

ОДЕРЖИМЫЕ

ПРОЛОГ

«Одержимые» — уникальная игра-переживание. Каждая партия проходит почти в полной темноте, что может вызвать у участников чувство тревоги и страха. Но не забывайте, что всё, что вы увидите, является лишь частью игры.

Несколько дней назад к вам обратились отчаявшиеся местные жители — и вот вы здесь, в месте, где бесплотный дух не даёт покоя живым. Вы, медиумы, их последняя надежда.

Об игре

«Одержимые» — кооперативная игра для большой компании, где участники выступают в роли **медиумов**. Их цель — очистить место от потусторонних сил, выполняя миссии в разных игровых локациях.

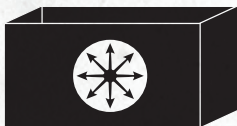
Один игрок берёт на себя роль **Великого Мастера** и следит за ходом **ритуала**: открывает карты сюжета и прорицания, распределяет карты миссий и перемещает жетоны свечей. В отличие от всех остальных участников **он не считается медиумом**.

И самое главное: в течение партии участники будут передвигаться почти в полной темноте, а единственным источником освещения станут экраны их мобильных телефонов.

В начале каждого раунда все медиумы делятся на **одержимых** и **экзорцистов**. **Одержимые** находятся во власти злого духа, поэтому должны исполнять его указания. Цель **экзорцистов** — освободить одержимых, проявив упорство и решительность.

Освобождение игроков от влияния тёмных сил — единственный способ победить зло. Но помните, что цена ошибки велика и неосторожный экзорцист может сам оказаться в плену обитателей потустороннего мира.

В ходе партии нижняя часть коробки будет использована в качестве особого игрового компонента. Она станет **Обителью духов** — реликвией, обладающей огромной магической силой. Разместите её в локации, находящейся дальше всего от ритуальной комнаты. Теперь это место — центр притяжения потусторонних сил. Наберитесь смелости, прежде чем войти сюда!



Обитель духов

Источник освещения

Игра проходит почти в полной темноте, но у каждого участника должен быть собственный источник освещения. Мы рекомендуем использовать мобильные телефоны. Перед началом партии уменьшите яркость их экранов до минимального значения: они должны лишь немного освещать окружающее пространство и текст на картах.

Не включайте встроенные фонарики: яркий свет может разрушить таинственную атмосферу этого места.

Если по какой-то причине вы не можете использовать мобильные телефоны, замените их любыми портативными источниками освещения (ручные или налобные фонари, светодиодные свечи и т. д.).

При необходимости воспользуйтесь тканью или другими подручными средствами, чтобы уменьшить яркость света.



**Источник освещения
включён**



**Источник освещения
выключен**



БОЛЬШЕ ВЕСЕЛЬЯ!

- Выберите для игры место, безопасное для всех участников.
- Используйте всё, что поможет вам вжиться в роль одержимого, экзорциста или Великого Мастера. Если захотите, можете дополнить условие вашей карты миссии или испытания.
- Играя роль одержимого, можете мешать экзорцистам или, наоборот, изо всех сил стараться помочь им спасти вас.
- Великий Мастер самостоятельно решает, как именно трактовать условия карт прорицания и насколько строго следить за их выполнением.
- Одержимый самостоятельно решает, удалось ли другому игроку освободить его или экзорцист сам оказался пленником потусторонних сил.

Основная цель игры — получить удовольствие и хорошо провести время в компании. **Поэтому в любых спорных ситуациях выбирайте тот вариант, который кажется вам наиболее весёлым!**

Цель игры

Чтобы победить, медиумы и Великий Мастер до конца 7-го раунда должны перевернуть 3 карты прорицания, лежащие на ритуальном столе, и убрать с них все жетоны свечей. Во всех остальных случаях медиумы и Великий Мастер считаются проигравшими.

Если в какой-то момент партии никто из медиумов не сможет вернуться в ритуальную комнату, чтобы начать новый раунд, игра немедленно заканчивается, а медиумы и Великий Мастер признаются проигравшими.

Состав игры

- 1 ритуальная доска
- 2 карты-памятки
- 11 карт прорицания
- 42 карты миссий экзорцистов
- 75 карт миссий одержимых
- 11 карт испытаний Великого Мастера
- 6 карт сюжета
- 17 жетонов свечей
- 1 Обитель духов (нижняя часть коробки)

Также у каждого игрока должен быть собственный источник освещения (например, мобильный телефон).

