



# STRANGER THINGS



## ДИВНІ ДИВА

- ДОГОРИ ДРИГОМ -

Правила гри

NETFLIX



## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	<b>2</b>
<b>ОГЛЯД ГРИ</b> .....	<b>2</b>
<b>ТВОРЦІ ГРИ</b> .....	<b>2</b>
<b>КОМПОНЕНТИ ГРИ</b> .....	<b>3</b>
<b>ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ</b> .....	<b>4</b>
• ІГРОВЕ ПОЛЕ.....	4
• ГЕРОЇ ТА ПЛАНШЕТИ ГЕРОЇВ.....	5
• КАРТИ ДІЙ.....	5
• КАРТИ СЦЕН.....	5
• ЖЕТОНИ.....	6
• СТОПКИ.....	6
• ВОРОГИ.....	7
• КАРТИ СОЮЗНИКІВ.....	7
• КАРТИ ПРЕДМЕТІВ.....	7
• ЗДІБНОСТІ ОДИНАДЦЯТЬ.....	7
<b>ПІДГОТОВКА ДО ПЕРШОГО СЕЗОНУ</b> .....	<b>8</b>
<b>ПІДГОТОВКА ДО ДРУГОГО СЕЗОНУ</b> .....	<b>9</b>
<b>ПЕРЕБІГ ГРИ</b> .....	<b>10</b>
1. ПЕРЕМІСТИТИСЯ.....	10
2. ВИКОНАТИ ДІЮ.....	10
3. ДОБРАТИ КАРТИ.....	10
4. ВІДКРИТИ КАРТИ СЦЕН.....	11
Поява демопсів.....	11
<b>ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА</b> .....	<b>11</b>
<b>Дії</b> .....	<b>11</b>
• БЕЗПЕЧНІ ДІЇ.....	11
Заспокоїтись і Заспокоїтись +2.....	12
Отримати предмет і Отримати предмет +2.....	12
Зібрати інформацію.....	12
• НЕБЕЗПЕЧНІ ДІЇ.....	13
Завербувати союзника.....	13
Допомогти Одинадцять.....	13
Дослідити лабораторію.....	13
Врятувати Вілла.....	13
Бій.....	14
Прибрати лозу.....	15
Зачинити Ворота.....	15
<b>ДОВІДНИК</b> .....	<b>16</b>



## ВСТУП

6 листопада 1983 року. Гокінс, штат Індіана.

Їдучи додому на своєму велосипеді після довгої партії в «Підземелля і дракони», юний Вілл Баїєрс зникає на перетині Корнуолліс і Керлі, або, як кажуть друзі Вілла, біля Лихолісся, із цього страшного випадку починається ціла низка дивних подій у маленькому містечку. Незрозуміле самогубство Бенні Хаммонда, дивні телефонні дзвінки та мерехтіння світла в будинку Баїєрсів, «втеча» Барбари Холланд і раптова поява Одинадцять – дівчинки з поголеною головою та надприродними здібностями, яка, ймовірно, пов'язана з підозрілою Національною лабораторією Гокінса.

Таємниця, що розгортається в цьому непримітному містечку, назавжди переверне життя деяких його мешканців догори дригом.

## ОГЛЯД ГРИ

**Stranger things. Дивні дива: Догори Дригом** — це кооперативна гра для 2–4 гравців, у якій ви зможете відчути себе в ролі головних героїв однойменного серіалу. На початку гри гравці вибирають героя й один із двох сезонів для гри. Кожен сезон має унікальне поле, дії та набори карт. Герої використовують карти дій, щоб пересуватися знаковими місцями Гокінса, отримувати предмети, контролювати свій страх і набиратись рішучості. Вам доведеться знаходити союзників, тікати від таємної урядової установи й боротися з жахами паралельного виміру. А якщо ви прийдете на поміч Одинадцять, то й вона допоможе вам своїми надприродними здібностями. Ви виконуватимете дії протягом низки ходів, доки не зупините Догори Дригом і не врятуєте Вілла! Проте якщо не вгамуєте свій страх, на вас чекатиме болісна поразка...

## ТВОРЦІ ГРИ

**АВТОР ГРИ:** Роб Давіо  
**КЕРІВНИК РОЗРОБКИ:** Лео Алмейда  
**КОМАНДА РОЗРОБНИКІВ:** Джорді Адан, Ноа Коен і Браян Нефф  
**КЕРІВНИЦЯ ПРОЄКТУ:** Ізадора Лейте  
**ПРОДЮСЕРИ:** Тьяго Аранья, Марсела Фабреті, Гільерме Гуларт, Ребекка Го, Тьяго Маєр, Шафік Різван, Кеннет Тан і Грегорі Варгезе  
**КОРЕКТОРИ:** Роберт Фулкерсон і Джейсон Коен  
**АРТДИРЕКТОР:** Матьє Гарло  
**ГОЛОВНА ІЛЮСТРАТОРКА:** Джованна Гімарес  
**ІЛЮСТРАТОР ПОЛЯ:** Геннінг Людвігсен  
**ОБКЛАДИНКА ТА ЗВОРОТ КАРТ:** Джорджія Ланца  
**3D-МОДЕЛЮВАННЯ:** Ірек Зелінський  
**3D-ІНЖЕНЕРІЯ:** Вінсент Фонтейн і Арагорн Маркс  
**РЕНДЕР:** Едгар Рамос  
**КЕРІВНИЦЯ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ:** Луїза Комбаль  
**ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН:** Марк Бруйон і Юлія Феррарі  
**ЛІЦЕНЗУВАННЯ:**  
CMON: Джефф Скіннер  
NETFLIX: Арістідес «Стріла» Мембрено  
**ВИДАВЕЦЬ:** Девід Преті  
**ГРУ ТЕСТУВАЛИ:** Рафаель Ассаф, Даві Августо, Евклід Кантідіано та Феліпе Галено

© 2023 CMON Global Limited, усі права застережені. Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Stranger things™/© Netflix. Використовується з дозволу. CMON, логотип CMON — зареєстровані товарні знаки компанії CMON Global Limited.



# NETFLIX

### ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку  
Група компаній «ФАКТОР»  
**ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА:** Марія Отрошенко  
**ПЕРЕКЛАДАЧКА:** Вікторія Костовська  
**КОРЕКТОРКА:** Ірина Гнатюк  
**ДИЗАЙНЕРКА-ВЕРСТАЛЬНИЦЯ:** Катерина Шеремет  
**ВИДАВНИЧІ ПРОЦЕСИ:** Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран



**ROZUM**  
rozum.com.ua

## ПЛАНШЕТ ОДИНАДЦЯТЬ

ЗАВАНТАЖУЙТЕ  
БЕЗКОШТОВНО ТУТ!



