



**НЕ ХОДИ
СЮДИ**

ПРАВИЛА ГРИ

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

А Кожен гравець вибирає колір і бере **ширму** та 5 **міплів друзів** вибраного кольору, щоб сформувати свій запас.



Б Вставте органайзер у коробку. Це буде **вежа для кубиків**. Покладіть **кубики примар** у лоток вежі.

В Покладіть **планшетку** поруч із вежею.

Г Покладіть токени **примар** купкою.

Г Зберіть **колоду проклять** згідно з таблицею нижче. Розділіть карти за типом (є по 8 карт кожного типу прокляття). Виберіть, які прокляття ви будете використовувати у грі. Перетасуйте всі вибрані карти, а потім приберіть із гри вказану в таблиці кількість карт. Покладіть сформовану колоду доліниць у ігрову зону.

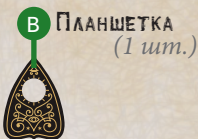
2 гравці	Виберіть 5 типів; приберіть 16 карт.
3 гравці	Виберіть 6 типів; приберіть 12 карт.
4 гравці	Виберіть 7 типів; приберіть 8 карт.
5 гравців	Виберіть 8 типів; приберіть 4 карти.

Д Випадковим чином виберіть стартовий бік **планшетів кімнат** і покладіть їх у ігрову зону. Витягніть із колоди 3 карти проклять та викладіть їх горілиць у ряд над кожною кімнатою. Бібліотека й таємний прохід мають спеціальні правила розміщення карт. Докладніше – на останній сторінці правил.



Б ВЕЖА ДЛЯ КУБІКІВ
(1 шт.)

Б КУБИКИ ПРИМАР
(6 шт.)



В ПЛАНШЕТКА
(1 шт.)

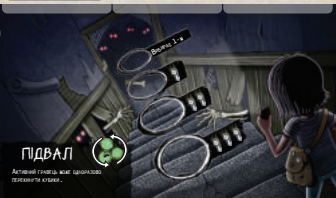
Г ТОКЕНИ ПРИМАР
(24 «одиниці», 20 «двійок»,
2 «п'ятірки»)



Г КАРТИ ПРОКЛЯТЬ
(12 типів,
по 8 карт кожного)



Д ПЛАНШЕТИ КІМНАТ
(3 шт.)




НЕ ХОДИ СЮДИ!

«Це просто щоб нас налякати», – сміються ваші друзі, поглядаючи на зловісне попередження, намальоване прямо на забитих дошками дверях покинутого будинку. «Навіть не знаю...» – ви замовкаєте під скрегіт виламаних дверей і закликів наздоганяти. В середині ви знаходите старовинну дошку для спиритичних сеансів із вигадливими літерами та цифрами. «Давайте спробуємо!» – вигукує хтось. Усі разом ви торкаєтесь планишечки. Раптом вхідні двері з гуркотом зачиняються, а планишечка, літера за літерою, показує:

На вас накладено прокляття. Знайдіть ще дванадцять. Тринадцять прокляття завершить ритуал, і я відчиню двері.


Ви бачите довгий темний коридор із дверима по обидва боки і уявляєте, які страхіття приховано за ними. «Нам краще розділитися», – пошепки пропонує хтось із друзів. Ви вмикаєте ліхтарик і бурмочете: «Хто б сумнівався, що це була погана ідея...».

МЕТА ГРИ

Перемагає гравець із **НАЙМЕНШОЮ** кількістю проклять !



Протягом гри ви будете отримувати карти проклять. Намагайтеся збирати карти з меншою кількістю проклять і очищайте карти з багатьма прокляттями. Коли ви очищуєте карту, переверніть її долілиць. Прокляття з перевернутих карт не враховуються.

Іноді вас будуть переслідувати примари. У декількох токенах примар  немає нічого страшного. Та якщо ви завершите гру з **НАЙБІЛЬШОЮ** кількістю цих токенів, ви додатково отримуєте купу проклять.

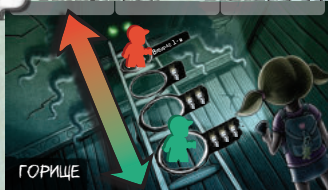
БІЛЬШІСТЬ  8



ЗА НОЖИ




РИЗИКОВАНО → **ВИБИРАЄТІМ**




ГОРИЦЕ

БЕЗПЕЧНО → **ВИБИРАЄ ОСТАННІМ**

Ліхтарик  захищають від примар. Заходити вглиб будинку ризиковано, але ви зможете першим вибрати карту.

