колоде осталось 2 карты, а в руке — 4.

На последнем этапе своего хода он должен взять 3 карты, но в колоде осталось меньше карт, чем необходимо.



Стопка сброса

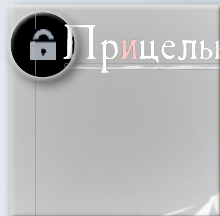
Колода убийцы



Ваша рука

В этом случае выполните следующее:

1. Возьмите первую карту из колоды.
2. Теперь у вас в руке 5 карт. Вы достигли её лимита и должны сбросить следующую взятую из колоды карту. При этом сброшенная вами карта — последняя карта в колоде.
3. Колода пуста, но вы всё ещё должны взять третью карту. Повысьте уровень убийцы и переместите маркер уровня на деление 3.
4. Достигнув уровня 3, получите карту «Яростный удар». Вы можете сбросить 1 карту из руки, чтобы взять «Яростный удар» в руку.
5. Перемешайте карты в стопке сброса и сформируйте новую колоду.
6. Возьмите третью карту с верха сформированной колоды. Она превышает допустимый лимит руки, поэтому сбросьте её.

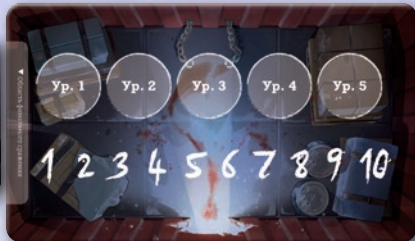




Вместо того чтобы взять 3 карты из колоды убийцы, на последнем этапе своего хода вы можете усилить бдительность. Это особенно важно, если вы предполагаете, что жертвы хотят начать финальное сражение.

Усиление бдительности

Чтобы усилить бдительность, поместите 1 карту из руки в специальную область финального сражения. До конца партии вы не сможете вернуть её ни в колоду, ни в руку, поэтому важно выбрать такую карту, которая на данный момент менее всего полезна.

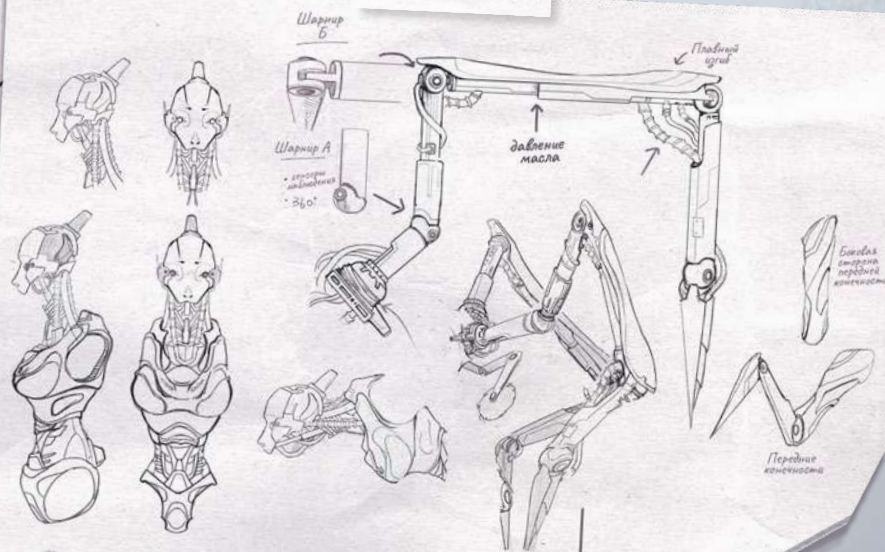
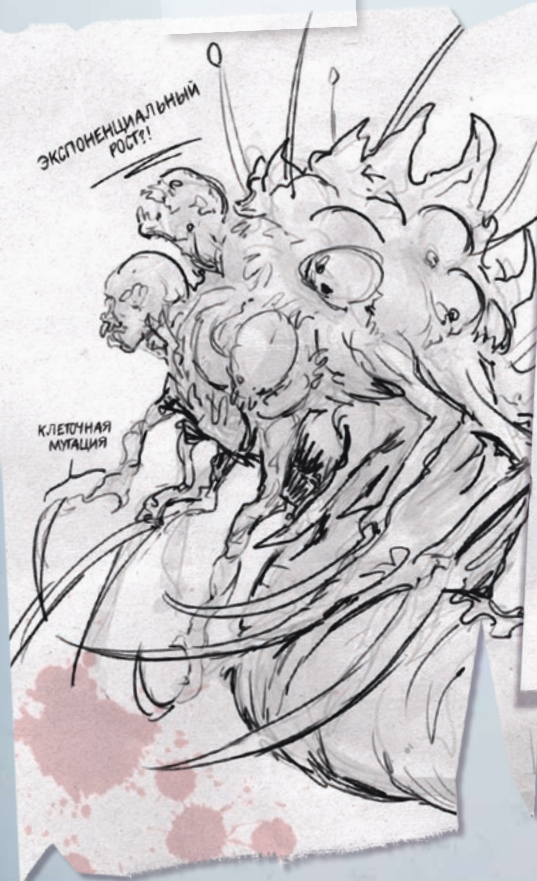


Во время финального сражения за каждую карту, помещённую в эту область, вы дополнительно получите по 5 очков здоровья (подробнее см. на стр. 17). Число карт убийцы, которые вы можете поместить в область финального сражения в ходе партии, не ограничено.



Примечание автора

Убийце важно брать карты из колоды, так как это даёт ему стратегическое преимущество и позволяет быстрее повысить уровень. Поэтому мы рекомендуем на последнем этапе своего хода брать 3 карты из колоды и только в особых случаях усиливать бдительность.



Столкновение и атака

В свой ход убийца может начать [ПОИСК]. Если одна или несколько жертв находятся в текущей локации убийцы, они должны сообщить об этом и назвать имена персонажей. Затем между убийцей и жертвами происходит **столкновение**.



Убийца начинает по очереди атаковать жертв, находящихся с ним в одной локации. Столкновение закончится, когда одна из жертв сумеет защититься или когда все жертвы по очереди не смогут отразить атаку убийцы. Во время каждой атаки выполняйте следующее:

1 Убийца может разыграть карту с символом

В начале каждой атаки убийца может разыграть 1 карту с символом . Для этого он оплачивает указанную стоимость (если она есть), затем показывает карту жертвам и озвучивает её эффект. Если необходимо, он также перемещает маркер силы на соответствующем планшете.



2 Жертвы выбирают, кто будет защищаться первым

Команда жертв решает, кто из персонажей, находящихся в текущей локации убийцы, будет отражать его атаку. Во время столкновения каждая жертва может быть атакована только 1 раз. Если во время столкновения осталась только 1 ещё не атакованная убийцей жертва, она и будет отражать текущую атаку.

3 Атакованная жертва может разыграть карту предмета **Оружие**

Атакованная жертва может разыграть 1 карту предмета **Оружие**, чтобы увеличить сумму очков боеспособности. Сбросьте карту сразу после розыгрыша, если на ней нет символа .



4 Атакованная жертва бросает кубики

Атакованная жертва бросает 4 кубика или меньше, если у неё есть жетоны страха. За каждый такой жетон она теряет по 1 кубик. Например, если у жертвы 1 жетон страха, она будет бросать только 3 кубика.

5 Узнайте, удалось ли жертве отразить атаку

Суммируйте все значения, выпавшие на кубиках, и добавьте указанное на карте предмета число очков боеспособности, если такая карта была разыграна. Сравните итоговую сумму с силой убийцы. Если сумма очков боеспособности жертвы **больше** текущего показателя силы убийцы или **равна** ему, **жертва успешно отразила атаку убийцы**. В этом случае выполните следующее:

- Убийца сбрасывает 2 карты с верха своей колоды.
- Завершите столкновение, даже если в текущей локации ещё остались жертвы, которые не были атакованы убийцей.

Если сумма очков боеспособности жертвы **меньше** текущего показателя силы убийцы, жертве **не удалось отразить атаку убийцы**. В этом случае выполните следующее:

- Жертва, которой не удалось отразить атаку убийцы, получает ранение. Если для жертвы оно будет вторым, она считается убитой, а убийца немедленно объявляется победителем!
- Убийца атакует следующую жертву, которая находится в одной локации с ним и ещё не была атакована. Если таких жертв нет, столкновение между убийцей и жертвами завершается.

Побег после столкновения

После столкновения все жертвы, находящиеся в одной локации с убийцей, получают возможность совершить бонусное [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] $\times 0-1$.

После столкновения убийца завершает свой ход!

Как только все жертвы завершат своё [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] после столкновения, убийца пропускает все оставшиеся этапы своего хода, берёт 3 карты из колоды убийцы (или усиливает бдительность) и немедленно завершает ход.

ПОДРОБНЕЕ О ПРЕДМЕТАХ И ПРЕИМУЩЕСТВАХ ЖЕРТВ

«Кот!» (колода экипировки)

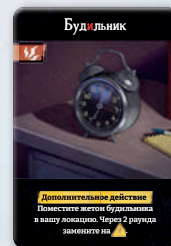
Карта «Кот!» не является картой предмета. Если вы берёте эту карту, немедленно поместите фигурку кота в текущую локацию, а затем сбросьте карту. Обычно во время экипировки вы берёте 2 карты из соответствующей колоды и выбираете, какую из них оставить себе. Но «Кот!» — иной случай: если среди взятых карт есть «Кот!», вы сбрасываете её и оставляете себе вторую полученную карту предмета. Если вы находитесь в одной локации с котом, можете погладить его, чтобы он создал шум. Выполнив соответствующее дополнительное действие, поместите жетон шума в вашу локацию, а затем переместите фигурку кота в соседнюю. Это дополнительное действие можно выполнить только 1 раз за раунд. Положите фигурку кота горизонтально, чтобы не забыть, что в этом раунде дополнительное действие уже было выполнено. В конце хода жертв верните фигурку в вертикальное положение. При перемещении кот игнорирует баррикады или направление одностороннего прохода. (Ведь коты невероятно ловкие!)