# КОМПОНЕНТИ ГРИ

## 6 ГЕРОІВ



Лукас Синклер



Майк Віллер



Дастін Хендерсон



Джим Хоппер



Ненсі Віллер



Джойс Байерс



1 маркер Одинадцять

## 7 ВОРОГІВ



Демогоргон



4 демопси



2 фішки патруля

1 двостороннє ігрове поле



25 карт сцен першого сезону

8 карт союзників першого сезону



6 планшетів героїв



27 карт сцен другого сезону

8 карт союзників другого сезону



15 карт предметів



48 карт дій



77 двосторонніх жетонів



4 маркери страху



2 пластикові підставки

# ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ

## ІГРОВЕ ПОЛЕ

Кожен сезон гри розігрують на відповідній стороні ігрового поля. У верхній половині поля зображений Гокінс, а в нижній — або «Догори Дригом» (перший сезон), або «Система тунелів» (другий сезон). Хоча ігрові поля сезонів відрізняються, обидва мають однакові базові елементи:

- **Сезон.** Вказує на сезон відповідної сторони ігрового поля.
- **Локації.** Знакові локації з серіалу. Кожна локація пов'язана з принаймні 1 дією.

- **Дія локації.** Дія/дії, які можна виконати в цій локації. Залежно від типу дії, вона матиме чи не матиме комірки, пов'язані з нею (див. с. 11).

- **Комірки жетонів.** Комірки для стопок жетонів, пов'язаних із дією локації чи з ворогом (див. с. 6). Комірки з числами всередині (розмір стопки) потрібно заповнити під час підготовки до гри (див. с. 8-9).

- **Блок комірок.** Блок із певною кількістю комірок, оточений рамкою з підписом.

- **Комірка карти союзника.** Комірки для карт союзників завжди пов'язані з дією «Завербувати союзника» (див. с. 13) та з відповідною коміркою жетонів.

- **Здібності Одинадцять.** Здібності, які можна активувати за допомогою дії «Допомогти Одинадцять» (див. с. 13). Кожна здібність має власний опис і пов'язану з нею комірку жетонів.

- **Дороги.** Локації з'єднані дорогами, якими пересуваються герої та вороги. Локації, що безпосередньо з'єднані дорогами — це сусідні локації. Герої, котрі пересуваються дорогами з відповідним написом у Догори Дригом, завжди зазнають 1 страху (див. с. 10).

- **Доріжка актів.** Визначає мінімальну кількість карт сцен, які гравці відкривають у кінці свого ходу (див. с. 11). Маркер Одинадцять просувається доріжкою щоразу, коли перетасовують колоду дій. **Якщо маркер потрібно просунути вперед, коли він уже перебуває на 3-му акті, ви відразу зазнаєте поразки** (див. с. 11).



## ГЕРОЇ ТА ПЛАНШЕТИ ГЕРОЇВ

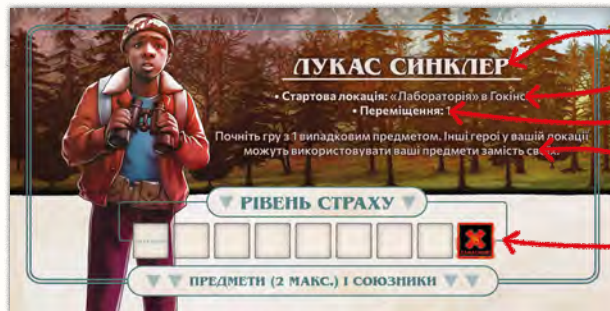
На планшетах героїв зазначені: початкова локація, рівень страху, базове переміщення та унікальне уміння. **Одинадцять — не окремий герой, і за неї не можна грати.** Вона слугує маркером на доріжці актів і допомагає гравцям завдяки своїм здібностям (див. с. 7).

- **Початкова локація.** Локація, в якій герой починає гру.

- **Переміщення.** Кількість локацій, на які герой може переміститися під час свого ходу. Значення переміщення героя можна збільшити завдяки картам дій (див. с. 10).

- **Уміння.** Унікальне уміння кожного героя. Якщо вони не пов'язані з конкретними діями чи кроками ходу (див. с. 10), уміння діють постійно протягом гри.


- **Рівень страху.** Показує, наскільки герой наляканий. Під час гри рівень страху буде зростати через ефекти карт сцен (див. с. 11), коли герой пересуватиметься дорогами в Догори Дригом або коли зазнає невдачі, виконуючи небезпечні дії (див. с. 13). За кожен страх, якого зазнає герой, просуньте свій маркер страху на 1 клітинку праворуч. Якщо один або більше героїв досягають останньої клітинки рівня страху, вони стають нажаханими, гра завершується, а ви зазнаєте поразки.




Ім'я  
Початкова локація  
Переміщення  
Уміння  
Рівень страху

## КАРТИ ДІЙ

Карти дій — це рішучість героїв. Герої використовують карти дій, аби збільшити кількість своїх переміщень і виконувати дії. Учасники гри можуть показувати їх іншим гравцям і обговорювати свої карти дій із ними коли завгодно. Кожна карта дії може мати до 3 різних ефектів:

- **Мітка дружби.** Її можна знайти на деяких картах. Кожна  додає +1 до загального значення дії героя, якщо він перебуває в одній локації з принаймні одним іншим героєм.

- **Значення дії.** Є на всіх картах. Значення дії кожної карти може варіюватися від 1 до 3. Загальне значення дій карт, розіграних героєм на кожному кроці ходу, використовують для визначення загального переміщення та результату дії (див. с. 11).

- **Мітка небезпеки.** Її можна знайти на деяких картах. Вона збільшує небезпеку, на яку наражаються герої. Герої беруть по 1 додатковій карті сцени в кінці свого ходу (див. с. 11) за кожну  на розіграних картах.



Мітка дружби  
Значення дії  
Мітка небезпеки

## КАРТИ СЦЕН

Карти сцен — це небезпечні події, які трапляються з героями. Кожен гравець у кінці свого ходу бере карти сцен і розіграє вказані на них ефекти. Карти сцен можуть переміщувати ворогів, вселяти страх, виводити з гри союзників, блокувати здібності Одинадцять, створювати чи збільшувати стопки тощо.

Окрім випадків, коли вказано інакше, якщо карта сцени спонукає ухвалити будь-яке рішення щодо того, як застосувати ефект, його ухвалює активний гравець (той гравець, який зараз виконує свій хід).

Щоразу, коли ефект карти сцени переміщує ворогів, вибирайте найкоротший шлях. Якщо доступні кілька варіантів переміщення, то вибирає активний гравець.



Назва сцени

Ефект



## ЖЕТОНИ



Зворот



Лицева сторона  
з цифровим  
значенням



Лицева сторона  
з Демогоргоном

Жетони (🎲) кладуть на комірки на ігровому полі, утворюючи стопки. Жетони — це випробування, які мають подолати герої. Зворот усіх 🎲 однаковий: блакитний зі знаком оклику. Лицева сторона може бути 2 типів:

- **Цифрове значення.** Зображення числа від «0» до «5» на червоному тлі.

- **Демогоргон.** Зображення голови Демогоргона. Значення цього жетона дорівнює кількості стопок у комірках блоку Демогоргона (0–8). Жетони Демогоргона використовують тільки в першому сезоні.

Якщо не вказано інше, жетони завжди кладуть на комірки долілиць (блакитною стороною догори). Однак деякі ігрові ефекти дають змогу гравцям відкривати жетони. У таких випадках перевернуть верхній 🎲 із вказаної стопки (стопок). Якщо верхній 🎲 уже відкритий, нічого не відбувається. Якщо ігровий ефект дає змогу гравцям подивитися на 🎲, перевірте значення вказаного жетона (чи жетонів) і поверніть його (їх) на те саме місце в стопці, не відкриваючи.