Подробнее о структуре карт см. стр. 15–16.

Ход игры

Партия продолжается 7 раундов, каждый из которых состоит из 3 фаз:

1. Фаза подготовки

Великий Мастер раздаёт медиумам карты миссий, разделяя их на одержимых и экзорцистов, после чего получает свою карту испытания.

2. Фаза экзорцизма

Одержимые и экзорцисты занимают различные игровые локации и пытаются выполнить миссии, указанные на картах.

Великий Мастер контролирует ход игры, пытаясь при этом пройти собственное испытание.

3. Фаза проверки

Игроки подсчитывают, сколько одержимых было освобождено и сколько миссий выполнено. Затем они перемещают соответствующее число жетонов свечей на ритуальной доске, убедившись, что карта испытания Великого Мастера этому не препятствует.

Подготовка игровых локаций

- Выберите место, знакомое всем игрокам.

Ключевые моменты:

- Если вы играете в помещении, заранее договоритесь, в какие комнаты заходить можно, а в какие — нельзя.
- Если вы играете на улице, заранее договоритесь о том, где именно будут расположены локации, и чётко обозначьте их границы.
- Постарайтесь, чтобы общее число игровых локаций составляло примерно половину от общего числа медиумов (в среднем 4–6).

- Определите, какая из локаций станет ритуальной комнатой — местом проведения ритуала.

Ключевые моменты:

- Если вы играете в помещении, выберите для этих целей комнату, где есть стол.
- Если вы играете на улице, можете использовать плед или коврик для пикника. Расстелите его на небольшом расстоянии от других локаций и расположите на нём ритуальную доску и карты. Теперь это место считается ритуальным столом.

- Выберите локацию для Обители духов. Это может быть локация, находящаяся дальше всего от ритуальной комнаты, или просто место, внушающее участникам наибольший страх. Разместите там , так чтобы она была хорошо заметна, затем положите внутрь 3 случайные карты миссий экзорцистов.
- Выберите, кто из игроков возьмёт на себя роль Великого Мастера.

Подготовка ритуального стола

- Разместите ритуальную доску в центре ритуального стола.



- (1) Колода карт миссий экзорцистов
- (2) Сброс карт миссий экзорцистов
- (3) Колода карт миссий одержимых
- (4) Сброс карт миссий одержимых
- (5) Колода карт испытаний Великого Мастера
- (6) Сброс карт испытаний Великого Мастера
- (7) Ячейки А, Б и В для карт прорицания

- Перемешайте все карты прорицания, возьмите 2 случайные и разместите их в ячейках А и Б лицевой стороной вниз. Разместите карту прорицания, на рубашке которой изображена дверь, лицевой стороной вниз в ячейке В.

- Возьмите столько жетонов свечей, сколько медиумов участвует в игре, добавьте к этому количеству ещё 1, а затем разместите их на карте прорицания в ячейке А.

Пример. Если в партии участвуют 6 медиумов и 1 Великий Мастер, положите на крайнюю левую карту прорицания 7 жетонов свечей.



- Разместите 2 жетона свечей на карте прорицания в ячейке Б.
- Разместите 3 жетона свечей на карте прорицания в ячейке В.
- Перемешайте по отдельности карты миссий одержимых  и экзорцистов  и разместите получившиеся колоды в областях, обозначенных .



- Перемешайте все карты испытаний Великого Мастера, возьмите 7 случайных карт, сформируйте из них колоду и разместите её лицевой стороной вниз на ритуальном столе в области, обозначенной .
- Выберите 1 карту сюжета, которая лучше всего соответствует окружающей обстановке ( или ) , или возьмите 1 случайную карту. Затем поместите её на верх колоды испытаний Великого Мастера лицевой стороной вниз.
- Все неиспользованные карты поместите внутрь крышки от коробки с игрой и отложите её в сторону. В этой партии они не понадобятся.
- Выключите все источники освещения, кроме экранов ваших мобильных телефонов (или тех устройств, которыми вы решили их заменить). Расположитесь вокруг ритуального стола, так чтобы Великий Мастер видел каждого медиума. **Ритуал начинается.**



КАРТЫ МИССИЙ ОДЕРЖИМЫХ И ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Все карты миссий одержимых, в нижней части которых нет символов , ,  или , должны быть добавлены в колоду во время подготовки ритуального стола.