ПЕРЕБІГ ГРИ

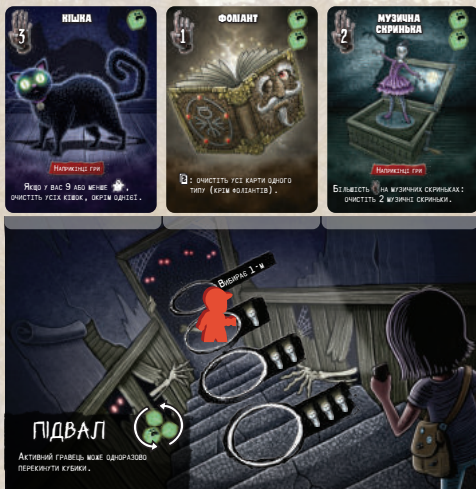
Починає гравець, який насмілиться зробити хід першим.

Коли настає ваша черга “**ходити сюди**” – перемістіть у кімнату міпл друга . Якщо це третій міпл у тій самій кімнаті, починається **напад примар**. Після цього передайте хід гравцеві ліворуч.

ХОДИ СЮДИ


Розмістіть 1 міпл зі свого запасу на незайняте місце будь-якої кімнати. За кожного розміщеного міпла ви отримаєте 1 карту прокляття цієї кімнати у фазі нападу примар. Чим далі розміщено міпл, тим вищий шанс стати першим, хто вибиратиме прокляття, але тим вищий і ризик отримати токени примар.


Кожна кімната має особливий ефект, який може активуватися після розміщення міпла. Ви знайдете опис усіх кімнат на останній сторінці цих правил.





Анна вирішує розмістити свій міпл у підвалі, тому що їй подобаються тамтешні карти. Анна вибирає друге місце зверху, що трохи ризиковано, але дасть їй можливість першою чи принаймні другою вибрати карту.

НАПАД ПРИМАР

Якщо розміщений вами міпл є третім у кімнаті, візьміть планшетку  – вона нагадуватиме, що ви зараз активний гравець. Потім виконайте 3 кроки:

1. Киньте кубики примар. Заберіть усі кубики з лотка вежі. Потім візьміть стільки кубиків примар, скільки намальовано  на всіх 3 картах кімнати, і киньте їх у вежу.

Застосуйте результат кидка кубиків до кожного з трьох міплів. Власник кожного міпла бере стільки примар , скільки випало на кубиках мінус кількість ліхтариків , зображених біля його міпла. Заховайте отримані токени примар кожен за своєю ширмою.


Якщо токени примар закінчилися, використайте будь-який замітник.


Кинуть 5 кубиків.



Результат – 3 примари.



Віталій отримує 

Анна ігнорує одну примару й отримує 

Анна ігнорує всі 3 примари

2. Візьміть карти проклять. Починаючи з гравця, міпл якого стоїть першим зверху, і продовжуючи згідно з розміщенням у кімнаті, візьміть за кожного міпла одну карту прокляття на свій вибір. Тримайте свої карти проклять, розкладені за типом, горілиць перед ширмою. Коли берете карту, прочитайте її текст. Якщо всі умови виконано, негайно застосуйте її ефект (якщо не зазначено «наприкінці гри»). Після цього карти поверніть свій міпл у запас.



Віталій вибирає першим. Він бере фоліант, тому що на ньому найменше проклять.

Анна вибирає другою і третьою та забирає обидві карти проклять, що залишилися.

3. Відкриття нової кімнати. Переверніть кімнату на інший бік. Візьміть 3 карти з колоди проклять і викладіть їх над кімнатою. Якщо карти проклять закінчились, заберіть кімнату з ігрової зони. Гравець ліворуч від активного гравця (з планшеткою) ходить наступним. Продовжуйте грати за годинниковою стрілкою, доки не позбудетесь усіх 3 кімнат. Після цього гра завершується.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, коли розібрано всі карти проклять.
Застосуйте всі ефекти карт проклять із вказівкою «наприкінці гри». Потім усі гравці показують свої токени примар і визначають, у кого їх найбільше. Додайте стільки проклять, скільки позначено на ваших відкритих картах, і **якщо у вас найбільше примар, додайте по 1 прокляттю за кожні 2 примари (якщо декілька гравців розділяють першість, кожен додає прокляття)**. Гравець із найменшою кількістю проклять виграє. Якщо декілька гравців отримали однакову кількість проклять, перемагає гравець із меншою кількістю примар. Якщо кількість примар однакова, обидва стають переможцями.