## СТОПКИ



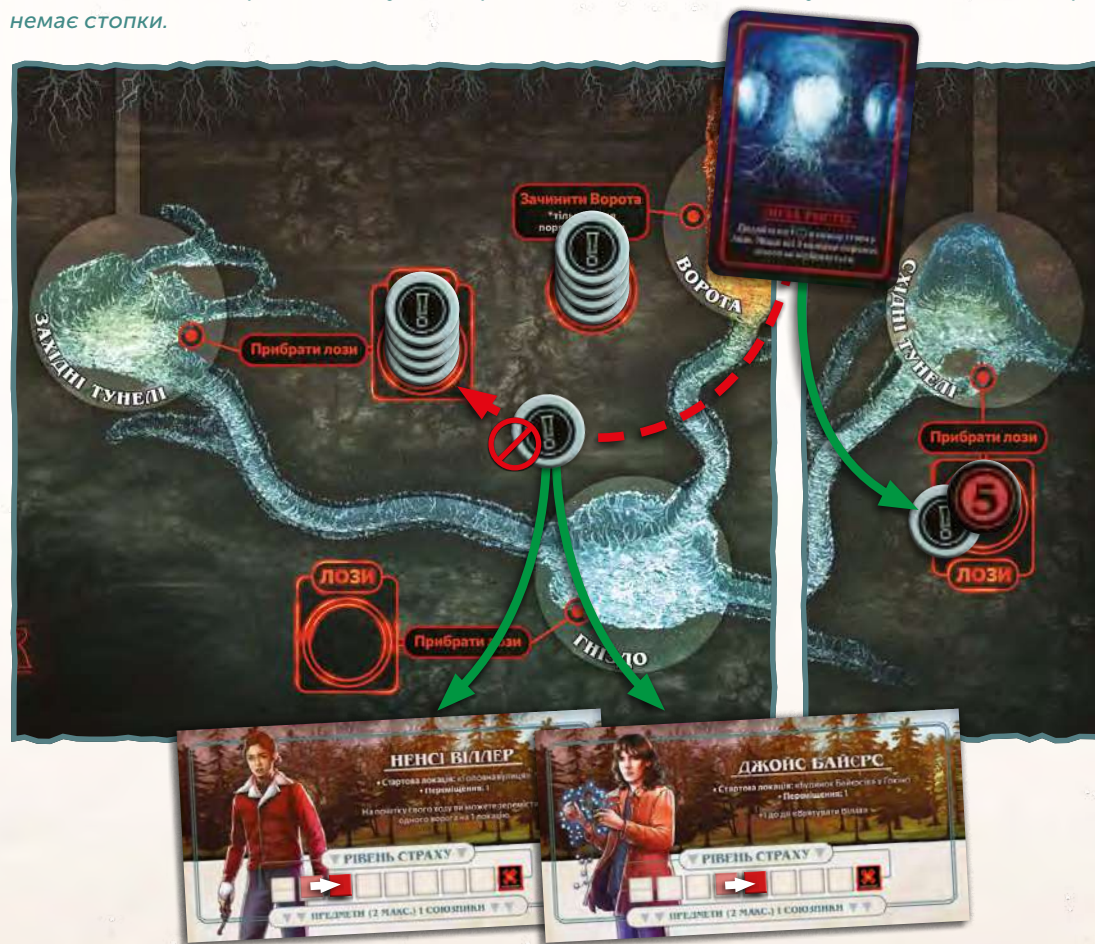
Стопки — це колоди 🎲, сформовані в комірках жетонів. У стопці може бути від 1 до 4 🎲 (порожню комірку **не** вважають стопкою). Під час гри герої використовують свої карти дій, аби побити загальне значення певних стопок і скинути їх із ігрового поля. Тільки тоді гравці

зможуть виконувати дії та перемогти в грі (див. с. 11).

Деякі стопки формують під час підготовки до гри (див. с. 8-9), натомість інші будуть з'являтися унаслідок розіграшу ефектів карт сцен (див. с. 11).

Крім того, протягом гри до наявних стопок можуть додаватися нові жетони. Якщо не вказано інше, новий 🎲 завжди додають долілиць на верх стопки. Якщо верхній жетон стопки вже відкритий, то новий 🎲 слід покласти долілиць під низ стопки.

**Приклад.** Наприкінці свого ходу Ненсі відкриває сцену «Лоза росте!». Відповідно до ефекту цієї карти потрібно додати 1 🎲 до кожної стопки лози. У стопці «Західні тунелі» 4 жетони, у стопці «Східні тунелі» 1 жетон, а комірка «Гніздо» порожня. Позаяк у стопці «Західні тунелі» вже є 4 🎲, Ненсі не може додати новий, тож повертає жетон у запас, а всі герої в грі (в цьому прикладі — Ненсі та Джойс) зазнають по 1 страху. Потім Ненсі кладе 1 🎲 під низ стопки «Східного тунелю» долілиць, оскільки верхній жетон уже відкритий. Ненсі не кладе жетон у «Гніздо», бо в цій комірці немає стопки.



## ВОРОГИ

Вороги пересуваються ігровим полем і створюють перешкоди для гравців. Якщо не вказано інше, герої не можуть пересуватися через локації з ворогами. Однак якщо герой починає свій хід у локації з ворогом, він може покинути її. Вороги не лише блокують ваші переміщення, а й змушують героїв зазнавати страху та скидати карти дій через ефекти карт сцен (див. с. 5). Також вони заважають героям виконувати дії (див. с. 10).

Кожен сезон має унікальних ворогів. Демогоргон і патруль перешкоджатимуть вам у першому сезоні. Демопси — у другому сезоні.

## КАРТИ СОЮЗНИКІВ

Союзники — це друзі, члени сім'ї та знайомі, яких можна завербувати для допомоги героям завдяки дії «Завербувати союзника» (див. с. 13). Карти союзників навімання розташовують у комірках союзників на ігровому полі, а вказану на карті в розмірі стопки кількість розташовують у пов'язаній комірці. Кожен сезон має набір із 8 союзників.

Після успішного вербування союзників розташовують під планшетом героя. Їх не потрібно скидати, щоб використати їхній ефект. Кількість союзників, яку може мати один гравець, обмежується лише загальною кількістю карт союзників для кожного сезону. Герої не можуть обмінюватися союзниками. Ефекти союзників діють постійно під час гри, якщо тільки вони не пов'язані з певними діями чи кроками ходу.



## КАРТИ ПРЕДМЕТІВ

Карти предметів — це корисні об'єкти, які допомагають героям, додаючи бонусні значення до певних дій (див. с. 10). Предмети можна отримати з колоди карт предметів за допомогою дії «Отримати предмет» (див. с. 12). Отримані предмети розташовують під планшетом героя. Їх не потрібно скидати, щоб використати. Кожен герой може мати до 2 предметів. Обидва предмети можна використовувати одночасно, якщо вони дають бонуси до дії, що виконується. Якщо не вказано інше, герої можуть використовувати лише власні предмети, навіть якщо вони перебувають в одній локації з іншим героєм. Предметами не можна обмінюватися.