жетоны энергии, вы больше не сможете использовать «Устройство Виктории» в текущей партии.

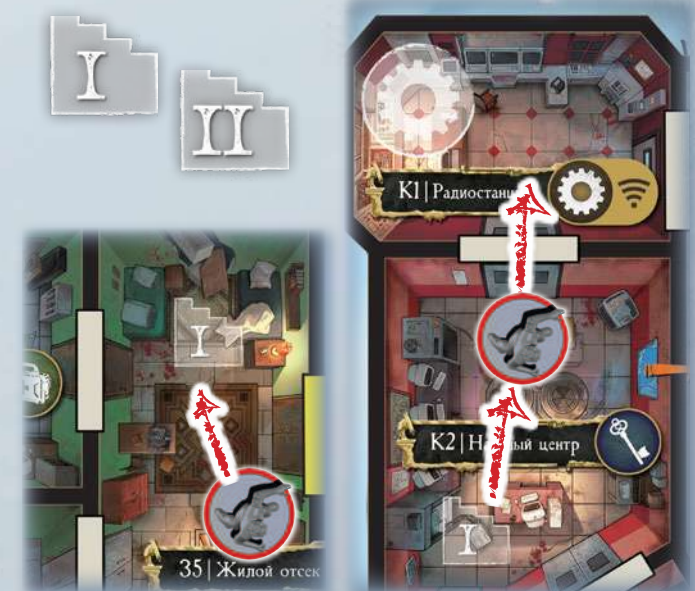
«Будильник» (колода экипировки)

Разыгрывая карту предмета «Будильник», поместите жетон будильника в свою текущую локацию стороной с символом 2 вверх. Через 2 раунда этот предмет создаст шум, поэтому в начале следующего хода жертв не забудьте перевернуть жетон будильника стороной с символом 1 вверх. В начале следующего за этим хода жертв уберите жетон будильника с игрового поля и поместите в локацию жетон шума.



Кратчайший путь (преимущество Кинто)

Совершая [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] (кроме бонусного [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ] после столкновения), вы можете потратить 1 шаг и пройти через тайный проход.



Экспериментальное устройство (преимущество Виктории)

Чтобы воспользоваться этим преимуществом, Виктория должна находиться в локации , что указано на её планшете.



Использовать преимущество «Экспериментальное устройство» в качестве дополнительного действия можно только 1 раз за игру. В дальнейшем «Устройство Виктории» может быть использовано только 4 раза за всю партию, если вы не будете восстанавливать жетоны энергии. Каждый раз, когда вы используете «Устройство Виктории» в качестве оружия или для выполнения дополнительного действия, уберите с карты 1 жетон энергии. Убрав все

Пример. В качестве основного действия вы совершаете [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 1–2. Вы тратите 1 шаг, чтобы через тайный проход перейти из «Жилого отсека» в «Научный центр», а с помощью второго шага переходите в локацию «Радиостанция».

Перевязка (преимущество Эвелин)

Выполняя это особое действие, выберите в вашей локации любую жертву (в том числе и себя), у которой есть ранение. Поместите на её планшет жетон перевязки стороной с символом 2 вверх.



Благодаря перевязке через 2 раунда произойдёт [ЛЕЧЕНИЕ] жертвы. В начале следующего хода жертв переверните жетон стороной с символом 1 вверх. В начале следующего за этим хода жертв произойдёт [ЛЕЧЕНИЕ] выбранной жертвы, уберите жетон перевязки с её планшета. Это не создаёт шума, поэтому вы не должны сообщать убийце, что использовали жетон перевязки. Единственное, что должен узнать убийца, — имя вылеченной жертвы и то, что у неё больше нет ранения.

Примечание

- На планшете жертвы, получившей ранение, может быть не более 1 жетона перевязки.
- Количество жетонов перевязки не ограничено. Убрав такой жетон с планшета, верните его в органайзер команды.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Ниже представлены 3 модификации базовых правил игры. Перед началом партии участники могут выбрать любое сочетание вариантов игры.

Вариант 1. Карты навыков и уровни сложности выживания

В этом варианте участники могут повысить уровень сложности игры для той или другой команды. Для этого добавьте к базовым компонентам карты навыков, наделяющие персонажей уникальными свойствами. Перед началом партии договоритесь о том, сколько карт навыков будете использовать, или ориентируйтесь на приведённую ниже таблицу уровней сложности.

Изменения в подготовке к игре

В конце подготовки к игре по базовым правилам обе команды берут необходимое количество карт навыков, в зависимости от предварительной договорённости или выбранного уровня сложности.



Изменения в ходе игры

Убийца обязан сообщить жертвам, какую карту навыка он выбрал. В любой момент игры жертвы могут попросить убийцу показать им его карту навыка. Жертвы не обязаны сообщать убийце о своих картах навыков, за исключением случаев, когда этого требует эффект самой карты. Эффекты некоторых карт навыков можно применить только 1 раз за партию — переверните такие карты после использования.

Уровни сложности выживания

Лёгкий

Каждая жертва берёт по 2 карты навыков и оставляет 1 из них. Убийца не получает карту навыка.

Нормальный

Каждая жертва берёт по 2 карты навыков и оставляет 1 из них. Убийца берёт 2 карты навыков и оставляет себе 1.

Экстремальный

Каждая жертва берёт по 2 карты навыков и оставляет 1 из них. Убийца берёт 4 карты навыков и оставляет себе 2.

Убийственный

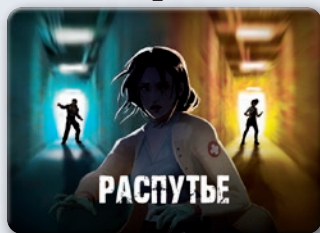
Каждая жертва берёт по 2 карты навыков и оставляет 1 из них. Убийца берёт 6 карт навыков и оставляет себе 3.

Вариант 2. На распутье (при игре вчетвером, а также при игре впятером вместе с вариантом «Двойная угроза»)

В этом варианте игра «Шёпот за стеной. Сезон 2» становится полукооперативной: теперь жертвы — это не единая команда, а каждый игрок принимает собственные решения в ходе партии и может победить в одиночку.

Изменения в подготовке к игре

1. Замените специальную подставку для ключей на крыше стендом распутья.
2. Случайным образом выберите первого игрока в команде жертв и передайте ему жетон распутья.



Изменения в ходе игры

Ход жертв

- Среди жертв первым выполняет свои действия владелец жетона распутья. Затем ход передаётся по очереди, и каждый персонаж выполняет все доступные (включая дополнительные) действия.
- В свой ход жертвы, находящиеся в одной локации, по обоюдному согласию могут обмениваться предметами.
- В конце хода жертв обладатель жетона распутья должен экипироваться. Иными словами, после того как 3 жертвы выполнили все доступные действия, именно обладатель жетона распутья берёт с верха колоды экипировки 2 карты и оставляет себе 1. Также именно обладатель жетона распутья сообщает убийце, в каких локациях появились жетоны шума. Затем он передаёт жетон распутья по часовой стрелке следующей жертве.



- Если жертва была убита, положите её фигурку на игровое поле. Если это была не последняя оставшаяся в живых жертва, игра продолжается. Кроме того, после убийства жертвы убийца повышает свой уровень на 1.

Ключи и жетоны баррикад

- Найдя «Ключ», жертва подкладывает карту под свой планшет инвентаря (см. ниже). Так жертвы будут знать, сколько ключей нашла каждая из них. Найденные «Ключи» не занимают ячейки на планшете инвентаря.



- Если жертва найдёт 3 «Ключа» или больше, она самостоятельно сможет сбежать из локации с Главным входом (или из локации с Потайным выходом, если в её инвентаре также есть «План здания») и стать победителем в игре.
- Все карты предметов и найденные «Ключи» остаются в инвентаре убитой жертвы. Оставшиеся в игре жертвы в свой ход могут выполнить дополнительное действие и забрать любое число этих карт себе, если находятся в одной локации с фигуркой выжившего персонажа.



- Если жертва убирает с игрового поля жетон баррикады, именно она сообщает об этом убийце.



Починка передатчика и ремонт транспорта

- Если, починив передатчик, оставшиеся в живых жертвы дождутся приезда службы спасения, все они будут объявлены победителями!
- Если транспорт готов к побегу, в начале хода жертв кто-то из них (или все они) может сбежать на нём и победить (при этом они должны находиться в локации для ремонта транспорта). Если это произошло, оставшиеся в игре жертвы (если такие имеются) больше не смогут воспользоваться транспортом для побега.
- В этом варианте игры жертва немедленно берёт 1 карту из колоды поиска ключей за каждый жетон починки или ремонта, помещённый ею на игровое поле.



Финальное сражение

- Финальное сражение в этом варианте игры почти не отличается от того, что описано в базовых правилах. Любая из жертв может проводить анализ убийцы и искать его уязвимость. Чтобы начать финальное сражение, все жертвы должны находиться в текущей локации убийцы. Если кто-то из жертв был убит или сбежал, собраться в локации убийцы должны только оставшиеся в игре жертвы. Но помните, что победить в финальном сражении вдвоём или в одиночку будет непросто.

Игра заканчивается, когда каждая из жертв была убита или выполнила одно из победных условий.

Победные условия

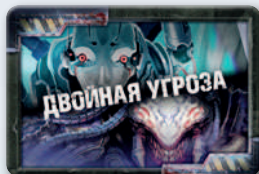
- Если жертва была убита, она немедленно проигрывает партию.
- Убийца может считаться победителем, только если были убиты 2 жертвы или более. В этом случае победителями могут стать как убийца, так и жертва, успешно совершившая побег.
- В редком случае, когда последняя оставшаяся в живых жертва побеждает в финальном сражении, убийца проигрывает, даже если уже успел убить 2 других жертв. Выжившая жертва проявила исключительную храбрость и становится единственным победителем в игре.
- Если все 3 жертвы были убиты убийцей, он одерживает безоговорочную победу и объявляется непобедимым!

