

ОСОБНЯКИ БЕЗУМИЯ®

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

ПУТЬ ЗМЕИ

Даниэла выругалась, когда гладкая рукоять запутавшегося в лозах мачете заскользила в её покрытой потом руке.

— Ты не говорила мне, что джунгли будут так сильно сопротивляться, Урсула, — произнесла она.

Урсула в ответ только рассмеялась, очаровательно улыбнувшись, а Даниэла смущённо отвернулась и неуклюже выдернула мачете из зарослей. Урсула указала на руку Даниэлы:

— Если будешь так сильно сжимать рукоять, у тебя появятся мозоли. Держи её большим и указательным пальцами и позволяй силе тяжести направлять удар. Давай покажу...

— Урок окончен, — крикнул Лео, помогавший старику Норману пробираться через клубок корней хлопкового дерева. — Нам нужно пройти ещё пять миль до наступления темноты. Нельзя позволять себе бездельничать.

Предваряемые лишь звуком натянутой тетивы, на поляну вылетели примитивные стрелы! Из-за огромных деревьев выскользнули странные существа, напоминающие человекоподобных змей с длинными хвостами вместо ног.

— Вы ушли с-с-слишком далеко за наши границы, — прошипел один из змеиных воинов. — Вы не выберетес-с-сь из этих джунглей живыми.

Существо снова натянуло тетиву, но в воздухе прозвучали два выстрела, и оно упало замертво.

Лео нацелил дымящийся пистолет на другое существо и произнёс, обращаясь к товарищам:

— Помните, нам надо пройти ещё пять миль. Лучшие разобратся с ними побыстрее.

Урсула вытащила охотничий нож, а Норман стал листать тонкую книгу и что-то шептать. Когда одна из змей бросилась в атаку, Даниэла сделала глубокий вдох, расслабила руку, сжимавшую рукоять, и подняла мачете.

ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

«Путь змеи» — это дополнение ко второй редакции игры «Особняки безумия», в котором сыщики столкнутся с множеством трудностей, наименьшие из которых — иссякающие запасы питьевой воды и нападения голодных ягуаров. В темноте под кронами деревьев смертоносные хищники выслеживают свою следующую жертву, а над морем зелени возвышается древний храм, к постройке которого не прикладывал руку ни один человек. А когда внезапное землетрясение превращает один из особняков Новой Англии в невозможный тропический пейзаж, уже никто не может чувствовать себя в безопасности — даже жители Аркхэма.

Это дополнение даёт доступ к трём новым цифровым сценариям и новым событиям Мифа. В игре появляется новый тип головоломок и жетоны зарослей/обломков. Кроме того, в дополнение входят новые фрагменты поля, монстры, сыщики и карты, которые помогут игрокам в расследовании.

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

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



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 17 фрагментов поля
- 4 фигурки и карты сыщиков
- 8 фигурок и жетонов монстров
- 16 карт обычных вещей
- 5 карт уникальных вещей
- 15 карт заклинаний
- 12 карт состояний
- 3 карты урона
- 3 карты ужаса
- 5 жетонов персонажей
- 27 жетонов зарослей/обломков
- 8 жетонов дверей
- 8 жетонов стен
- Правила дополнения

КАК СОБИРАТЬ ФИГУРКИ МОНСТРОВ

Фигурка древнего василиска состоит из 4 частей, которые надо собрать вместе так, как показано на иллюстрации. Используйте во время сборки любой подходящий клей. Подождите, пока он высохнет, прежде чем прикреплять фигурку к подставке.



Древний василиск
во время сборки



Собранный
древний василиск

Некоторые фигурки необходимо прикрепить к подставкам с помощью клея: фигурка древнего василиска крепится к большой подставке, а фигурки стражей храма — к средним. Чтобы на сборку фигурок не уходило много времени, рекомендуем использовать суперклей. Прежде чем пользоваться клеем и любыми другими средствами для сборки фигурок, необходимо внимательно прочитать инструкцию по технике безопасности. Фигурки остальных монстров крепятся к маленьким подставкам.

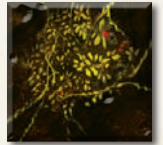
КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Начиная игру с дополнением «Путь змеи», добавьте в запас жетоны зарослей/обломков. Остальные компоненты замешайте или добавьте в соответствующие колоды и запасы базовой игры «Особняки безумия. Вторая редакция». Не забудьте обновить приложение и отметить это дополнение в своей коллекции как используемое.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ЗАРОСЛИ

Заросли — это особенность окружения, которая представляет собой густую запутанную растительность, мешающую сыщикам.

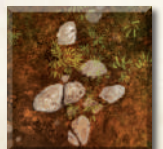


Жетон
зарослей

- При перемещении из области с зарослями сыщик проводит проверку внимания (👁️). Количество необходимых успехов равно количеству жетонов зарослей в области сыщика. При успехе сыщик перемещается из этой области без дополнительных эффектов. При провале сыщик сперва оставляет в своей области 1 случайную вещь, после чего перемещается из этой области.
- Когда сыщик, владеющий *клинковым оружием*, перемещается в область с зарослями, он имеет право сбросить 1 жетон зарослей из этой области.
- Сыщик, владеющий *клинковым оружием*, может потратить действие, чтобы сбросить все жетоны зарослей из своей области.
- Когда в области с зарослями размещается огонь, сбросьте все жетоны зарослей из этой области.
- Жетон зарослей нельзя разместить в области с огнём.