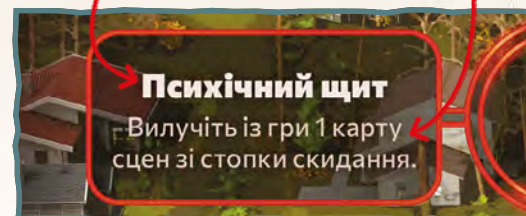


## ЗДІБНОСТІ ОДИНАДЦЯТЬ

Здібності Одинадцять розташовані на ігровому полі разом із пов'язаними комірками жетонів. Ці здібності можна активувати за допомогою дії «Допомогти Одинадцять» (див. с. 13). Це потужні ефекти, які ви отримуєте за допомогу Одинадцять. Кожну здібність можна активувати лише один раз за гру. Після активації всі пов'язані зі здібністю, повертають у запас жетонів. **Здібності, які не мають пов'язаних стопок, не можна активувати.**

Назва здібності

Ефект



## ПІДГОТОВКА ДО ПЕРШОГО СЕЗОНУ

1. Розташуйте ігрове поле в центрі столу стороною «Сезон 1» догори.
2. Візьміть карти сцен і карти союзників першого сезону, окремо перетасуйте їх і покладіть колодами долілиць біля ігрового поля так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
3. Окремо перетасуйте карти предметів і карти дій та покладіть їх долілиць колодами біля ігрового поля так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
4. Перемішайте всі пронумеровані жетони (за винятком 5 жетонів Демогоргона), утворюючи запас жетонів, і покладіть їх поряд із ігровим полем так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
5. Візьміть 7 випадкових жетонів із запасу. Не відкриваючи, перемішайте їх із 5 жетонів Демогоргона долілиць. Потім візьміть ці жетони й навмання покладіть їх у комірки блоку «Врятувати Вілла», утворивши 3 стопки по 4 жетони.
6. Розташуйте долілиць вказану кількість жетонів із запасу в усіх пронумерованих комірках на ігровому полі, утворюючи стопки («Здібності Одинадцять», «Лабораторія» в Гокінсі, «Патруль» і «Демогоргон»), а потім відкрийте верхні стопки Гокінса.
7. Витягніть і розташуйте горілиць по 1 карті союзника в комірках карт союзників у «Школі» Гокінса та «Будинку Байерсів». Потім розташуйте долілиць зазначену на картах кількість у пов'язаних комірках, утворивши стопки. Потім відкрийте верхні цих стопок.
8. Розташуйте Демогоргона в локації «Школа» в Догори Дригом.
9. Розташуйте 1 фішку «Патруль» у локації «Замок Байерса» в Гокінсі та ще 1 фішку в локації «Лабораторія» в Догори Дригом. Переконайтеся, що фішки стоять на підставках.
10. Підготовка гравця:
  - Оберіть 1 героя та візьміть відповідну фігурку, планшет героя й 1 маркер страху. Поверніть інших героїв, планшети, зайві маркери страху (якщо такі є) до коробки.
  - Розташуйте свого героя в початковій локації, вказаній на планшеті.
  - Розташуйте маркер страху на першій клітинці рівня страху на планшеті.
  - Візьміть 5 карт із верху колоди дій.

**ПРИМІТКА.** Якщо один із гравців вибрав Лукаса, то він також бере 1 карту предмета з колоди предметів.

11. Розташуйте маркер Одинадцять на першій клітинці доріжки актів на ігровому полі.





## ПІДГОТОВКА ДО ДРУГОГО СЕЗОНУ

1. Розташуйте ігрове поле в центрі столу стороною «Сезон 2» догори.
2. Візьміть карти сцен і карти союзників другого сезону, окремо перетасуйте їх і покладіть колодами долілиць біля ігрового поля так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
3. Окремо перетасуйте карти предметів і карти дій та покладіть їх долілиць колодами біля ігрового поля так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
4. Перемішайте всі пронумеровані жетони, утворюючи запас жетонів, і покладіть їх поряд із ігровим полем так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
5. Розташуйте долілиць вказану кількість жетонів із запасу в усіх пронумерованих комірках на ігровому полі, утворюючи стопки («Здібності Одинадцять», «Лабораторія», «Врятувати Вілла», «Лоза» біля «Західних тунелів», «Демопси» та «Ворота»), а потім відкрийте верхні жетони зі стопок Гокінса.
6. Витягніть і розташуйте горілиць по 1 карті союзника в комірках карт союзників у «Школі» Гокінса та «Будинку Байерсів». Потім розташуйте долілиць зазначену на картах кількість жетонів у пов'язаних комірках, утворивши стопки. Після цього відкрийте верхні жетони цих стопок.
7. Розташуйте 1 демопса в «Східних тунелях» і ще одного в «Гнізді». Розташуйте решту 2 демопсів поряд із ігровим полем так, щоб усі гравці могли дотягнутися до них.
8. Підготовка гравця:
  - Оберіть 1 героя та візьміть відповідну фігурку, планшет героя й 1 маркер страху. Поверніть інших героїв, планшети, зайві маркери страху (якщо такі є) до коробки.
  - Розташуйте свого героя в початковій локації, вказаній на планшеті.
  - Розташуйте маркер страху на першій клітинці рівня страху на планшеті.
  - Візьміть 5 карт із верху колоди дій.

**ПРИМІТКА.** Якщо один із гравців вибрав Лукаса, то він також бере 1 карту предмета з колоди предметів.

**ВАЖЛИВО!** Демогоргона не використовують у другому сезоні.




## ПЕРЕБІГ ГРИ

Щойно ви виконаєте підготовку до вибраного сезону, гра починається. Учасники ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Першим ходить гравець, який останнім катався на велосипеді. Гравець, який виконує свій хід — це активний гравець.

Кожен хід гравця складається з 4 кроків, які потрібно виконати в такій послідовності:

1. Переміститися
2. Виконати дію
3. Добрати карти
4. Відкрити карти сцен




### 1. ПЕРЕМІСТИТИСЯ

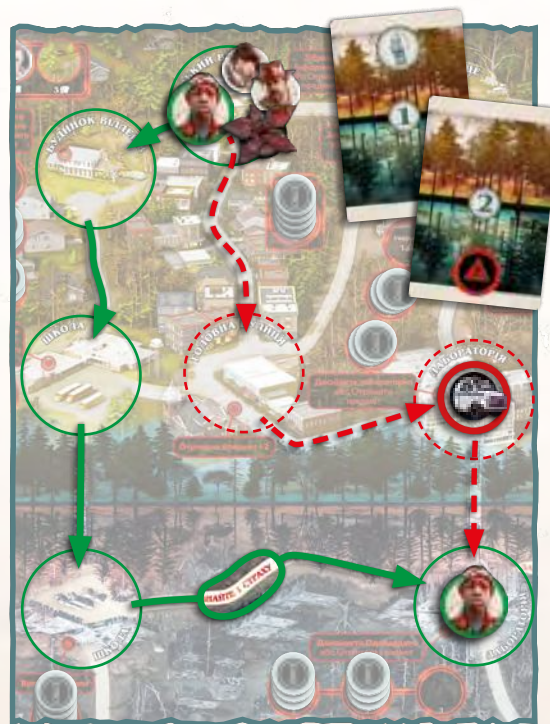
Активний гравець може перемістити свого героя на таку кількість локацій, що дорівнює значенню переміщення на планшеті героя. Це значення можна збільшити за допомогою карт дій, які гравець може розіграти перед переміщенням. Додайте значення, вказане на розіграних картах (якщо такі є), до значення переміщення героя та перемістіться дорогами на таку кількість локацій, що дорівнює загальному значенню переміщення. Тримайте розіграні карти поряд із планшетом героя, щоб відстежувати кількість  розіграних протягом ходу.