Вариант 3. Двойная угроза (для 2–5 игроков)

«Двойная угроза» — особый режим, предназначенный для 2–5 игроков, в котором жертвы будут противостоять не 1, а сразу 2 убийцам. Теперь в команде убийцы 2 участника: они сообща должны выследить команду жертв и расправиться с ней. Если в этом режиме вы играете не максимальным составом, один игрок может взять на себя роль обоих убийц.

Изменения в подготовке к игре

- Участники (или участник), выбирают, за каких 2 убийц будут играть. Поместите обе фигурки в локацию с Потайным выходом.
- Случайным образом выберите одного убийцу и передайте ему жетон двойной угрозы. В команде убийц он будет ходить первым.
- В начале партии у команды жертв уже есть 1 «Ключ». Поместите нижнюю карту колоды поиска ключей (с цветным ключом на рубашке) на специальную подставку на крыше. **Однако, если игроки используют оба варианта — «На распутье» и «Двойная угроза», — они не получают «Ключ» при подготовке к игре.**



- Теперь убийцы будут получать **по 5 дополнительных очков здоровья за каждые 2 карты, помещённые в специальную область финального сражения.** При этом неважно, кто из них поместил карты.



2 карты = 5 очков здоровья



- Поместите 1 жетон ремонта и 1 жетон починки в соответствующие локации ремонта транспорта и починки передатчика. Это ваш первоначальный прогресс.

Изменения в ходе игры

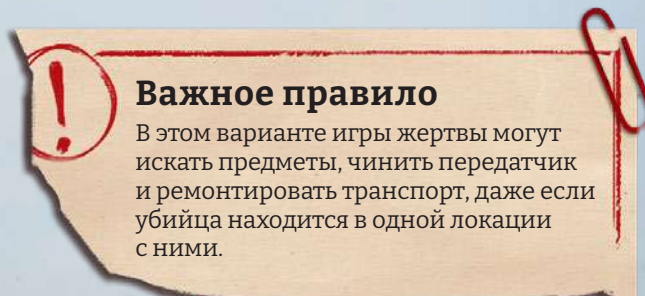
Ход убийц

- Убийца с жетоном двойной угрозы ходит первым и выполняет все доступные ему действия. Затем он передаёт ход второму убийце.
- После столкновения ход завершается сразу для обоих убийц.
- Если столкновение произошло во время розыгрыша хода первого убийцы, сначала перейдите к этапу VI для него самого («Взять карты или усилить бдительность»), а затем к этапу VI для второго убийцы.
- Если столкновение произошло во время розыгрыша хода второго убийцы, сразу перейдите к этапу VI хода второго убийцы.
- Таким образом, в некоторых игровых ситуациях ход второго убийцы может быть пропущен и он не сможет ни раскрыться, ни применить отложенные эффекты.
- На этапе VI убийца, добывая карты, всегда берёт из колоды 2 карты вместо 3.

- Повысив уровень одного убийцы, немедленно повысьте уровень второго убийцы (поэтому у них всегда один и тот же уровень). Затем оба убийцы перемешивают карты в стопке сброса вместе с оставшимися картами в колоде, чтобы сформировать новую.
- После завершения хода второго убийцы первый убийца передаёт ему жетон двойной угрозы.

Финальное сражение

- Готовясь к финальному сражению, жертвы могут проанализировать поведение убийцы, находясь рядом (в радиусе действия 1) с любым из них. Жертвы могут начать финальное сражение, когда они соберутся в локации одного любого убийцы. Победив в финальном сражении, жертвы немедленно побеждают, а второй убийца сбегает с позором!



Важное правило

В этом варианте игры жертвы могут искать предметы, чинить передатчик и ремонтировать транспорт, даже если убийца находится в одной локации с ними.

ПОДРОБНЕЕ ОБ УБИЙЦАХ

Робоглаз. Программирование и управление

Робоглаз может помещать в локации, а затем перемещать дроидов, что поможет обнаружить скрывающихся жертв. Осуществляйте [ПРОГРАММИРОВАНИЕ] и [УПРАВЛЕНИЕ], чтобы держать под контролем ситуацию на игровом поле.



Подготовка к игре. Дроиды

В личном запасе Робоглаза есть 5 жетонов дроидов, которые он может помещать на игровое поле в ходе партии. Таким образом, лимит этих жетонов как в личном запасе Робоглаза, так и на его игровом поле никогда не превышает 5. В начале партии команда жертв также получит 5 жетонов дроидов, чтобы отмечать их местоположение на своём игровом поле.

Когда убийца помещает жетон дроида на игровое поле или возвращает его в личный запас, одновременно с ним команда жертв делает то же самое на своей стороне. Если в течение партии вы хотите поместить дроида, но все 5 ваших жетонов уже находятся на игровом поле, можете переместить один из выложенных жетонов в новую локацию.



В одной локации может находиться только 1 дроид.

[УПРАВЛЕНИЕ]

Применяя эффект карты «Наблюдение» и активируя [УПРАВЛЕНИЕ], выполните следующее:

1. Активированные дроиды пытаются обнаружить жертв в текущей локации.
2. Затем каждый активированный дроид перемещается в следующую по порядку (ориентируйтесь на буквенно-цифровой код) локацию в этой зоне.
3. Активированные дроиды пытаются обнаружить жертв в новой локации.



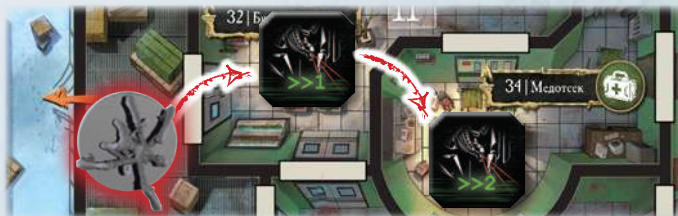
Пример. На игровом поле Робоглаза 2 жетона дроидов: один — в локации «Платформа» (31), второй — в «Медотсеке» (34). Убийца разыгрывает карту «Наблюдение» и активирует [УПРАВЛЕНИЕ] дроидами в зелёной зоне. Если в локациях 31 и 34 есть жертвы, они сообщают убийце об этом (это не приводит к столкновению). Затем дроид из локации 31 перемещается в локацию 32 («Биолаборатория»), а дроид из локации 34 перемещается в локацию 35 («Жилой отсек»). Если в локациях 32 и 35 есть жертвы, они сообщают убийце об этом.



Если на момент активации [УПРАВЛЕНИЯ] дроид находится в локации с наибольшим номером в этой зоне, он перемещается в локацию с наименьшим номером. Например, при активации [УПРАВЛЕНИЯ] на игровом поле «Полярная станция» дроид, находящийся в локации 35, перемещается в локацию 31.

[ПРОГРАММИРОВАНИЕ]

В нужной последовательности поместите ваши жетоны отложенного эффекта в локации (за исключением исходной), составляющие заданный вами маршрут. Заданный маршрут должен состоять из соседних локаций. Заданные маршруты не могут накладываться друг на друга или пересекаться. В одной локации может находиться только 1 жетон отложенного эффекта.



В ваш следующий ход, на этапе применения отложенных эффектов, переместитесь в первую локацию заданного маршрута, ориентируясь на размещённые ранее жетоны. После каждого [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ] применяйте эффект, указанный на карте. Например, применяя эффект карты «Уничтожение», Робоглаз после каждого [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ] наносит ранение всем находящимся в локации жертвам, затем перемещается в следующую локацию заданного маршрута. Применяя эффект карты «Изоляция», Робоглаз после каждого [ПЕРЕМЕЩЕНИЯ] выбирает в текущей локации дверь, помещает на неё жетон баррикады, а затем перемещается в следующую локацию и выбирает следующую дверь, которую заблокирует.



Если локации, входящие в заданный маршрут, находятся на разных уровнях, придерживайтесь базовых правил: чтобы двигаться против направления стрелки, сбросьте 1 карту из руки перед началом перемещения. Если у вас в руке нет карт, вы не можете перемещаться против направления стрелки между локациями, находящимися на разных уровнях. В этом случае немедленно завершите перемещение по заданному маршруту и уберите с игрового поля все оставшиеся жетоны отложенного эффекта.

Паразитоид. Инфицирование

Осуществляя [ИНФИЦИРОВАНИЕ], Паразитоид проникает в стан противника и, посеяв там сомнения и панику, может переманить на свою сторону одну из жертв.

Подготовка к игре

1. Поместите испытательные станции на игровое поле: одну — в локацию с Главным входом, вторую — в локацию с Потайным выходом.



2. Перемешайте все жетоны инфицирования и поместите получившуюся стопку лицевой стороной вниз в личную игровую область Паразитоида.



3. Также поместите жетон плоти в личную игровую область Паразитоида.



Жетон плоти

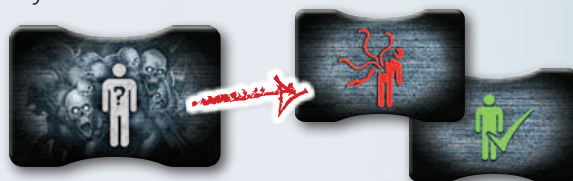
Применяя эффект карты «Невидимая угроза», Паразитоид может поместить жетон плоти на игровое поле, чтобы нанести ранение жертве, решившей убрать соответствующий жетон баррикады. У Паразитоида только 1 жетон плоти. Применяя эффект «Невидимой угрозы», поместите этот жетон на своё игровое поле поверх ранее размещённого жетона баррикады, не говоря об этом жертвам. Когда жертва убирает этот жетон баррикады, объявите, что на нём находится жетон плоти, нанесите жертве ранение, а затем верните жетон плоти в личный запас. Если необходимо переместить жетон плоти, втайне от жертв переложите его на новый жетон баррикады.