ОБЛОМКИ

Обломки — это особенность окружения, которая представляет собой обвалившиеся камни, преграждающие путь сыщикам.



Жетон
обломков

- Сыщик в одной области с обломками не может выполнять действия «обыск», «исследование» и «взаимодействие».
- Когда сыщик, владеющий *тяжёлым оружием*, перемещается в область с обломками, он имеет право сбросить 1 жетон обломков из этой области.
- Сыщик может потратить действие, чтобы попытаться сбросить жетоны обломков, проведя проверку силы (💪). За каждый выброшенный успех (🎯) он имеет право сбросить 1 жетон обломков из своей области. Если этот сыщик владеет *тяжёлым оружием*, вместо этого он имеет право сбросить все жетоны обломков из своей области вне зависимости от результата проверки.

Головоломка-кольца

Чтобы решить головоломку-кольца, сыщик должен выстроить в ряд совпадающие символы, расположенные внутри 4 концентрических колец.

- Головоломка состоит из 3 внешних колец и 1 внутреннего. На каждом кольце есть 6 секторов, содержащих по 1 символу.
 - Во всех кольцах символы расположены в одинаковом порядке, однако некоторые из них скрыты (1). Сыщик сам должен определить, какие символы скрыты.
 - Каждый символ может использоваться больше одного раза.
- В качестве одного хода решения головоломки сыщик может повернуть любое из 3 внешних колец, выбрав его и нажав на одну стрелку (2), показывающих направление вращения.
 - Стрелка поворачивает кольцо по одному сектору за раз.
 - Внутреннее кольцо (3) повернуть нельзя.



- Головоломка считается решённой, когда внешние кольца находятся в такой позиции, что одинаковые символы на них и на внутреннем кольце (скрытые или нет) выстроены в ряд, как на примере ниже.



Часто задаваемые вопросы

В.: может ли Даниэла использовать свою способность, даже если головоломку решает другой сыщик?

О.: да.

В.: позволяет ли способность Лео сыщику переместиться на 1 область, даже если этот сыщик находится за пределами дальности Лео?

О.: да.

В.: Стены и двери в этом дополнении работают так же, как и в базовой игре?

О.: да.

В.: Можно ли использовать в дополнении стены и двери из базовой игры и наоборот?

О.: да.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики дополнения: Кара Сентелл-Данк и Амудха Венугопалан

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Дэвид Хансер

Корректор: Аллан Кеннеди

Менеджер отдела разработки: Эндрю Фишер

Сюжетные аналитики «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Бельтрами, Филип Д. Генри и Мэтью Ньюман

Оформление дополнения: Уил Спрингер

Ответственный за графический дизайн: Кристофер Хош

Автор иллюстрации на обложке: Якуб Югинтас

Иллюстрации на фрагментах поля: Йоан Бисоннет

Авторы других иллюстраций: Кристи Баланеску, Игорь Бурлаков, Николь Кардифф, Мэтью Коудери, Станислав Диколенко, Мелисса Финдли, Мишель Фриго, Рафаль Гринкевич, Кларк Хаггинс, Мэгги Айви, Ричард Джосси, Александр Карч, Адам Лейн, Роберт Ласки, Бринн Метени, Андрея Уграй, Хосе Вега, Магали Вильнёв и Андреас Зафиратос

Арт-директор: Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Скульпторы: Брушан Арекар, Роберт Бранец, Ровена Френцель, Адам Мартин, Луиджи Терци, Дэвид Уитакер, Кевин ван Слоун

Ведущий скульптор: Кори Девор

Координатор производства фигурок: Деррик Фукс

Разработка приложения: Марк Джонс, Нейтан Карпински и Пол Клекер

Художник приложения: Гари Сторкамп

Исполнительный продюсер приложения: Кит Хёрли

Координатор отдела качества: Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

Руководство производством: Джастин Энгер и Джейсон Глау

Креативный директор: Брайан Шомбург

Старший менеджер по продукту: Джон Франц-Вихлац

Старший менеджер по разработке: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коницка

Глава студии: Эндрю Наваро

Игру тестировали:

Т. Дж. Олред, Джудит Андресино, Алекс Байерс, Джим Картрайт, Катерина Д'Агостини, Даниэль Ловат Кларк, Андреа Делль Агнес, Джулия Фэта, Тони Фанчи, Шон Феликс, Стивен Грэхэм, Нейтан Хайек, Майкл Хилл, Грейс Холдингхаус, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Колин Хоу, Челзи Лемм-Томпсон, Бри Линдсо, Тодд Михлич, Эрик Миллер, Лейси Миллер, Гленн Мондро, Эл Пефферс, Энджелик Фелпс, Кейси Рус, Эрик Рус, Даниэль Раннинг, Сара Шрайбер, Шелли Шоу и Май Спик

Отдельная благодарность всем нашим бетатестерам!

© 2021 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, *Mansions of Madness*, *Arkham Horror*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

www.FantasyFlightGames.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Мария Шульгина

Корректоры: Мария Шульгина и Галина Андреева

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Якова Михальченко за помощь в подготовке перевода игры.

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

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