Гравець може переміщуватися на меншу за загальне значення переміщення кількість локацій. Однак невикористані переміщення втрачаються (їх не можна зберегти на наступні кроки). Якщо в будь-який момент гри під час переміщення герой потрапляє в локацію з ворогом, його переміщення негайно завершується, а **невикористані переміщення втрачаються**. Якщо не вказано інше, герої можуть переміщуватися з локації з ворогом, тільки якщо вони починають свій хід у такій локації.

Щойно герой дістається бажаної локації, або його переміщення закінчується, або ж він потрапляє в локацію з ворогом, хід гравця переходить до наступного кроку.

**ПАМ'ЯТАЙТЕ.** Герої, які переміщуються певними дорогами в Догори Дригом, зазнають 1 страху за кожну таку дорогу, якою проходять.

**Приклад.** Лукас починає свій хід у локації «Поліцейський відділок» із Демогоргоном, Хоппером і Майком. Він хоче потрапити до «Лабораторії» в Догори Дригом. Ідеальний і найкоротший шлях без страху вимагає 3 переміщень. Однак у «Лабораторії» Гокінса є патруль, який змусить Лукаса негайно завершити свій хід, так і не дійшовши до потрібної локації. Лукас розіграє 2 карти дій: карту зі значенням «1» із  та карту зі значенням «2» з . Загальне значення переміщення Лукаса дорівнює 5: 1 за базове переміщення, плюс 4 (3 від значень карт і 1 за , адже він перебуває в локації з іншими героями). Лукас вирішує рухатися довшим шляхом, використовуючи 4 з 5 переміщень. Він зупиняється в «Лабораторії» в Догори Дригом, зазнає 1 страху за переміщення дорогою в Догори Дригом і втрачає переміщення, що залишилося (1).



## 2. ВИКОНАТИ ДІЮ


Якщо герой закінчує свої переміщення в локації **без ворогів**, активний гравець може виконати 1 дію, вказану в поточній локації (або, у випадку Майка, своє уміння). Дії дають змогу гравцям отримувати предмети, вербувати союзників, позбутися страху та користуватися здібностями Одинадцять. Виконувати дію локації не обов'язково.

Однак якщо герой закінчує свої переміщення в локації з принаймні 1 ворогом, він не може виконати дію локації. Натомість він **повинен** виконати 1 дію «Бій» (див. с. 14).

Щоб виконати будь-яку дію, розіграйте **принаймні** 1 карту дії та додайте будь-які бонуси від предметів, союзників і/або умінь, аби визначити загальне значення дії (пам'ятайте, що карти, розіграні під час кроку переміщення, не враховують під час виконання дії). Покладіть розіграні карти поряд із планшетом героя біля карт, розіграних під час попереднього кроку (якщо такі є). Потім виконайте дію (див. с. 11).




Після завершення кроку виконання дії переходьте до наступного кроку.

## 3. ДОБРАТИ КАРТИ

Активний гравець добирає карти дій із верху колоди, доки в нього на руках не буде 5 карт. Якщо в колоді не вистачає карт, перетасуйте скинуті карти разом із картами, відкладеними біля планшета героя, й утворіть нову колоду (не забудьте попередньо запам'ятати загальну кількість  розіграних на картах). Потім пересуньте маркер Одинадцять на 1 клітинку праворуч на доріжці актів. Після цього гравець продовжує добирати карти.

**ВАЖЛИВО!** Пересувайте Одинадцять доріжкою актів щоразу, коли перетасовуєте колоду дій. **Якщо маркер потрібно просунути вперед, коли він уже перебуває на 3-му акті, ви відразу зазнаєте поразки** (див. с. 11).




## 4. ВІДКРИТИ КАРТИ СЦЕН

Активний гравець витягує та розіграє карти сцен. Кількість карт сцен, які потрібно розіграти, дорівнює номеру поточного акту (1, 2 чи 3), **плюс** кількість міток  на картах, які ви розіграли під час свого ходу (від 0 до 5). Якщо маєте бонуси , вирахуйте їх від результату (наприклад, порожні комірки «Лабораторії» чи ефекти союзників). Карти дій, скинуті під впливом ігрових ефектів, не враховують під час підрахунку кількості міток  для карт сцен, які слід розіграти.



Потім візьміть карти з колоди сцен по одній і розіграйте їхні ефекти. Кладіть кожну розіграну сцену до стопки скидання. Якщо в якийсь момент ви відкриєте карту сцени «Кінець дня», виконайте її ефект і затасуйте карти сцен зі стопки скидання назад у колоду. Після цього більше не беріть карти з колоди.

Щойно ви закінчите розігрувати необхідну кількість карт сцен або відкриєте карту «Кінець дня», ваш хід завершується. Якщо ви не перетасовували колоду дій під час кроку «Добрати карти», покладіть карти дій, які розіграли під час ходу, у стопку скидання карт дій поряд із колодою. Після цього хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

**ВАЖЛИВО!** Щоразу, коли внаслідок ігрового ефекту гравці повинні вилучити карту з гри, покладіть її назад у коробку. Ця карта недоступна до кінця гри.

**Приклад.** Лукас розіграв 1  під час свого переміщення й 1  під час своєї дії. Він повинен узяти 4 карти сцен, по 1 на кожну , плюс 2, адже Одинадцять перебуває на 2-му акті.



Однак у «Лабораторії» Гокінса є 1 порожня комірка, яка дає змогу Лукасу ігнорувати 1 . Лукас також має карту союзника — «Офіцер Пауелл», що дає йому змогу ігнорувати 1 .




Потім Лукас бере 2 карти сцен і розіграє їх по черзі.



**ПАМ'ЯТАЙТЕ.** Коли карта переміщує ворогів, завжди переміщуйте їх найкоротшим шляхом. Коли є понад 1 варіант розіграшу або якщо на карті є будь-який вибір ефектів, рішення ухвалює активний гравець.

### ■ П'ЯВА ДЕМОНСІВ

У другому сезоні демонси можуть з'являтися внаслідок ефектів карт сцен. Щоразу, коли з'являється демонес, створюйте 1 стопку з 3  у порожній комірці блоку демонсів і кладіть 1 фігурку демонса з запасу у вказану локацію. Якщо всі 4 демонси вже перебувають на ігровому полі, нічого не відбувається. Перейдіть до виконання інших ефектів карти, якщо такі є.

## ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

**Stranger things. Дивні дива: Догори Дригом** — це кооперативна гра. Гравці або перемагають, або зазнають поразки разом. Якщо гравці досягають таких цілей, гра негайно закінчується перемогою:

- **Ціль першого сезону:** врятувати Вілла, прибравши всі стопки з комірок «Врятувати Вілла».

- **Ціль другого сезону:** спочатку врятувати Вілла, а потім зачинити Ворота. Спершу приберіть усі стопки з комірок «Врятувати Вілла». Потім приберіть стопку з «Воріт».

Гравці негайно зазнають поразки, якщо один чи більше героїв стають нажаханими та/або якщо потрібно перетасувати колоду дій, коли маркер Одинадцять уже перебуває на 3-му акті.