Вы также можете использовать один или несколько дополнительных наборов карт, перечисленных ниже:

- Если ваша партия проходит в частном доме или в квартире, добавьте в колоду карты с .
- Если ваша партия проходит на улице, добавьте в колоду карты с .
- Если вы хотите, чтобы некоторые миссии предусматривали физический контакт между медиумами, добавьте в колоду карты с .
- Если вы хотите повысить уровень сложности некоторых миссий, добавьте в колоду карты с .

Вы можете комбинировать эти наборы в зависимости от места проведения игры и пожеланий участников.



1. Фаза подготовки

Только в начале 1-го раунда:

Великий Мастер берёт с верха своей колоды карту сюжета и громко зачитывает то, что на ней написано.



А. Великий Мастер раздаёт медиумам карты миссий: верхнюю карту миссии экзорциста  получает медиум слева от него, верхнюю карту миссии одержимого  — следующий по часовой стрелке участник. Так, чередуя миссии экзорцистов и одержимых, Великий Мастер продолжает раздачу до тех пор, пока каждый медиум не получит карту.

Б. Медиумы изучают полученные карты втайне от других участников. В это время Великий Мастер берёт верхнюю карту своей колоды и знакомится с условиями испытания.

В. Ознакомившись с миссиями, медиумы прячут свои карты в карманы или держат их в руках так, чтобы другие игроки не могли подсмотреть.

Затем Великий Мастер громко произносит:

«Экзорцисты, оставайтесь!»

После этого экзорцисты собираются вокруг ритуального стола, а все одержимые уходят в другие локации.

Г. Великий Мастер и экзорцисты могут обсудить стратегию своего поведения и то, как освободить тех или иных одержимых.

Затем Великий Мастер произносит:

«Экзорцисты, я рассчитываю на вас!»

После этой фразы экзорцисты разделяются и начинают исследовать игровые локации, чтобы выполнить свои миссии.

Важно! Взяв последнюю карту из колоды испытаний, Великий Мастер объявляет медиумам, что следующая фаза экзорцизма будет последней, после чего игра закончится (подробнее об этом см. «Конец игры» на стр. 10).

Совет. Возвращаясь в ритуальную комнату перед каждой фазой проверки, не занимайте одно и то же место у ритуального стола, чтобы не оставаться в одной и той же роли одержимого или экзорциста.



Попросите экзорциста
найти одного из одержимых
и осветить его лицо.
Медиум называет
определённого одержимого.

Во время следующей фазы проверки:

☐ Экзорцист вернулся 

☐ Экзорцист не вернулся 

2. Фаза экзорцизма

А. Одержимые переходят из ритуальной комнаты в другие локации и выключают свои источники освещения до тех пор, пока не будут освобождены. **Каждый одержимый должен выполнить то, что указано на его карте миссии.** Освобождённый одержимый немедленно возвращается в ритуальную комнату, не взаимодействуя при этом с другими медиумами.

ПЛЕНЁННЫЙ ЭКЗОРЦИСТ

- Если экзорцист, пытаясь освободить другого медиума, совершает действие, отмеченное на карте миссии одержимого символом , он сам немедленно оказывается во власти потусторонних сил. В этом случае одержимый произносит: **«Выключи свет и повторай за мной»**. Затем он объясняет экзорцисту условия своей миссии или даёт ознакомиться со своей картой. После этого экзорцист выключает свой источник освещения и, оставаясь в одной локации с одержимым, начинает делать то же, что и он. Пленённый экзорцист будет освобождён в тот момент, когда будет освобождён одержимый, который его пленил.



ОСВОБОЖДЕНИЕ ОДЕРЖИМОГО/ ПЛЕНЁННОГО

- Когда экзорцист освобождает одержимого, тот благодарит его и включает свой источник освещения. Затем освобождённый одержимый немедленно возвращается в ритуальную комнату, не взаимодействуя при этом с другими медиумами.
- Если кто-то освобождает одержимого/пленённого медиума, все остальные медиумы, находящиеся с ним в одной локации и выполняющие ту же миссию, что и он, также считаются освобождёнными. Они должны немедленно включить свои источники освещения и вернуться в ритуальную комнату.
- Пленённый, а затем освобождённый экзорцист **обязан** показать  во время следующей фазы проверки, даже если успел выполнить свою миссию до того, как был пленён.