Жетоны инфицирования

Всего в игре 5 жетонов инфицирования: 4 из них безопасны, а 1 вызовет инфицирование жертвы. Взяв жетон инфицирования из стопки, убийца и выбранная жертва втайне от остальных изучают его. Остальные участники не знают, какой именно жетон получила жертва, кроме случаев, когда есть прямое указание раскрыть им эту информацию. В любой момент партии Паразитоид может изучить стопку оставшихся у него жетонов инфицирования или посмотреть любой жетон инфицирования, полученный жертвой.

В любой момент партии жертва может посмотреть свой жетон инфицирования, но не должна показывать его другим участникам.

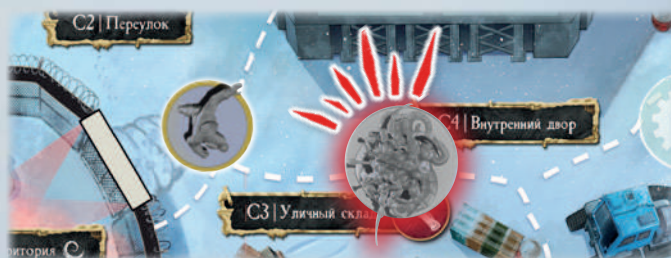


У одной жертвы может быть **несколько жетонов инфицирования**.

Жетоны инфицирования с зелёной галочкой на оборотной стороне безопасны и никак не влияют на жертву. Когда жертва получает жетон инфицирования с красным символом на оборотной стороне, она становится Переносчиком вируса и тайно переходит на сторону убийцы (подробнее о победных условиях Переносчика см. на стр. 32).

[ИНФИЦИРОВАНИЕ]

Когда Паразитоид осуществляет [ИНФИЦИРОВАНИЕ] жертвы, она берёт случайный жетон инфицирования из стопки и подкладывает под свой тайл состояния.



Паразитоид может осуществить [ИНФИЦИРОВАНИЕ] жертв только на уровне 1 или 2. В этом случае при каждом столкновении Паразитоида с жертвами происходит их [ИНФИЦИРОВАНИЕ]. Кроме того, если Паразитоид наносит жертве ранение, он вместо этого может осуществить её [ИНФИЦИРОВАНИЕ].



Пример. Между Паразитойдом (уровень 2) и 2 жертвами происходит столкновение. Перед началом атаки каждая жертва получает по 1 жетону инфицирования. Затем Паразитойд атакует, следуя базовым правилам. Рой не смог отразить атаку убийцы, но Паразитойд решает вместо нанесения ранения осуществить **[ИНФИЦИРОВАНИЕ]** первой жертвы. Рой получает второй жетон инфицирования, и атака продолжается. Эвелин успешно отражает атаку убийцы. В результате после завершения столкновения у Роя 2 жетона инфицирования, у Эвелин — 1 жетон.

Подсказка. Старайтесь не выбирать в качестве цели инфицирования одну и ту же жертву. Ваша сила — сеять сомнения, поэтому заставьте противников подозревать друг друга, раздавая жетоны инфицирования как можно большему числу жертв.

Обвинение!

Если жертвы предполагают, что среди них есть Переносчик, они могут предъявить обвинение подозреваемому в любой момент хода жертв. Получив согласие 2 жертв, переверните все жетоны инфицирования подозреваемого.

- Если на всех жетонах инфицирования есть зелёная галочка, **игра немедленно завершается победой Паразитойда (и Переносчика, если он есть)**.
- Если на одном из жетонов присутствует красный символ инфицирования, **Переносчик мутирует** (см. «Мутация» справа).



Испытательная станция

С помощью испытательных станций жертвы также могут переворачивать жетоны инфицирования.



Для этого жертва должна находиться в локации с испытательной станцией и выполнить дополнительное действие.

Дополнительное действие Переверните все жетоны инфицирования других жертв, находящихся в одной локации с вами.

Если на обратной стороне всех жетонов присутствует зелёная галочка, они безопасны. Игра продолжается как обычно. Верните в коробку и не используйте до конца партии все раскрытые таким образом жетоны инфицирования.

Если на обратной стороне жетона есть красный символ инфицирования, **Переносчик мутирует и переходит на игровое поле Паразитойда**.

Примечание

Даже если сейчас у жертвы оказался безопасный жетон инфицирования, нет гарантии, что она не станет Переносчиком в будущем!

Мутация

Существует несколько способов мутации Переносчика:

- Если жертвы предъявили ему обвинение.
- Если его проверили с помощью испытательной станции.
- Если Переносчик сам решил мутировать во время хода убийцы.



После мутации Переносчик убирает свою фигурку с игрового поля жертв и помещает её в ту же локацию на игровом поле убийцы. Сбросьте все карты предметов с планшета инвентаря Переносчика. У Переносчика больше нет преимуществ жертвы. Теперь он будет участвовать в игре во время хода убийцы. Однако он может только совершать **[ПЕРЕМЕЩЕНИЕ]**, другие действия ему недоступны.

После мутации Переносчика...

Обыск (ход жертв)

После мутации Переносчика жертвы в свой ход могут выполнить дополнительное действие:

Дополнительное действие Общитесь локацию, чтобы найти Переносчика.

Если при обыске жертвы находят Переносчика, они начинают атаку, чтобы устранить его (подробнее о **победных условиях жертв** см. справа).

Жертвы могут выполнять это действие в любой момент своего хода сколько угодно раз.

Пример. Сначала жертвы могут обыскать текущую локацию, затем совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] в новую локацию и обыскать её.



Примечание

Жертвы не могут обыскивать локации в поисках Переносчика в том же ходу, в котором он был раскрыт (после предъявления обвинения или проверки с помощью испытательной станции).

Перемещение Переносчика (ход убийцы)

В начале хода Паразитоида мутировавший Переносчик сообщает команде жертв, в какой локации он находится. Во время хода Паразитоида, до или после того как он начнёт выполнять свои действия, Переносчик может совершить [ПЕРЕМЕЩЕНИЕ] × 0–2.

Победные условия Паразитоида и Переносчика

После инфицирования Переносчик считается частью команды Паразитоида, но до тех пор, пока он не будет раскрыт жертвами, он не должен проявлять свои истинные намерения. Существует 2 победных условия Паразитоида и Переносчика:

1. **Убийство одной из жертв.** Переносчик может помогать Паразитоиду, находя жертв и сообщая ему об их местоположении. Перемещаясь по игровому полю, он также может заманивать жертв в локацию Паразитоида.
2. **Побег Переносчика вместе с жертвами.** Переносчик должен скрыть свои истинную сущность и сбежать, чтобы частица Паразитоида начала распространяться и во внешнем мире.

Если, несмотря ни на что, жертвы одерживают победу, Переносчик раскрывает им свою сущность и становится победителем вместо них. В этом случае Паразитоид также объявляется победителем, даже если был побежден в ходе финального сражения!

Если в игре нет Переносчика, победные условия Паразитоида остаются такими же, как в базовых правилах.

Победные условия жертв

После того как Переносчик мутировал, у команды жертв появляется новое победное условие: **устранить Переносчика**.

Если мутировавший Переносчик обнаружен, жертва, проводившая обыск, бросает кубики (учитывая все эффекты карт и преимущества), как во время обычного столкновения. Если суммарное значение **больше** показателя силы Паразитоида (и, следовательно, показателя силы Переносчика, так как они всегда совпадают) **или равно ему**, жертвы сумели устранить Переносчика. Они побеждают в игре! Если суммарное значение **меньше** показателя силы Паразитоида, Переносчик убивает жертву. Их команда немедленно проигрывает.

Вариант для 1–2 игроков в команде жертв

Если один игрок взял на себя роль нескольких жертв, он не может посмотреть жетон, полученный после [ИНФИЦИРОВАНИЯ].

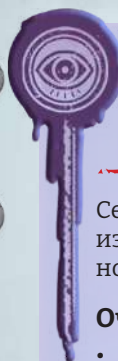
В то же время убийца может изучать жетоны инфицирования, придерживаясь базовых правил.

В этом варианте игры использование испытательной станции — это не **Дополнительное действие**, а **Особое действие**.

В свой ход убийца может самостоятельно запустить процесс мутации Переносчика. После того как Переносчик мутировал, убийца помещает его фигурку на своё игровое поле и начинает контролировать его действия.

Все остальные правила, описанные выше, остаются без изменений.





«ШЁПОТ ЗА СТЕНОЙ»: СОВМЕСТИМОСТЬ СЕЗОНА 1 И 2

Сезоны 1 и 2 «Шёпота за стеной» полностью совместимы! Игроки могут сочетать любых убийц, жертв и карты из базовой игры или любых дополнений. Некоторые термины и символы были переработаны в сезоне 2, но должны одинаково использоваться в обоих сезонах.

Очки боеспособности и оружие

- Очки защиты в «Шёпоте за стеной. Сезон 1» и очки боеспособности в «Шёпоте за стеной. Сезон 2» — это одно и то же. В сезоне 1 при столкновении жертвы могли разыграть карту предмета, во втором сезоне в этом же случае они могут разыграть карту предмета **Оружие**. Например, если Уильям Купер из базовой игры «Шёпот за стеной» участвует в столкновении или финальном сражении, он получает **[+1]**, если не использует **Оружие**.



Символы

- Несмотря на визуальные отличия символов ∞, названий действий и условий, присутствующих на компонентах, в 1 и 2 сезонах они работают одинаково.



Искать предметы

- В сезоне 1 жертвы могли искать предметы только в локациях, отмеченных символом 🔍. В сезоне 2 жертвы могут искать предметы в локациях поиска ключей 🔑, медикаментов 🩹 или оружия 🔫, если не сказано иное.
Пример. Офелия (дополнение «Королева мёртвых») может воспользоваться преимуществом «Шестое чувство», когда ищет предмет в локации поиска ключей/медикаментов/оружия.

Колода поиска

- Колода поиска сезона 1 соотносится с любой из колод поиска (ключей/ медикаментов/оружия) сезона 2.
Пример. Когда Калеб (дополнение «Королева мёртвых»), воспользовавшись преимуществом «Любитель загадок», ищет предмет в локации 🔍, он может взять карту с верха любой из трёх колод поиска.