## ДІЇ

Гравці можуть виконувати дії в локаціях, де перебувають; дії на уміннях своїх героїв (у випадку Майка); а також особливі дії, якщо перебувають у локації з ворогом. Існує 2 типи дій:

**БЕЗПЕЧНІ.** Герої виконують дію без жодних перешкод.

**НЕБЕЗПЕЧНІ.** Герої повинні побити значення стопок, щоб виконати дію. У разі невдачі дію не можна виконати, а герой зазнає 1 страху.

## БЕЗПЕЧНІ ДІЇ

Існує 3 безпечні дії, кожна з яких має унікальні ефекти.

### ■ ЗАСПОКОЇТИСЬ І ЗАСПОКОЇТИСЬ +2

Можете знизити рівень страху на таку кількість клітинок, яка дорівнює загальному значенню дії.

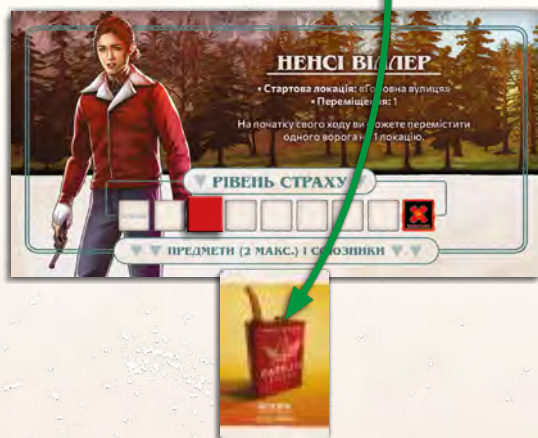
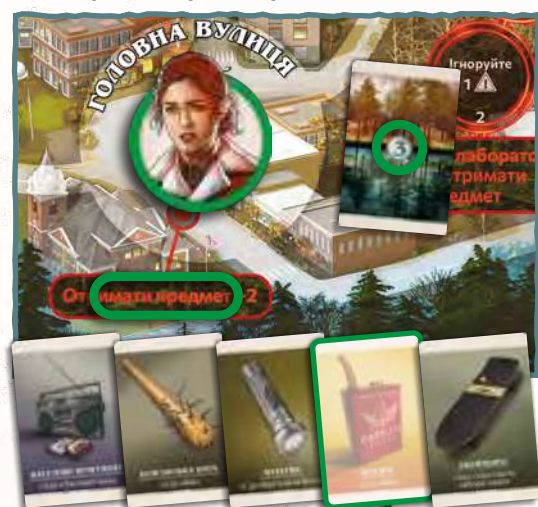
- **Локації:** «Звалище» та «Замок Байерса» (у першому сезоні), «Гарбузова ферма» (у другому сезоні). Локація «Звалище» також додає 2 до значення цієї дії.

## ■ ОТРИМАТИ ПРЕДМЕТ І ОТРИМАТИ ПРЕДМЕТ +2

Візьміть із верху колоди предметів таку кількість карт, яка дорівнює значенню дії. Одну карту залиште собі, а решту затасуйте назад у колоду. Усі локації Гокінса та «Лабораторія» в Догори Дригом дають змогу героям виконати дію «Отримати предмет». Локація «Головна вулиця» також додає 2 до значення цієї дії.

**ПАМ'ЯТАЙТЕ.** Герої можуть мати до 2 предметів одночасно. Якщо гравець має отримати третій предмет, він повинен скинути один зі своїх предметів.

**Приклад.** Ненсі перебуває в локації «Головна вулиця». Вона розіграє 1 карту зі значенням «3», а також отримує бонус «2» від ефекту локації. Далі вона бере 5 карт предметів із колоди. Ненсі вирішує залишити собі «Бензин», а решту карт затасує назад у колоду.

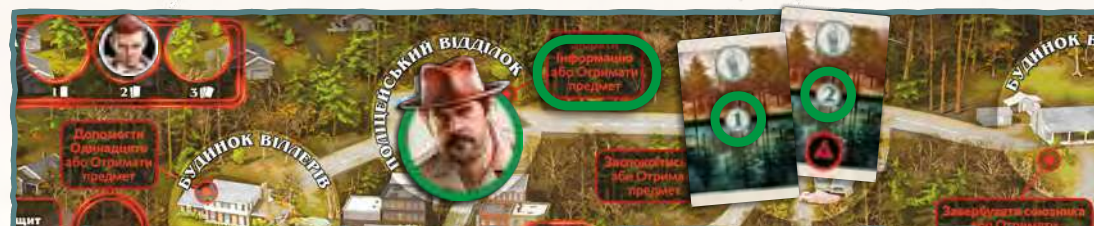


## ■ ЗІБРАТИ ІНФОРМАЦІЮ

Відкрийте верхній жетон такої кількості стопок, яка дорівнює значенню дії (якщо це можливо).

- **Локація:** «Поліцейський відділок» (перший і другий сезони).


**Приклад.** Хоппер перебуває в локації «Поліцейський відділок». Він розіграє 2 карти: одну зі значенням «1» і другу зі значенням «2».




Він може відкрити верхні жетони трьох різних стопок. Хоппер обирає 3 стопки з комірок «Врятувати Вілла».





## НЕБЕЗПЕЧНІ ДІЇ



Небезпечні дії вимагають від гравця побити значення стопки. Для успіху значення дії повинно дорівнювати чи бути більшим за загальну суму значень  у стопці. Якщо значення вашої дії менше, ви провалюєте дію та зазнаєте страху.



Виконуючи небезпечну дію, дотримуйтеся таких кроків у вказаній послідовності:

1. Розіграйте карти дій і визначте загальне значення дії.
2. Переверніть горілиць (верхній жетон уже може бути перевернутий горілиць) усі  в стопці, пов'язаній із цією дією (див. с. 4), та підрахуйте загальне значення всіх жетонів. Зверніть увагу, що до значення стопки на дії «Зачинити Ворота», потрібно додати певні бонуси (див. с. 15).

**ПАМ'ЯТАЙТЕ.** Кожне значення  Демогоргона дорівнює кількості стопок у блоці комірок Демогоргона.

3. Порівняйте загальне значення вашої дії із загальним значенням стопки:
- Якщо значення вашої дії вище за значення стопки або дорівнює йому — успіх! Скиньте відповідну стопку з комірки, переверніть усі  долілиць і покладіть їх у запас. Після цього можете виконати дію.
  - Якщо значення вашої дії нижче за значення стопки — провал! Дію не можна розіграти. Натомість виконайте такі кроки у вказаній послідовності:


1. Зазнайте таку кількість страху, яка дорівнює різниці між значенням вашої дії та значенням стопки.
2. Переверніть усі  в стопці долілиць і перемішайте їх. Навмання витягніть 1  і поверніть у запас, не розкриваючи його значення.
3. Поверніть стопку з рештою жетонів назад у комірку долілиць.

**ВАЖЛИВО!** Якщо в стопці є лише 1 , то герой досягає успіху, навіть якщо загальне значення його дії було меншим за значення жетона. Гравець скидає  і виконує дію. Однак герой все одно зазнає страху.

У грі є 7 небезпечних дій, кожна з яких має унікальні ефекти та стопки, які потрібно побити.