Б. На протяжении всей этой фазы **экзорцистам** запрещено создавать коалиции. Они должны перемещаться и выполнять миссии поодиночке, однако могут разговаривать друг с другом при встрече. Экзорцисты не могут вернуться в ритуальную комнату до тех пор, пока Великий Мастер не произнесёт: **«Ритуал снова начинается»**. Услышав это, они должны немедленно собраться вокруг ритуального стола.

Основная цель экзорциста — **найти одержимого и освободить его. Кроме того, до начала следующей фазы проверки он может попытаться выполнить то, что указано на его карте миссии.**

В. У Великого Мастера нет никаких ограничений при перемещении между игровыми локациями. При этом он должен выполнять то, что указано на его карте испытания.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ФАЗЫ ЭКЗОРЦИЗМА

Продолжительность фазы экзорцизма не регламентирована правилами и определяется самими игроками. Однако, чтобы партия проходила динамично и занимала не более получаса, каждая фаза экзорцизма должна длиться примерно **4 минуты**. Игроки могут контролировать время, прошедшее с момента начала фазы, с помощью мобильных телефонов, но не должны устанавливать таймер или будильник. Только Великий Мастер определяет, когда именно завершится фаза экзорцизма, и оповещает об этом других участников.

Если Великий Мастер замечает, что медиумы много разговаривают друг с другом и/или пытаются сформировать коалиции, он должен немедленно завершить фазу экзорцизма.

Для этого он громко произносит:

«Ритуал снова начинается»

После этого все **не одержимые и не пленённые медиумы должны немедленно вернуться в ритуальную комнату.**

Все одержимые и/или пленённые медиумы, которые не были освобождены в этой фазе экзорцизма, остаются в тех же локациях и не возвращаются в ритуальную комнату.

3. Фаза проверки

Каждый медиум, который возвращается в ритуальную комнату, может поместить карту своей миссии в соответствующую стопку сброса.

После этого он встаёт перед ритуальным столом и вытягивает руку вперёд. Как только все медиумы занимают свои места, Великий Мастер объявляет:

- **Каждый освобождённый одержимый** поднимает большой палец вверх .
- **Каждый экзорцист, который не был пленён и выполнил свою миссию**, поднимает большой палец вверх .

Великий Мастер также поднимает большой палец вверх , если это указано в его карте испытания.

Во всех остальных случаях игрок опускает большой палец вниз .

За каждый поднятый палец  Великий Мастер перемещает 1 жетон свечи слева направо — с одной карты прорицания на другую.

Важно! Великий Мастер должен сначала переместить все жетоны свечей с карты прорицания в предыдущей ячейке, прежде чем переходить к следующей карте. Поэтому, например, он сможет перемещать жетоны свечей с карты в ячейке Б, только переместив все жетоны с карты в ячейке А.

Таким образом, карта в ячейке А всегда будет открыта первой, а карта в ячейке В — последней.

Если на карте прорицания, лежащей на ритуальном столе лицевой стороной вниз, не осталось ни одного жетона свечи, Великий Мастер немедленно переворачивает её лицевой стороной вверх. Каждая такая карта содержит особое условие, обязательное для всех медиумов, находящихся у ритуального стола (подробнее об этом см. «Карты прорицания» на стр. 11).

После этого все участники переходят к фазе подготовки следующего раунда. Если текущий раунд — 7-й по счёту, игра завершается. Переходите к разделу «Конец игры».

Конец игры

Существует 3 варианта завершения игры:

- **Игроки терпят поражение**, если, услышав призыв Великого Мастера снова начать ритуал в конце фазы экзорцизма, никто из медиумов не возвращается в ритуальную комнату и Великий Мастер остаётся один. Медиумы больше не могут противостоять злу и становятся одержимы этим местом.
- **Игроки терпят поражение**, если к концу 7-го раунда на картах прорицания остались жетоны свечей. Потусторонним силам удалось захватить власть над этим местом.
- **Игроки побеждают**, если к концу 7-го раунда смогли убрать с карт прорицания все жетоны свечей.



Карты прорицания



Если к концу фазы проверки на карте прорицания не остаётся ни одного жетона свечи, Великий Мастер переворачивает её лицевой стороной вверх.

С этого момента и до конца игры все медиумы, находящиеся у ритуального стола, должны выполнять то, что указано на карте.

Когда Великий Мастер переворачивает карту прорицания в ячейке Б, её эффект применяется вместе с эффектом карты прорицания в ячейке А.