Жетоны совместимости

Изначально игровые поля и их иконографика были рассчитаны на то, чтобы использовать их с компонентами соответствующего сезона. Поэтому, чтобы использовать одно из игровых полей из сезона 1 вместе с компонентами сезона 2, вы должны будете поместить на игровое поле особые жетоны совместимости во время подготовки к партии. Раздайте каждой команде по 13 жетонов совместимости. Следите, чтобы на обоих игровых полях было размещено равное количество таких жетонов. Убедитесь, что каждая сторона помещает одинаковые жетоны в одни и те же локации.

Чтобы использовать игровое поле сезона 1 вместе с компонентами сезона 2:

- Поместите на игровое поле 1 жетон ремонта транспорта 🛠️, 1 жетон поиска медикаментов 🩹 и 1 жетон поиска оружия 🔫. По возможности распределите эти жетоны равномерно, так чтобы они не были сконцентрированы в одной части игрового поля. Не помещайте эти жетоны в особые локации на игровом поле (например, локации 🏠 и 📖 на игровом поле «Гробница»). Также не рекомендуем помещать их в локацию с Главным входом, а также в локации 🔧, 📖 или 🔍.
- Вы должны поместить в 1 локацию поиска ключей 🔑 либо один из указанных выше жетонов, либо жетон 🚫. Все остальные локации, отмеченные 🔍, остаются без изменений.
- Поместите 1 или 2 жетона изменения уровня на белые прямоугольники, обозначающие двери.

Вы также можете воспользоваться уже готовыми схемами подготовки игровых полей сезона 1, приведёнными на следующих страницах.

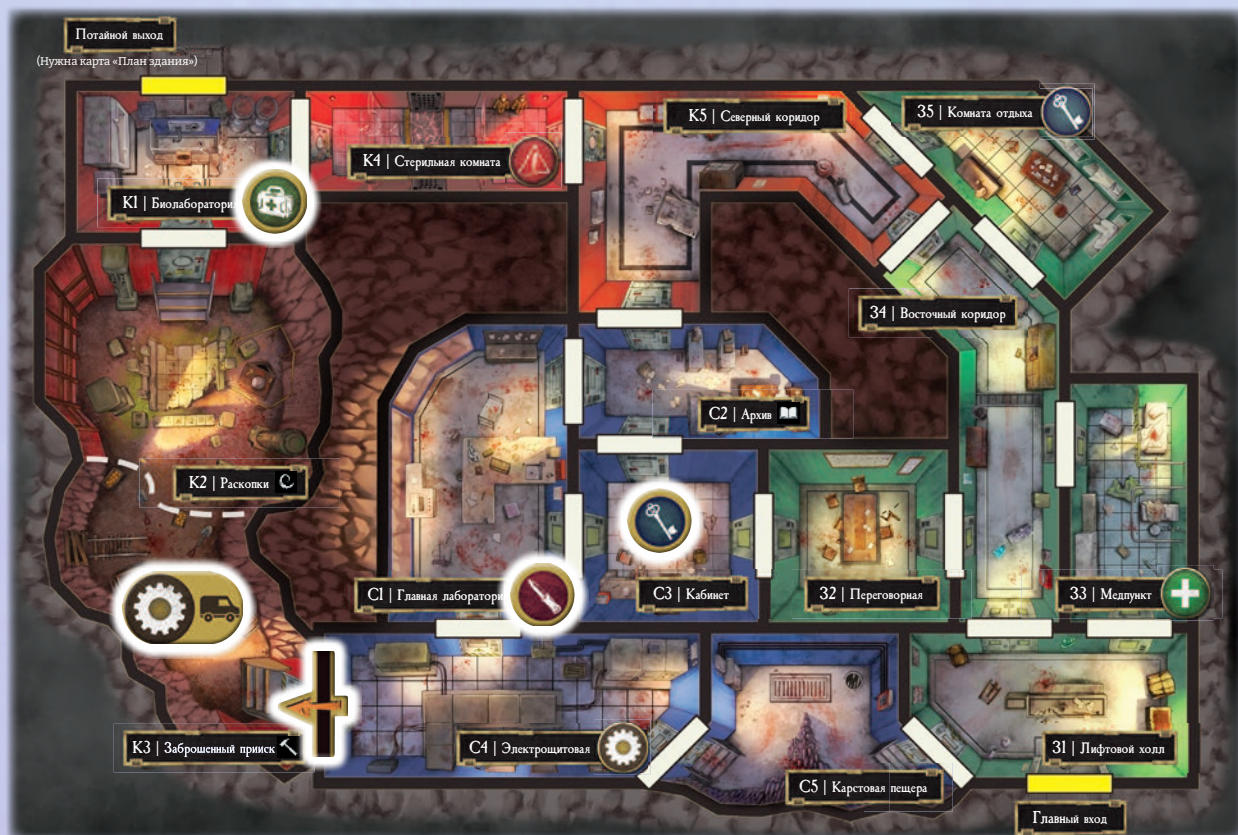
Особняк



Домик у озера



Лаборатория



Замок



Гробница



Использование игрового поля сезона 2 с компонентами сезона 1

При желании вы также можете особым образом подготовить игровые поля сезона 2, чтобы сделать их совместимыми с колодами предметов и правилами сезона 1.

Для этого:

- Поместите 1 жетон ключа 
 - » Не помещайте его в локации починки передатчика .
 - » Не помещайте его в уникальные локации конкретного игрового поля.
 - » Также не рекомендуем помещать его в локации с Главным входом или в локации ,  или .
- Поместите в локацию ремонта транспорта , локацию поиска медикаментов  и в локацию поиска оружия  либо жетон , либо жетон .
- На все символы, отмечающие изменение уровня, необходимо поместить жетоны дверей.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ ШИРМЫ

ДЕТАЛЬ А

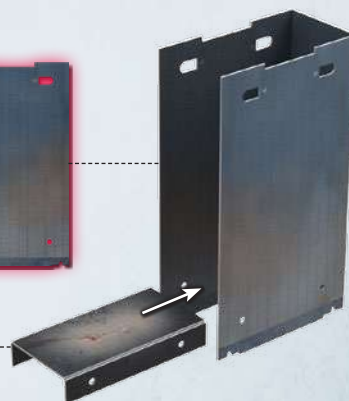


1

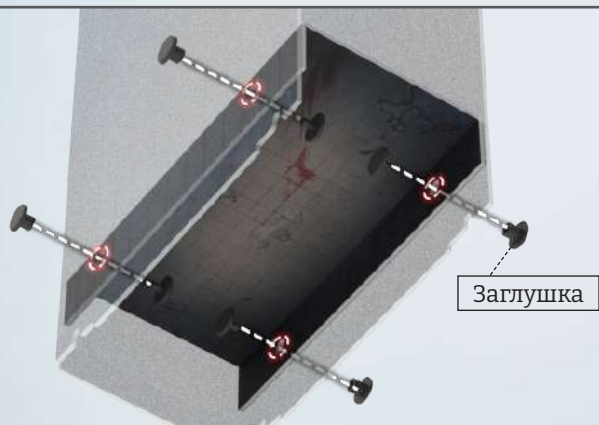
A1



A2

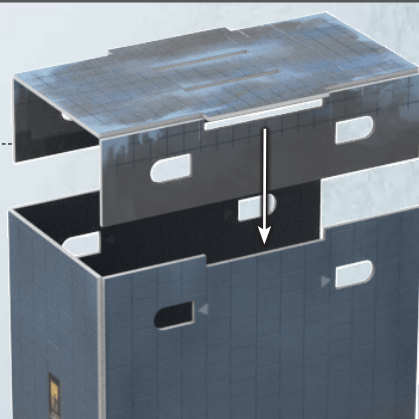
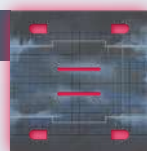


2



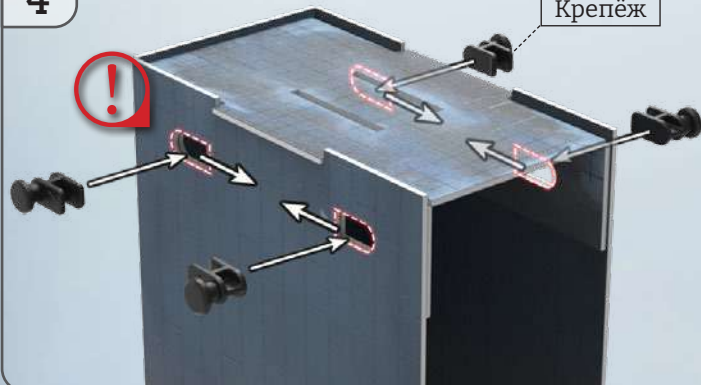
3

A3



4

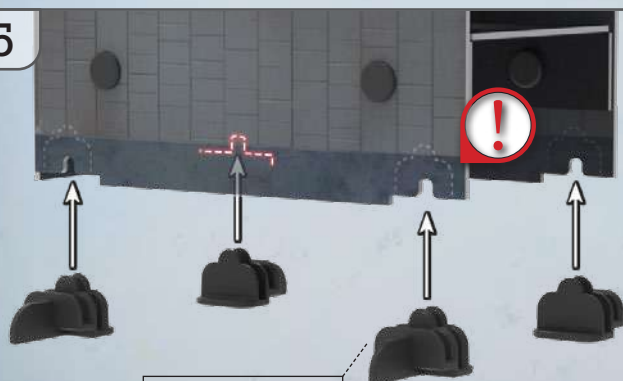
Крепёж



4-!