### ■ ЗАВЕРБУВАТИ СОЮЗНИКА

З кожним союзником пов'язана лише 1 стопка, значення якої потрібно побити.

- **Успіх.** Скиньте стопку. Візьміть карту союзника, пов'язану з локацією, і розташуйте її горілиць під планшетом героя. Ефект карти починає діяти відразу (в той самий хід). Потім візьміть верхню карту з колоди союзників і розташуйте її горілиць у порожній комірці союзника. Розташуйте долілиць у пов'язаній комірці стільки , скільки вказано на карті союзника, й утворіть стопку. Якщо колода союзників вичерпалася, розташовувати й вербувати союзників у цій локації більше не можна.
- **Локації:** «Школа» в Гокінсі та «Будинок Байєрсів» (перший і другий сезони).


### ■ ДОПОМОГТИ ОДИНАДЦЯТЬ

Виберіть 1 невикористану доступну в локації здібність Одинадцять (біля якої є стопка) та побийте значення відповідної стопки.

- **Успіх.** Скиньте відповідну стопку. негайно активуйте вибрану здібність Одинадцять. Цю здібність більше не можна активувати до кінця гри.
- **Локації:** «Лабораторія» в Догори Дригом (перший сезон) і «Будинок Віллерів» (перший і другий сезони).

### ■ ДОСЛІДИТИ ЛАБОРАТОРІЮ


Виберіть 1 будь-яку стопку в «Лабораторії» та побийте її значення.

- **Успіх.** Скиньте відповідну стопку. Кожна порожня комірка в «Лабораторії» Гокінса дає змогу героям ігнорувати 1  з карт дій, розіграних у свій хід, коли вони відкривають карти сцен (див. с. 11), незалежно від локації, в якій перебувають. Цей ефект починає діяти відразу, в той самий хід. Зверніть увагу, що на кількість карт сцен, які потрібно взяти через поточний акт (1, 2 або 3), ефект «Лабораторії» не впливає.
- **Локація:** «Лабораторія» в Гокінсі (перший і другий сезони).

**ВАЖЛИВО!** Якщо карта утворює стопку в порожній комірці «Лабораторії» в Гокінсі, ефект лабораторії все ще діятиме до кінця поточного ходу (активний гравець все одно отримує бонус за порожні комірки).

### ■ ВРЯТУВАТИ ВІЛЛА

- **Сезон 1.** Кожна дія «Врятувати Вілла» має лише 1 стопку, пов'язану з нею. Побийте відповідну стопку локації.
- **Сезон 2.** Виберіть 1 будь-яку стопку в «Хатині Хоппера» та побийте її значення. Перш ніж гравці зможуть виконати дію «Зачинити Ворота», всі стопки з «Хатини Хоппера» потрібно скинути.
- **Успіх.** Скиньте відповідну стопку. Для перемоги в грі всі комірки «Врятувати Вілла» повинні бути порожніми (див. с. 11).
- **Локації:** «Школа», «Будинок Байєрсів», «Замок Байєрса» (перший сезон) і «Хатина Хоппера» (другий сезон) у Догори Дригом.

**ВАЖЛИВО!** У першому сезоні повертайте до запасу всі  Демогоргона з побитих стопок, як зазвичай. Це означає, що жетони, які спочатку були лише в стопках «Врятувати Вілла», згодом можуть опинитись у будь-якій стопці завдяки ефектам карт сцен (коли додаєте жетони чи створюєте стопки).



## ■ БІЙ

Ви можете виконати дію «Бій» у будь-якій локації з ворогом. З ворогами завжди вступають у бій по черзі, по одному за дію. Якщо в локації перебувають кілька ворогів, оберіть одного, з яким вступаєте в бій. Дія битви відрізняється для кожного ворога.


### ДЕМОГОРГОН – ПЕРШИЙ СЕЗОН

Виберіть 1 будь-яку стопку в блоці комірок Демогоргона та побийте значення цієї стопки. Якщо всі комірки Демогоргона порожні, вам все одно потрібно битися з ним. У такому разі для успіху необхідно розіграти принаймні 1 карту дії.

- **Успіх.** Скиньте відповідну стопку та перемістіть Демогоргона до сусідньої локації. Якщо всі комірки Демогоргона порожні, перемістіть Демогоргона на таку кількість локацій, яка дорівнює значенню дії. Демогоргона ніколи не можна знищити чи прибрати з ігрового поля.

### ПАТРУЛЬ – ПЕРШИЙ СЕЗОН

Патруль має лише одну пов'язану з ним стопку. Побийте значення стопки в блоці комірок «Патруль».

- **Успіх.** Скиньте стопку, перемістіть патруль у будь-яке місце на полі та негайно заповніть комірку патруля 4  з запасу долілиць. Патруль не можна знищити в результаті бою, але можна прибрати з поля здібністю «Психічний Вибух» (див. с. 13).

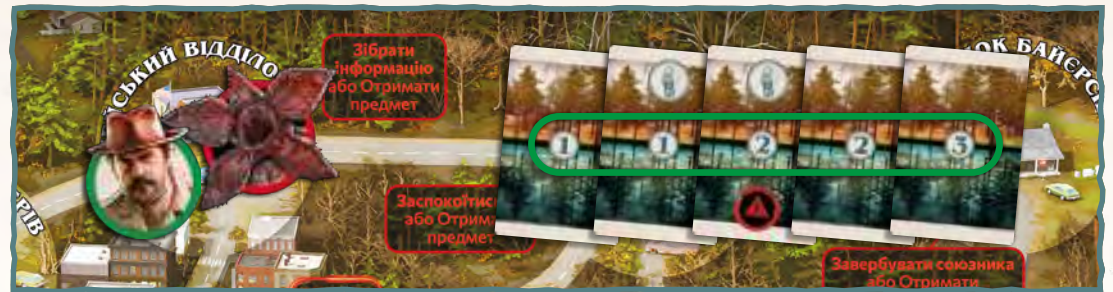
### ДЕМОПСИ – ДРУГИЙ СЕЗОН

Виберіть одну будь-яку стопку в блоці комірок демопсів і побийте значення цієї стопки.

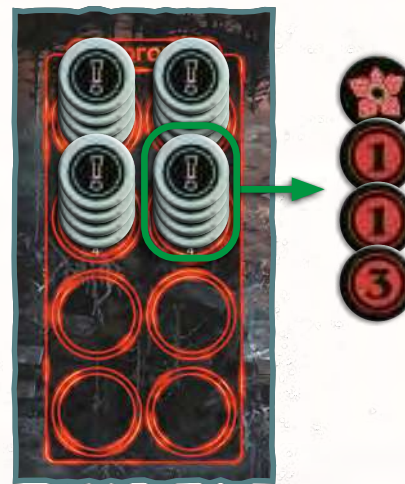
- **Успіх.** Скиньте відповідну стопку та знищену фігурку демопса з ігрового поля. Хоча їх можна знищити в бою та скинути ігровими ефектами, нові демопси можуть з'явитися під час гри та повернутися на ігрове поле (див. с. 11).

**ПРИМІТКА.** Якщо герой перебуває в локації з ворогом, він повинен виконати дію «Бій». У рідкісних випадках, коли гравець не має на руці жодної карти дії, вважайте, що його дія дорівнює 0.