Великий Мастер игнорирует все эффекты открытых карт прорицания, но следит за тем, чтобы другие игроки выполняли указанные на них условия.

Если медиумы игнорируют эффект карты прорицания, Великий Мастер указывает им на это, а затем **возвращает 1 жетон свечи на 1 шаг назад.**

Возвращение жетона свечи



Определите, в какой из ячеек ритуальной доски больше всего жетонов свечей, возьмите оттуда 1 жетон и переместите его справа налево — на 1 шаг назад. Если большинство жетонов уже было удалено с крайней правой карты прорицания и лежит рядом с ней, возьмите 1 жетон, снятый с ритуальной доски, и снова поместите его на крайнюю правую карту прорицания.

Важно! Если большинство жетонов свечей находится на крайней левой карте прорицания, нельзя взять оттуда 1 жетон и удалить его с ритуальной доски.

Дополнительные сведения

- Ниже поясняются условия некоторых карт миссий:
 - **«Тихо напевайте детскую песенку».** Можете выбрать любую песню, которую обычно поют детям (например, «В лесу родилась ёлочка», «Спят усталые игрушки» и т. д.).
 - **«Медиум направляет на вас свет».** Игрок должен поднести свой источник освещения к лицу другого участника.
 - **«Попробуйте напугать медиума».** Один игрок должен заставить другого проявить страх: закричать, убежать, подпрыгнуть или хотя бы вздрогнуть.
- Если базовые правила игры или условия карт прорицания противоречат эффектам карт миссий или испытаний, приоритет всегда отдаётся последним.
- Если в ходе партии вы сомневаетесь в трактовке какого-либо правила или хотите уточнить, верно ли вы поняли текст карты, обратитесь к Великому Мастеру. Решать спорные вопросы — его прямая обязанность.

Первая партия

Подготовьте игру, как это описано на стр. 4–6. Единственное отличие — Великий Мастер на протяжении всей партии не будет изучать карты испытаний и применять их эффекты.

Его основной задачей станет организация игрового процесса. Также он должен будет следить за выполнением условий карт прорицания.

Таким образом, в первой партии Великий Мастер будет использовать карты испытаний только в качестве счётчика раундов.



• СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ •



Авторы игры: Марк-Антуан Дойон и Дамьен Фалькуска

Иллюстрации: Cowboy Tattoo

Дополнительная разработка: GRRRE Games

Вёрстка: Валериан Халли

Перевод на английский язык: Камий Боннар

Корректурa: Арнянка

Разработка шрифтов: Changa — Эдуардо Тунни, Alegreya — Хуан Пабло дель Пераль, Geizer — Мэтт Уилсон

• РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ •



Руководство проектом: Александра Етонова, Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура: Полина Кудрявцева

Корректурa: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency

Подробнее об игровых ролях

ВЕЛИКИЙ МАСТЕР

- Великий Мастер контролирует ход игры и следит за тем, чтобы все медиумы, находящиеся у ритуального стола, выполняли то, что указано на картах прорицания.
- В фазе экзорцизма он может свободно переходить из одной локации в другую, но не должен взаимодействовать с другими игроками. Он лишь наблюдает за происходящим и делает выводы о том, как развивается партия. Эту информацию он сможет обсудить с медиумами во время следующей фазы подготовки.

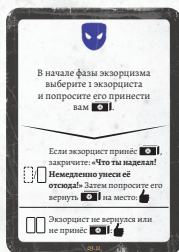
Важно! Великий Мастер не считается медиумом и не может быть пленён.

- Он, как и другие участники, противостояит потусторонним силам, но делает это с помощью своих карт испытаний.

На каждой карте испытания указано, что должны сделать Великий Мастер и/или медиумы, чтобы в фазе проверки получить дополнительный . Возможный результат зависит от количества уже открытых карт прорицания:



- 0 или 1 открытая карта прорицания (все карты прорицания лежат лицевой стороной вниз или открыта карта в ячейке А);
- 2 открытые карты прорицания (открыты карты в ячейках А и Б).
- Великий Мастер никогда не говорит другим игрокам об условиях своего испытания, однако в фазе проверки сообщает о его результатах.



Пример

В начале следующей фазы экзорцизма Великий Мастер просит экзорциста принести ему Обитель духов:

- На ритуальном столе / : если экзорцист приносит Великому Мастеру , Великий Мастер ругает его за это и просит вернуть её на место. Во время следующей фазы проверки Великий Мастер показывает .
- На ритуальном столе : если экзорцист не возвращается в ритуальную комнату или не приносит , во время следующей фазы проверки Великий Мастер показывает .