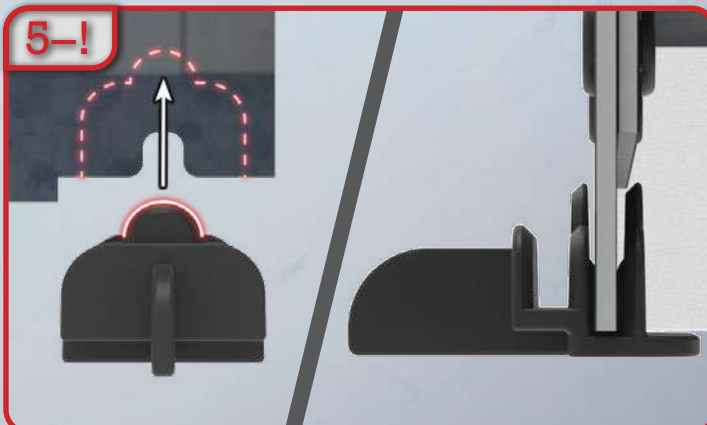


5



Подставка ×4

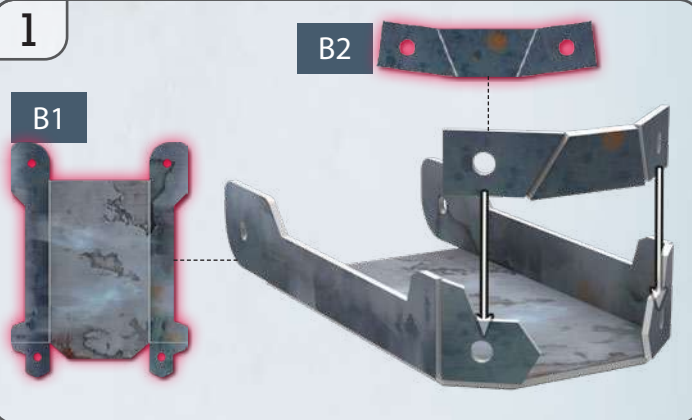
5-!



ДЕТАЛЬ В



1



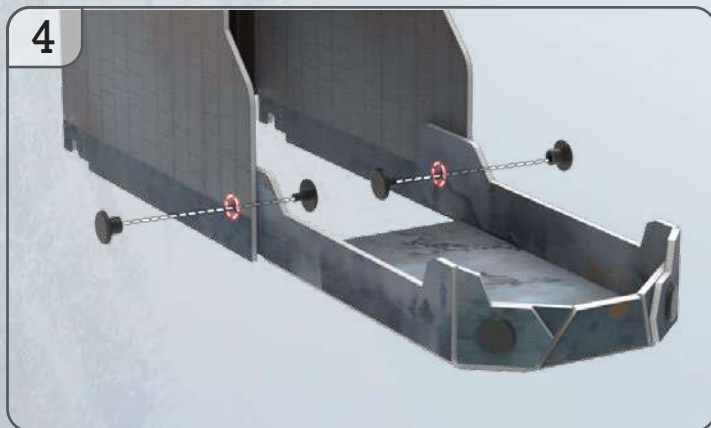
2



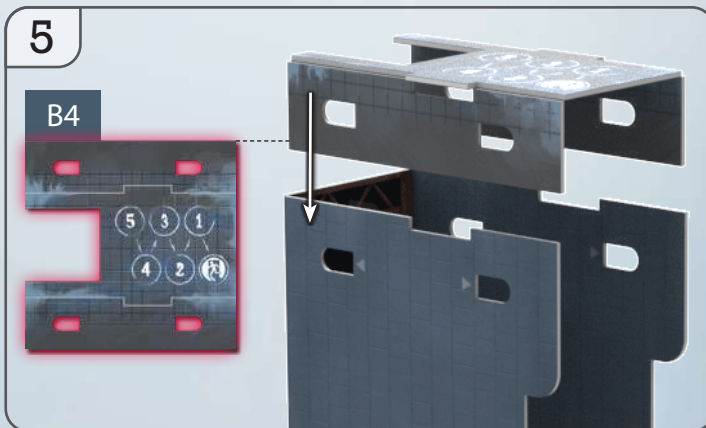
3



4



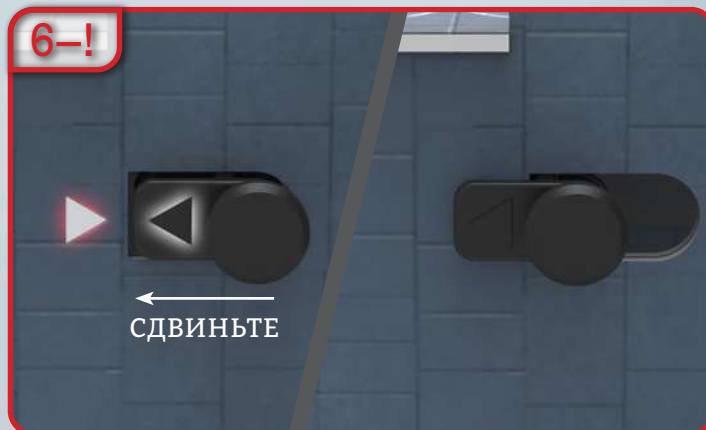
5



6



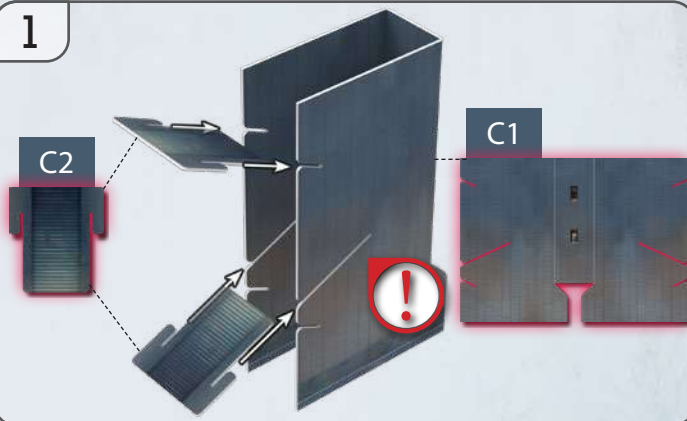
6-!



ДЕТАЛЬ С



1



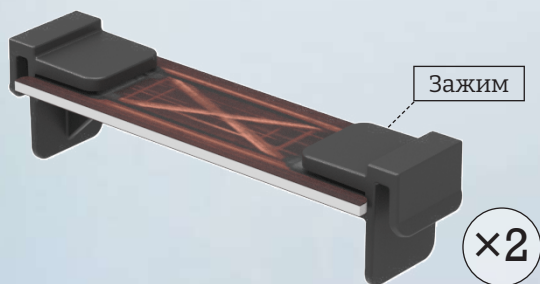
1-!



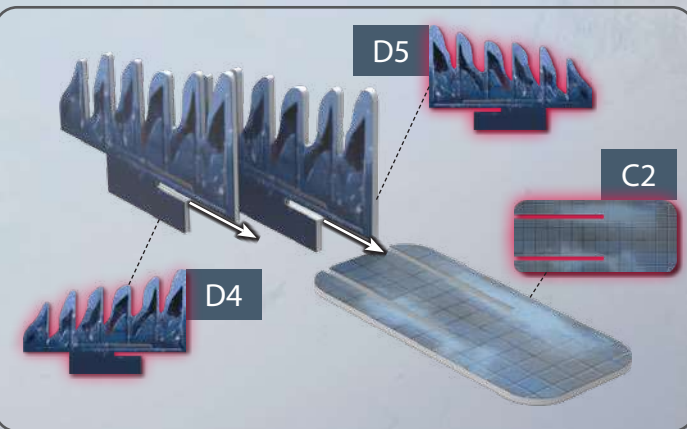
2



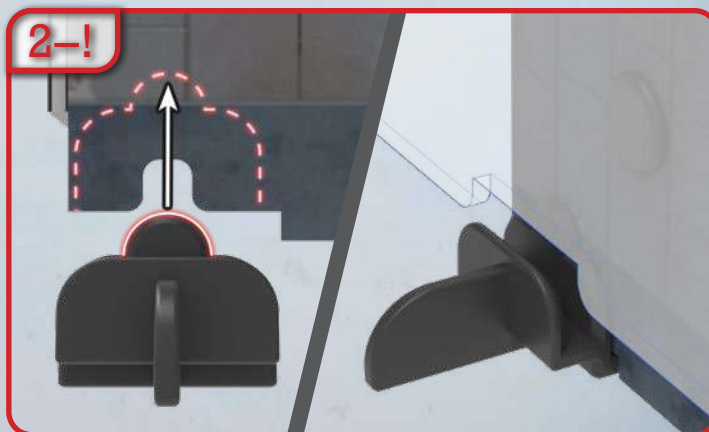
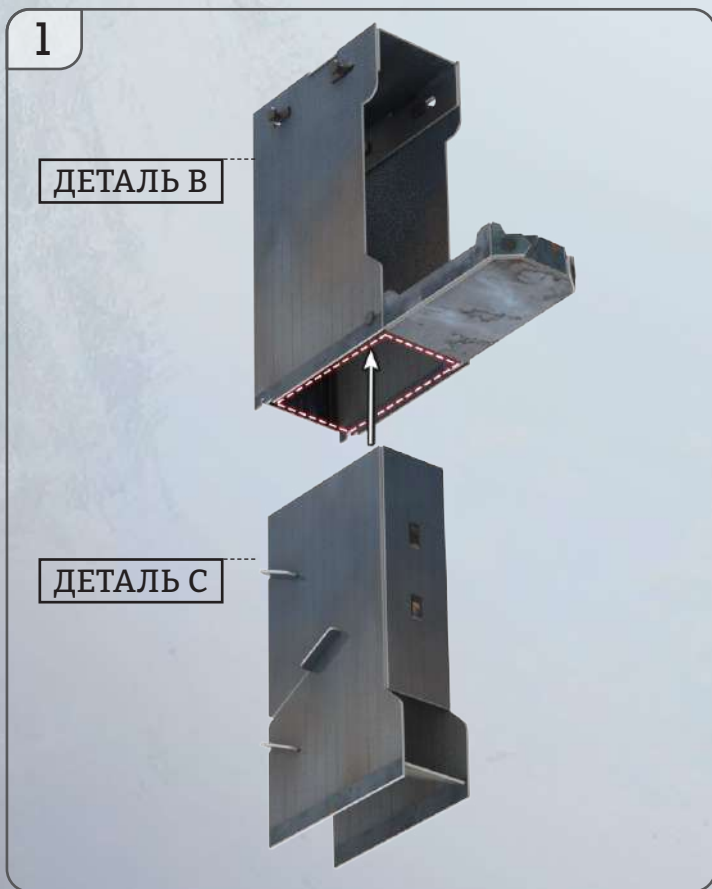
ДЕТАЛЬ D1



ДЕТАЛЬ D2



СОЕДИНЕНИЕ ДЕТАЛЕЙ



§ После первой сборки ширмы повторно выполняйте только шаги 3–6.