**Приклад.** Хоппер перебуває у «Поліцейському відділку» з Демогоргоном. Він вирішує не переміщуватися, тому повинен виконати дію бою. Він розіграє 5 карт дій із загальним значенням «9».



Потім він обирає 1 стопку з блоку Демогоргона та відкриває 4 жетони: 2 жетони зі значенням «1», 1 жетон зі значенням «3» й 1 жетон Демогоргона зі значенням «4», адже в блоці комірок Демогоргона є 4 стопки. Загальне значення стопки також дорівнює «9». Це успіх!



Хоппер скидає відповідну стопку та переміщує Демогоргона на «Звалище».



## ■ ПРИБРАТИ ЛОЗУ

Дія «Прибрати лозу» є унікальною для другого сезону. З кожною дією «Прибрати лозу» пов'язана лише 1 стопка. Побийте значення стопки на відповідній локації.

• **Успіх.** Скиньте стопку. Стопки лози часто взаємодіють із картами сцен. Скидаючи їх, ви зменшуєте свої шанси зазнати страху. Крім того, жетони в стопках лози додають бонус до значення стопки «Воріт», які необхідно зачинити, щоб перемогти в грі.

• **Локації:** «Західні тунелі», «Гніздо» та «Східні тунелі» (другий сезон).



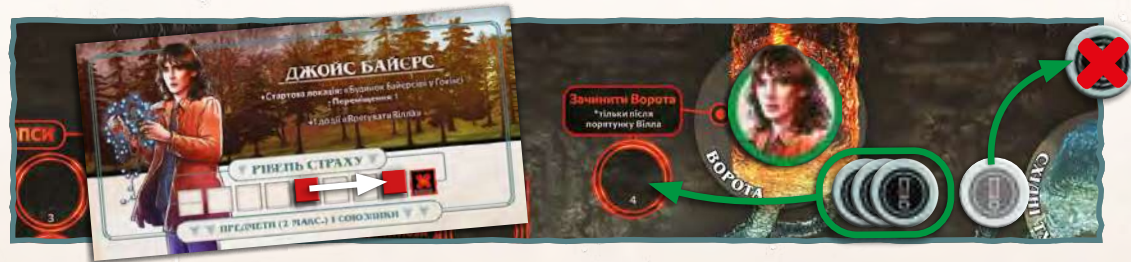
вона отримує 2 бонуси, тож загальне значення її дії становить «10». На стопці «Воріт» від початку гри лежить 4 . Джайс відкриває жетони, значення стопки — «8».



Усього є 4 в стопках «Лози», 3 в «Західних тунелях» і 1 у «Гнізді» (комірка «Східних тунелів» порожня). Також на полі є 1 демопес, тому загальне значення Воріт становить «13». Це провал.



Джайс зазнає 3 страхів, перемішує жетони в стопці «Воріт», прибирає один і кладе стопку назад у комірку.



## ■ ЗАЧИНИТИ ВОРОТА

Дія «Зачинити Ворота» є унікальною для другого сезону. Її можна виконати тільки після того, як ви врятуєте Вілла (див. с. 13). Значення стопки дорівнює загальному значенню жетонів зі стопки «Ворота», плюс кількість у кожній стопці лози (від 0 до 12) та демопсів на полі (від 0 до 4).

• **Успіх.** Скиньте стопку. Для перемоги в грі комірка «Ворота» повинна бути порожньою (див. с. 11).

• **Локація:** «Ворота» (другий сезон).

**Приклад.** Джайс перебуває в локації «Ворота» й виконує дію «Зачинити Ворота». Знаючи, що значення верхнього жетона дорівнює «2», адже він уже був відкритий ігровим ефектом, Джайс розігрує 4 карти дій. Позаяк Джонатан — її союзник, який вважається героєм у її локації,

# - ДОВІДНИК -

Виберіть сезон і виконайте підготовку до гри цього сезону. Потім почніть гру.

## ХІД ГРАВЦЯ

Кожен хід гравця складається з 4 кроків, які потрібно виконати в такій послідовності:

1. Переміститися
2. Виконати дію
3. Добрати карти
4. Відкрити карти сцен

### ■ 1. ПЕРЕМІСТИТИСЯ

Перемістіться дорогами на таку кількість локацій, що дорівнює значенню переміщення на планшеті героя.

- Додайте значення розіграних карт дій (якщо такі є) до базового переміщення героя.
- Якщо не вказано інше, коли герой потрапляє в локацію з ворогом, його переміщення негайно закінчується.
- Герої можуть переміститися з локації з ворогом, тільки якщо вони починають свій хід у цій локації.

### ■ 2. ВИКОНАТИ ДІЮ


Виконайте доступну залежно від локації та наявності ворогів дію.

- Якщо гравець закінчив своє переміщення в локації без ворога, він може виконати 1 дію цієї локації.
- Якщо герой закінчив своє переміщення в локації, де є хоча б 1 ворог, він **повинен** виконати дію бою.



### ■ 3. ДОБРАТИ КАРТИ

Доберіть карти дій із колоди, доки у вас на руці не буде 5 карт.

### ■ 4. ВІДКРИТИ КАРТИ СЦЕН

У кінці свого ходу візьміть і розіграйте по одній таку кількість карт із колоди сцен, яка дорівнює номеру поточного акту, плюс кількість міток  на картах, які ви розіграли під час свого ходу.

Якщо ви взяли карту «Кінець дня», розіграйте її ефект. Після цього більше не беріть карти з колоди. Затасуйте карти сцен зі стопки скидання назад у колоду.

**ПАМ'ЯТАЙТЕ.** Якщо вам потрібно додати  до стопки та перевищити ліміт у 4 , покладіть стільки жетонів, скільки дозволяє ліміт, а решту поверніть у запас долілиць. Кожен герой зазнає 1 страху за кожен жетон, який не помістився у стопці.

## ВИДИ ДІЙ


**БЕЗПЕЧНІ.** Такі дії не пов'язані зі стопками, герої виконують їх без жодних перешкод.

**НЕБЕЗПЕЧНІ.** Щоб виконати дію, герої повинні побити значення стопки, пов'язаної з нею.

1. Розіграйте карти дій і визначте загальне значення дії.
2. Підрахуйте значення стопки.
3. Порівняйте загальне значення дії та стопки:

• Якщо значення дії вище чи дорівнює значенню стопки — успіх! Скиньте стопку та виконайте дію.

• Якщо значення дії нижче за значення стопки — провал! Дію не можна виконати. Натомість:

1. Зазнайте таку кількість страху, яка дорівнює різниці між значенням вашої дії та значенням стопки.
2. Перемішайте стопку й навмання витягніть 1 .
3. Поверніть стопку з рештою жетонів назад у комірку долілиць.

## ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Гра відразу закінчується перемогою, якщо:

**ПЕРШИЙ СЕЗОН.** Ви врятували Вілла, прибравши всі стопки з комірок «Врятувати Вілла».

**ДРУГИЙ СЕЗОН.** Ви спочатку врятували Вілла, прибравши всі стопки з комірок «Врятувати Вілла», а потім успішно зачинили Ворота, прибравши стопку з дії «Зачинити Ворота».

Гра відразу закінчується поразкою, якщо:

- один або більше героїв стають нажаханими;
- колоду дій треба перетасувати, коли маркер Одинадцять розташований на 3-му акті.