ОДЕРЖИМЫЙ

- Одержимый должен выполнить свою миссию, находясь в одной из игровых локаций (но не в ритуальной комнате). Он не может покинуть эту локацию до тех пор, пока экзорцист не освободит его.
- Как только он переместится в локацию и займёт выбранное место, он должен немедленно выключить свой источник освещения.
- Одержимый не может вернуться в ритуальную комнату, пока не будет освобождён.
- Освобождённый одержимый должен немедленно вернуться в ритуальную комнату. Во время следующей фазы проверки он поднимает большой палец вверх.
- Если экзорцист, пытаясь освободить одержимого, совершает действие, отмеченное на карте миссии символом , он сам оказывается в плену сил зла. В этом случае одержимый должен объяснить экзорцисту условия миссии или дать ему ознакомиться со своей картой. После этого экзорцист выключает свой источник освещения и, оставаясь в одной локации с одержимым, начинает делать то же, что и он.



ЭКЗОРЦИСТ

- Экзорцист всегда должен перемещаться между локациями в одиночку.
- Экзорцист может освободить одержимого/пленённого медиума. Кроме того, он может попытаться выполнить свою миссию до начала следующей фазы проверки.
- Символ   на карте миссии означает, что для её выполнения экзорцист должен поместить эту карту в Обитель духов.
- Экзорцист никогда не выключает свой источник освещения.
Пояснение. Если другой медиум просит экзорциста выключить источник освещения или если подобное условие присутствует на карте миссии экзорциста, он может сделать это.
- Когда экзорцист слышит призыв Великого Мастера снова начать ритуал, он должен немедленно вернуться в ритуальную комнату.
- Пленённый экзорцист должен находиться в одной локации с пленившим его одержимым и делать то же самое, что и он. Он будет освобождён в тот момент, когда будет освобождён этот одержимый.
- Если во время фазы экзорцизма экзорцист не был пленён и при этом успешно выполнил свою миссию, в следующей фазе проверки он поднимает большой палец вверх.



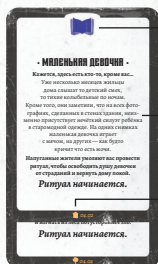
Структура карт

КАРТА СЮЖЕТА



Символ Великого Мастера

Символ сюжета



Вступительный текст, который Великий Мастер должен прочитать вслух



Сюжет, который подходит для игры в помещении



Сюжет, который подходит для игры на улице

КАРТА ИСПЫТАНИЯ ВЕЛИКОГО МАСТЕРА



Символ Великого Мастера

Условие испытания

Если выполнено условие испытания, поднимите большой палец вверх во время следующей фазы проверки

В ином случае:

Количество
открытых карт
прорицания:

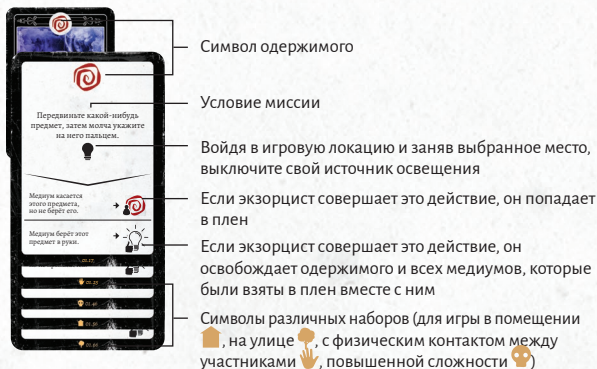


0 или 1 открытая карта
прорицания

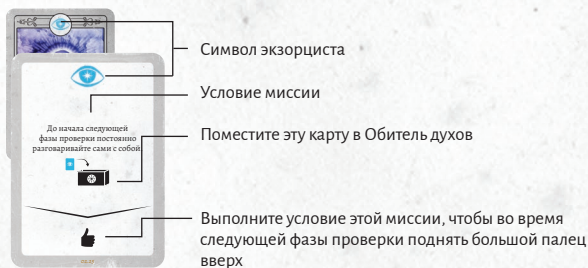


2 открытые карты
прорицания

КАРТА МИССИИ ОДЕРЖИМОГО



КАРТА МИССИИ ЭКЗОРЦИСТА



КАРТА ПРОРИЦАНИЯ