3

ДЕТАЛЬ А

ДЕТАЛЬ В и С



4

* Совместима с другими съёмными боковыми частями (являются частью «Делюкс-набора»)



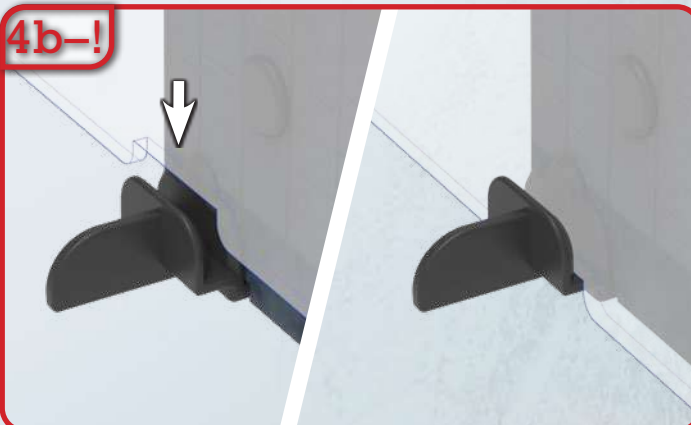
4a-!



Подставка × 2

Подставка × 1

4b-!



5

D2



ДЕТАЛЬ D1

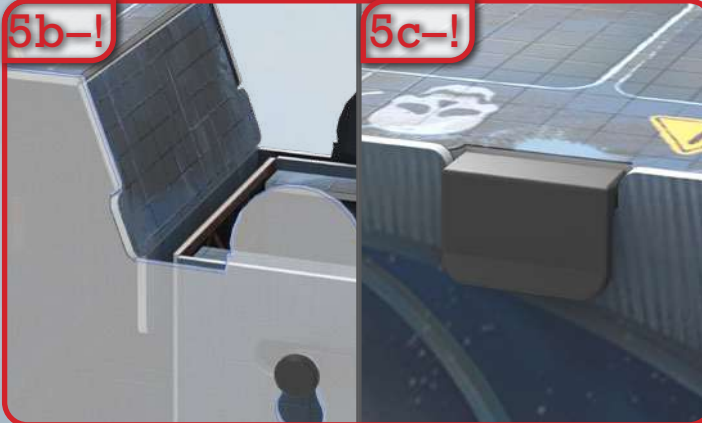
5a-!

Тайлы состояния жертв должны быть обращены к убийце



☠️☠️⚠️ должны быть ближе к команде жертв

5b-!



5c-!



6

ДЕТАЛЬ D2

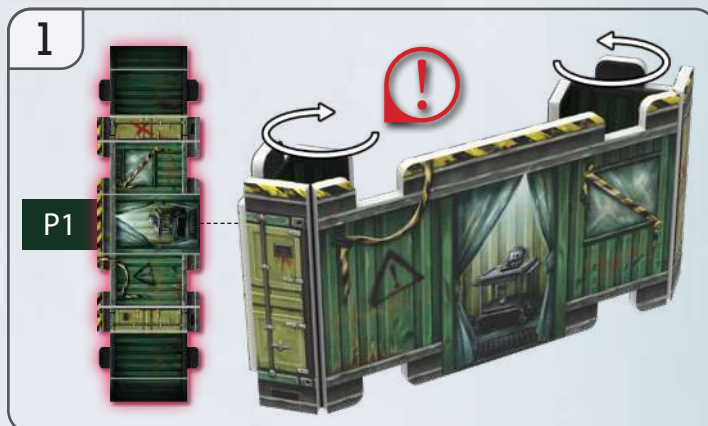
В варианте игры «На распутье» замените подставку для ключей стендом



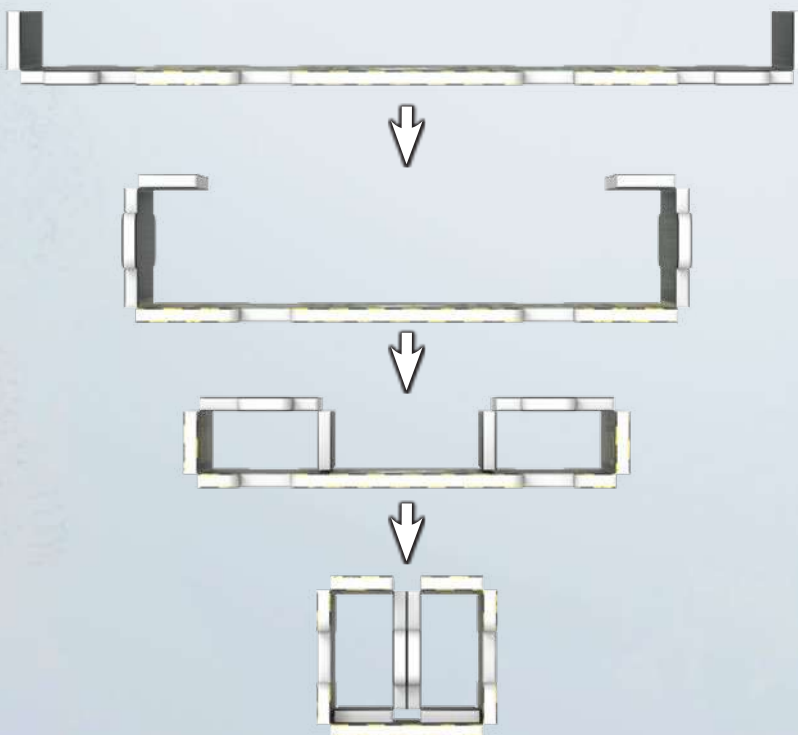
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.2. ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ ИСПЫТАТЕЛЬНОЙ СТАНЦИИ



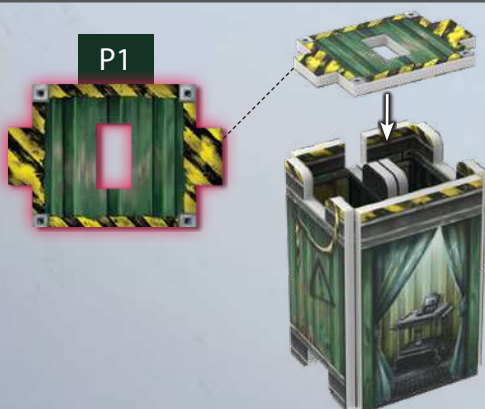
x2



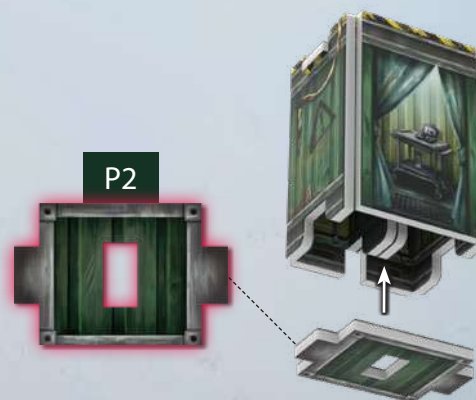
1-!



2



3



ПРИЛОЖЕНИЕ 1.3. ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ АНАЛИЗАТОРА



1



2



3



4



4-!