(9 примар)

РЕЗУЛЬТАТ ВІТАЛІА: **13**



(7 примар)

РЕЗУЛЬТАТ АННИ: **17**



(11 примар)


РЕЗУЛЬТАТ ЮРІЯ: **16**

Віталій отримав найменше проклять і перемагає!




КАРТИ ПРОКЛЯТЬ



Є по 8 карт кожного типу. Прокляття мають значення від 1 до 4.

 : під час нападу примар киньте стільки кубиків примар, скільки зображено на всіх 3 картах кімнати разом.

НАПРИКІНЦІ ГРИ : ефект спрацьовує тільки наприкінці гри.

 ,  ,  : цифри показують, скільки карт цього типу потрібно зібрати, щоб застосувати ефект.

ОЧИСТИТИ : переверніть карту долілиць. Прокляття на перевернутих картах не враховуються.

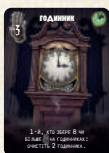
Декілька наборів: ви можете застосовувати певні ефекти декілька разів, зібравши інший набір потрібних карт.



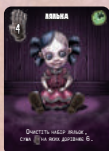
Амулет: наприкінці гри очистіть карти амулетів з указаним на карті значенням. Кожна карта амулету може очистити тільки одну іншу карту амулету з указаним значенням прокляття.



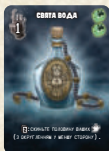
Кішка: наприкінці гри, якщо у вас 9 або менше примар, залиште тільки 1 карту з кішкою на свій вибір, а інші очистіть.



Годинник: якщо ви перший гравець, який зібрав набір годинників із сумою значень проклять 8 або більше, негайно очистіть 2 карти з годинником на свій вибір. Після цього набори карт із годинниками вже не мають ефекту.



Лялька: якщо ви зібрали набір карт із ляльками, сума проклять на яких дорівнює 6, негайно очистіть ці карти ляльок.



Свята вода: якщо ви зібрали 2 карти святої води, негайно скиньте половину своїх примар (з округленням у меншу сторону).



Маска: якщо ви берете карту маски, негайно передайте гравцеві праворуч стільки примар, скільки масок у вашому наборі.



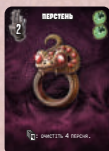
Дзеркало: коли ви берете карту дзеркала, візьміть також 1 примару. Щойно ви зберете 3 карти дзеркала, негайно очистіть їх усі.



Музична скринька: наприкінці гри, якщо у вас найбільша сума значень проклять на картах музичних скриньок, очистіть 2 карти музичних скриньок на свій вибір. Якщо двоє гравців мають рівні значення, кожен із них очищає по 2 карти з музичними скриньками.



Портрет: наприкінці гри за кожен набір із двох портретів очистіть одну карту портрету на свій вибір.



Перстень: щойно збираєте 4 карти перснів, негайно очистіть їх усі.



Близнята: якщо ви зібрали 2 карти близнюків з однаковим значенням прокляття, негайно їх очистіть.

КІМНАТИ

Місця для міплів



ЛІХТАРИКИ

Горище: якщо ви розмістили міпл на найдальшому місці в кімнаті, негайно візьміть одну примару.

Підвал: після того, як кинуто кубики для цієї кімнати, активний гравець може одноразово перекинути всі кубики.

Коридор: після того, як кинуто кубики для цієї кімнати, активний гравець може змінити результат на одному з кубиків.

Бібліотека: у цій кімнаті розмістіть карти прокляття за зростанням їхнього значення. Якщо на картах однакові значення, лівіше покладіть ту, яку витягнули з колоди раніше. Гравець, який забирає крайню карту зліва, спершу бере одну примару. Гравець, який забирає крайню карту справа, спочатку скидає одну примару.

Дитяча: якщо ви розміщуєте міпл на місці, найближчому до входу в кімнату, негайно скиньте одну примару.

Таємний прохід: покладіть третю карту прокляття в цій кімнаті долілиць. Якщо виставляєте міпл в цю кімнату, таємно подивіться закриту карту. Після того, як у кімнаті з'явиться третій міпл, відкрийте карту.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Болдирева
Редакторка: Марія Сівченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Автори гри: Ендрю Нергер і Джеффрі Чін
Ілюстрації: Руперт Льюїс Джонс
Графічний дизайн: Джеффрі Чін