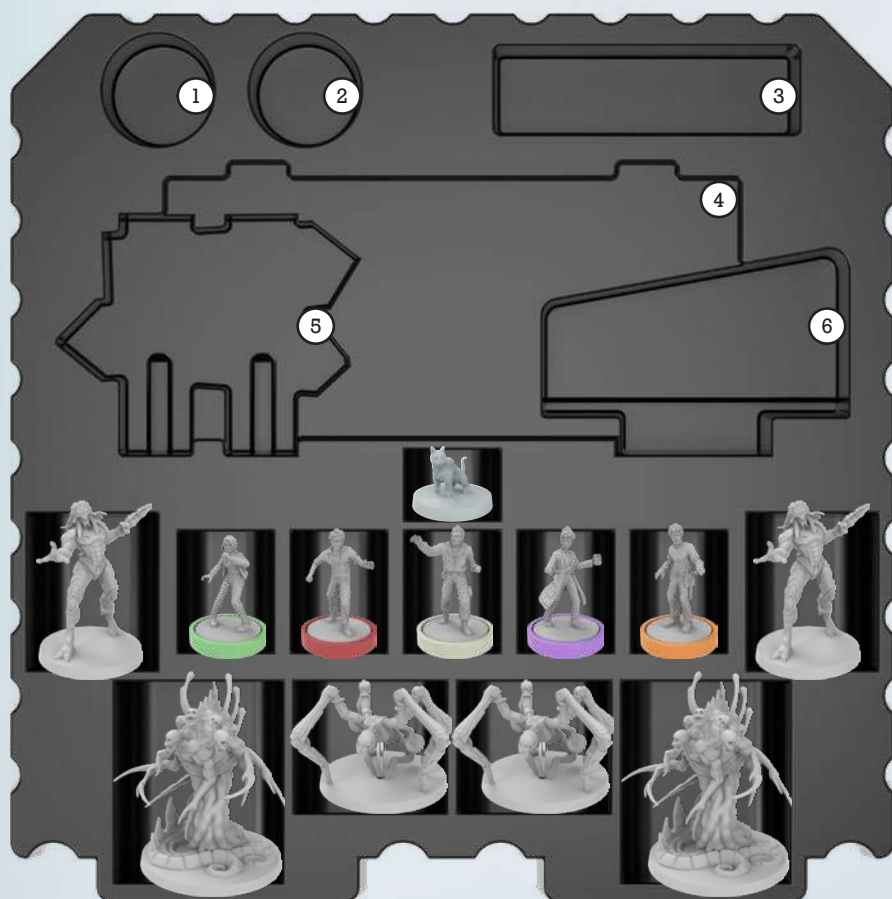


5

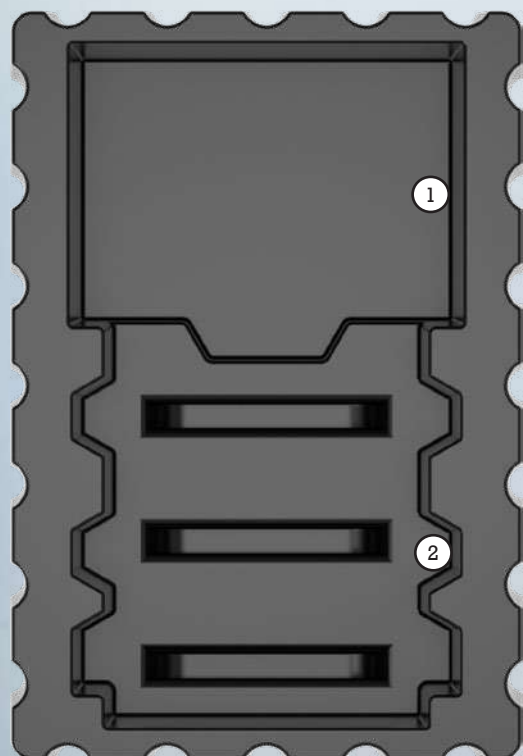
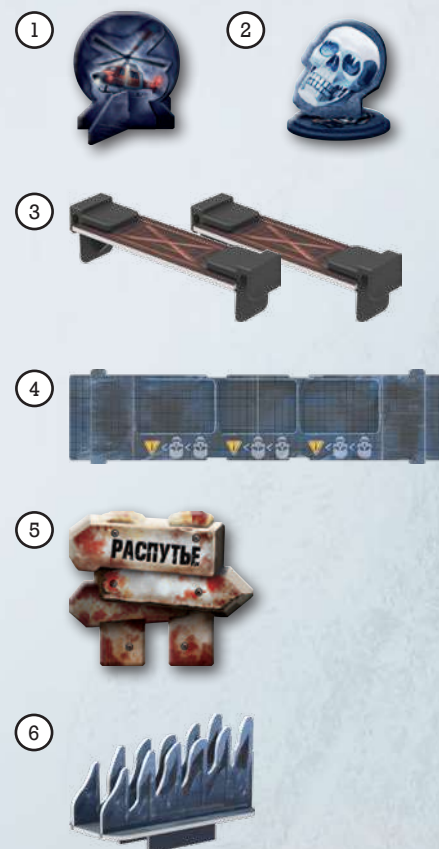


6





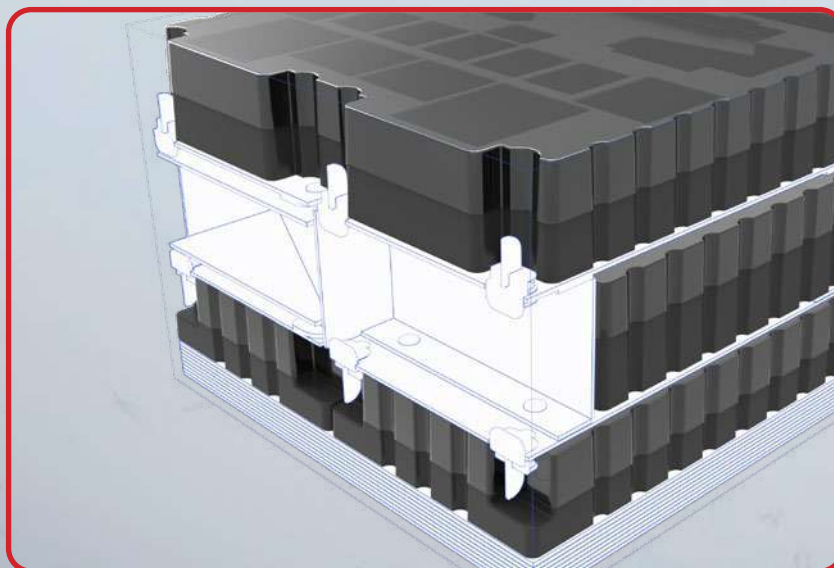
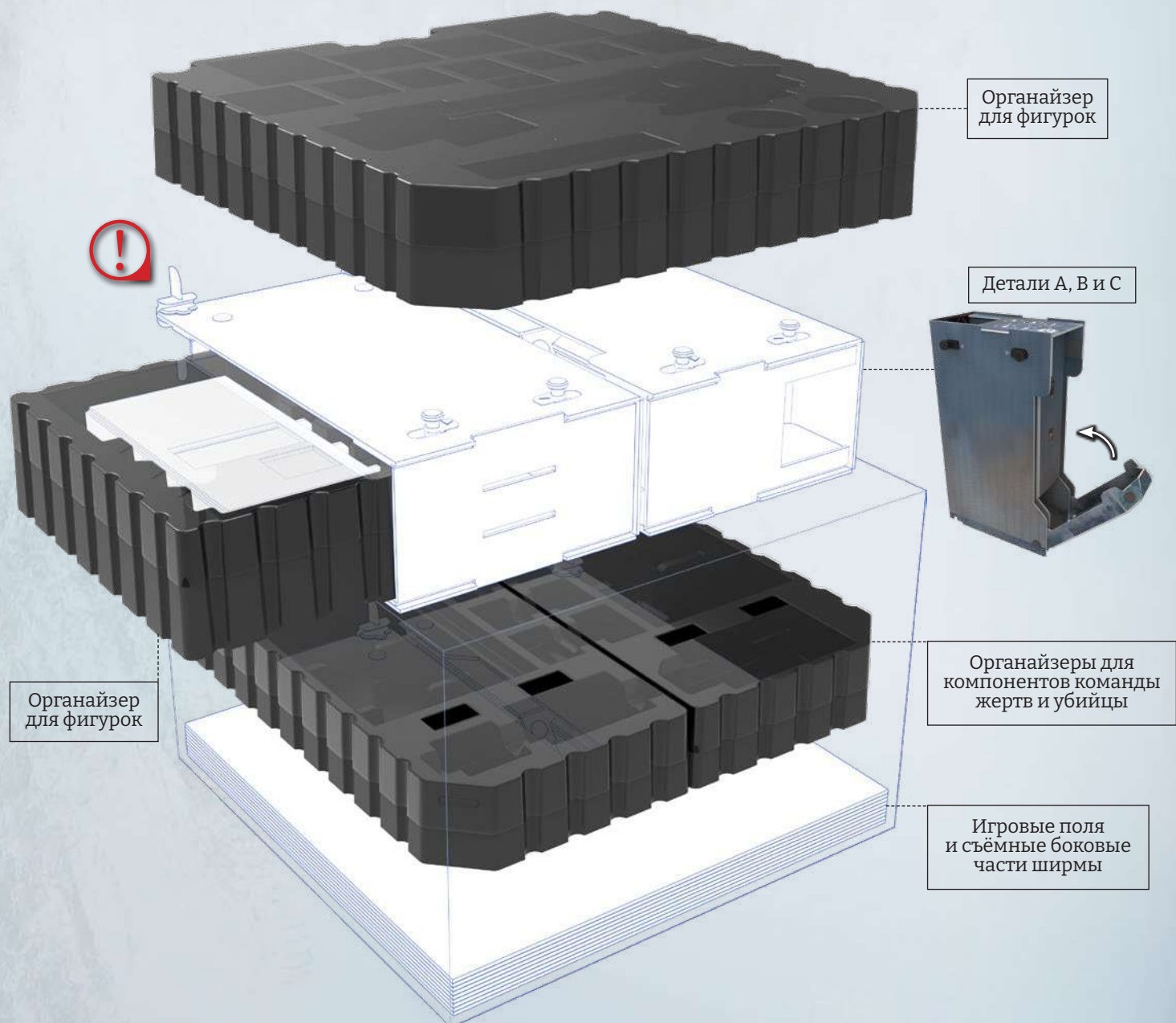
Организер для фигурок



Организер для анализатора



Всего — 24



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Геймдизайн: Jeffrey CCH

Разработка игры: Jeffrey CCH, Alex Chan

Дизайн продукта и управление производством: Herman Ying, Roxy Dai

Редактура и руководство проектом: Alex Chan, Jasper Cheung

Создание сюжета: Jeffrey CCH, Bethan Charles, Herman Ying, Roxy Dai

Креативное руководство: Roxy Dai

Дизайн обложки: Samuel Horowitz

Разработка персонажей: Samuel Horowitz, Megan Wong, Bartek Fedczak, Tomasz Zarucki

Графический дизайн и иллюстрации: Charlie Lee, Bethan Charles, Roxy Dai, Arepko, Lucia Baeber, Maciek Janik

Трёхмерная графика: Gino Lai, Tooplastic

Дизайн заголовков: Cold Castle Studios

Руководство рекламной кампанией: Zoe W.

Маркетинг: Zoe W., Claudia Lau

Дизайн рекламных материалов: Roxy Dai, Charlie Lee, Bethan Charles

Особая благодарность:

команде Tabletop Content

Christoffer Alexander Damsø

команде помощников Spiel Essen 2025

BG Port



www.icemakesboardgame.com

©2026 Ice Makes Limited

Все права защищены. Воспроизведение любой части данного продукта без специального разрешения запрещено.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректурa: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency



