

УЖАС АРКХЭМА

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ДОПОЛНЕНИЕ

ЛАБИРИНТЫ БЕЗУМИЯ

Считайте это испытанием человеческой воли...

Приготовьтесь найти выход из «Лабиринтов безумия» в новом сценарии для карточного «Ужаса Аркхэма». Этот сценарий можно пройти только в одном из двух описанных ниже режимов, и его нельзя включить в другую сюжетную кампанию как ответвление.

Символ дополнения

Все карты сценария «Лабиринты безумия» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Режимы игры

В «Лабиринты безумия» можно сыграть одним из двух способов:

- ♦ в режиме отдельной группы (одной группой от 1 до 4 игроков);
- ♦ в эпическом совместном режиме (компанией от 3 до 12 человек, поделившись на три группы по 1–4 игрока).

Ниже вы найдёте дополнительные правила, разъяснения и особые указания для каждого режима игры.

Независимо от выбранного режима, у «Лабиринтов безумия» есть только два уровня сложности. Соберите мешок хаоса из следующих жетонов:

- ♦ **Обычный:** +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ☠, ☠, ☠, ☆.
- ♦ **Сложный:** +1, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -2, -3, -4, -5, -6, ☠, ☠, ☠, ☆.

Дополнительные правила и разъяснения

Загадки

Лабиринты безумия — противоестественное место. Здесь вы окажетесь в ситуациях, которые выглядят безвыходными. Игровой текст на картах может сначала казаться лишённым смысла. Разобраться в этих загадках — залог вашей победы. Внимательно изучайте обстановку, и, возможно, у вас появится шанс спастись.

Синхронные цели

Большинство сцен этого сценария ставят перед игроками особые цели, отмеченные словом «Синхронная». Такие карты сцен описывают задачу или условие, которые должны быть выполнены сыщиками к моменту продвижения замысла. **Не продвигайте такую сцену сразу при выполнении указанного условия.** Дождитесь сперва продвижения замысла.

В этом сценарии замысел и сцена не продвигаются независимо друг от друга. Когда продвигается замысел, вы получите указание продвинуть и сцену. На обратной стороне карт сцен вы найдёте дальнейшие указания, которые будут зависеть от того, справились ли вы с поставленной задачей.

В эпическом совместном режиме ни одна группа не может продвинуться к следующему замыслу и сцене, пока все остальные группы тоже не будут готовы сделать это.

В режиме отдельной группы, если сыщики считают, что выполнили задачу раньше времени, то на соответствующем шаге фазы Мифа они могут продолжать добавлять на замысел жетоны безысходности, пока общее число безысходности в игре не достигнет требуемого значения.

Карты сюжета

В этом дополнении встречается особый тип карт — карты сюжета. Они вносят в сценарий дополнительные повороты и открывают новые игровые возможности. Взяв карту сюжета, прочитайте её художественный текст и разыграйте её эффект раскрытия. Игровой текст карты сюжета действует, пока она находится в игре. Карты сюжета в этом сценарии двусторонние, и одна из сторон каждой такой карты называется «Где-то в глубине лабиринта...». Не переворачивайте карту такой стороной вверх, пока не получите указания сделать это.



Ограничение по времени

При игре в эпическом совместном режиме игроки (или организаторы мероприятия) могут установить ограничение по времени на каждую сцену/замысел игры. По умолчанию это ограничение равно **60 минутам** на каждую сцену/замысел. В зависимости от числа участников или других обстоятельств игроки (или организаторы) могут установить иное ограничение. По истечении условленного периода опаздывающие группы доигрывают раунд до следующей фазы Мифа, в этой фазе добавляют на замысел столько безысходности, чтобы её общее число в игре достигло требуемого значения, и продвигают замысел.

Передача карт и жетонов

В эпическом совместном режиме некоторые игровые эффекты позволяют сыщикам передавать жетоны, активы в игре и карты с руки сыщикам из других групп. Просим вас с вниманием относиться к чужим картам и бережно обращаться с ними. Как только игра завершится, убедитесь, что все переданные карты и жетоны вернулись к своим владельцам.

Создатели игры

Fantasy Flight Games

Автор дополнения: Мэтью Ньюман

Менеджер направления ЖКИ: Мерседес Опхайм

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Дэйн Белтрэми, Катрина Острандер и Никки Валенс

Дизайнер дополнения: Кристофер Хош

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Арт-директор: Тим Фландерс

Руководящий арт-директор: Мелисса Шетлер

Редактор сюжетного текста: Катрина Острандер

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Старший менеджер разработки: Крис Гербер

Исполнительный разработчик: Кори Коничка

Креативный директор: Эндрю Наваро

Asmodee North America

Менеджеры производства: Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Игру тестировали: Джаффер Батика, Закари Варберг, Марсия Колаби, Гвендолин Корнблюм, Тода Миклитч, Кэтлин Миллер, Брэндон Пердью, Джейк Райан, Майкл Странк, Грейс Холдингхаус, Мэтт Холланд, Джереми Цвири, Кристал Чан

© 2020 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a ™ Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © 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. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Эпический совместный режим

Чтобы сыграть в «Лабиринты безумия» в эпическом совместном режиме, все сыщики сначала должны разделиться на три группы: А, В и С. Каждой группе потребуется свой экземпляр дополнения «Лабиринты безумия». В каждой группе должен быть хотя бы один сыщик (но не более четырёх).

Обратите внимание на следующие дополнительные правила:

- ❖ Составляя колоды для игры в «Лабиринты безумия», придерживайтесь правил одиночного режима, которые изложены в справочнике. Вам необязательно начинать игру с нулевым опытом.
- ❖ У каждой группы своя игровая зона, и они играют отдельно друг от друга. Правила, действия и эффекты карт (включая ограничения на активацию свойств и на число уникальных карт в игре) не влияют на сыщиков в других группах, если только явно не указано обратное.
- ❖ В конце каждого раунда сыщики должны приостановить игру, пока все группы не завершат свой раунд. В этот момент все группы в любом порядке могут активировать свойства «в конце раунда». Когда все три группы разыграли эти свойства, переходите к следующему раунду.
- ❖ За исключением уточнения об окончании раунда, **сыщики никаким образом не должны общаться с сыщиками из других групп**, если только карта сценария не позволит им сделать этого. Сыщики также не должны подсматривать, что находится в игровой зоне других групп. (Лучше всего, если группы будут играть за разными столами или в разных помещениях.)

Режим отдельной группы

Если в игре участвует только одна группа сыщиков, они могут сыграть в «Лабиринты безумия» одним из двух способов: в виде одиночного разового приключения или в формате мини-кампании из трёх частей.

Для разовой игры в одиночном режиме выберите, за какую группу вы будете играть: А, В или С. При подготовке к игре следуйте указаниям для выбранной группы.

Игра в формате мини-кампании состоит из трёх последовательных партий: по одной за каждую группу в любом порядке на ваш выбор. В отличие от обычной кампании, при этом действуют следующие правила:

- ❖ Составляя колоды для игры в «Лабиринты безумия», придерживайтесь правил одиночного режима, которые изложены в справочнике. Вам необязательно начинать игру с нулевым опытом.
- ❖ Игроки могут менять сыщиков и/или колоды между сценариями, отображая таким образом сыщиков из разных групп, которые оказались внутри лабиринта.
- ❖ Между сценариями мини-кампании сыщики не получают и не тратят очки опыта.
- ❖ У мини-кампании нет журнала. В ходе мини-кампании сыщики не получают травм, а **убитые** или **сошедшие с ума** сыщики всё равно могут участвовать в дальнейших сценариях.

Наборы контактов



Эпическая игра



Отдельная группа



Лабиринты безумия

В состав этого дополнения входит три набора контактов. Набор «Эпическая игра» используется только в эпическом совместном режиме, а набор «Отдельная группа» — только при игре отдельной группой. Набор «Лабиринты безумия» используется в обоих режимах. Некоторые карты в наборах «Эпическая игра» и «Отдельная группа» называются одинаково, поэтому внимательно следите за тем, чтобы выбрать правильные наборы контактов!

Указания для группы А

Очнувшись, вы понимаете, что находитесь в незнакомом месте и не помните, как попали сюда. Ваше тело ослабло и не слушается вас. В глазах рябит. С громадными усилиями вам удаётся встать на ноги. Они подкашиваются и едва держат ваш вес.

Впервые после пробуждения вы озираетесь. Вы заперты в камере без окон, стены которой опутаны медными трубами. Со всех сторон из этих труб доносится слабый свист воздуха. Вы в плену, и пути к спасению нет. На полу рядом с вами лежит записка. Она гласит:

Приветствую.

Я собрал вас здесь, чтобы провести эксперимент. Считайте это испытанием человеческой воли к жизни. Вы останетесь в живых. Или умрёте.

Вы не одни. Две другие группы разделяют вашу судьбу. Рискнёте ли вы своей жизнью, чтобы помочь им? Или выведёте на свободу по их телам?

Я позволю вам спастись, если вы докажете, что ваша воля сильна, а ум быстр. А если нет, ваши боль и страдания послужат свидетельством того, что человечество недостойно унаследовать Землю.

Подготовка

- ☑ Возьмите все карты из набора контактов «Лабиринты безумия».
- ☑ Если вы играете в эпическом совместном режиме, соберите все карты из набора контактов «Эпическая игра». Удалите из игры все карты набора контактов «Отдельная группа».
- ☑ Если вы играете в режиме отдельной группы, соберите все карты из набора контактов «Отдельная группа». Удалите из игры все карты набора контактов «Эпическая игра».
- ☑ Соберите колоду сцен, используя только те версии сцен 1 и 2, в названии которых указано «Группа А». Удалите из игры все остальные версии этих сцен.
- ☑ Случайным образом выберите один из трёх экземпляров локации «Камера тайн» и введите его в игру, а два других экземпляра удалите из игры. Все сыщики начинают игру в «Камере тайн».

- ☑ Отложите в сторону следующие карты: «Ключ тайн», «Таинственный шприц», «Иксодолон», «Питомец Иксодолона», «Схема гниения», «Схема голода», «Схема распада», оба экземпляра «Безликого похитителя» и все оставшиеся локации.

- ❖ Если вы играете в режиме отдельной группы, введите отложенный «Ключ тайн» в игру в «Камеру тайн».
- ❖ Если вы играете в эпическом совместном режиме, также отложите в сторону врага «Тюремщик» и все двусторонние карты сюжета.

- ☑ Ведущий сыщик берёт под контроль «Записку Иксодолона».

- ☑ Добавьте 2 жетона  в мешок хаоса.

- ☑ Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Подготовка к сцене 2

- ☑ Замешайте в колоду контактов сброс контактов и все отложенные экземпляры «Безликих похитителей».
- ☑ Если вы играете в эпическом совместном режиме, случайным образом выберите одну из групп. Эта группа замешивает отложенного ими врага «Тюремщик» в свою колоду контактов.
- ☑ Введите в игру 3 отложенные локации «Запутанные коридоры».
- ☑ Введите в игру отложенную локацию «Камера распада».
- ☑ Удалите из игры всю безысходность и перейдите к замыслу 2а и сцене 2а.

Подготовка к сцене 3

- ☑ Введите в игру отложенную локацию «Заброшенный склад».
- ☑ Перестаньте сражаться со всеми врагами, с которыми сражаетесь, и переместите всех выживших сыщиков на «Заброшенный склад».
- ☑ Введите в игру отложенного врага «Иксодолон» на «Заброшенный склад».
- ☑ Удалите из игры всю безысходность и перейдите к замыслу 3а и сцене 3а.

Указания для группы В

Очнувшись, вы понимаете, что находитесь в незнакомом месте и не помните, как попали сюда. Ваше тело ослабло и не слушается вас. В глазах рябит. С громадными усилиями вам удаётся встать на ноги. Они подкашиваются и едва держат ваш вес.

Впервые после пробуждения вы озираетесь. Вы находитесь в высокоом стеклянном баке, по голень заполненном водой. За мутным стеклом вы видите множество других таких же баков, окутанных пеленой тумана. Вы в плену, и пути к спасению нет. На полу рядом с баком лежит записка. Она гласит:

Приветствую.

Я собрал вас здесь, чтобы провести эксперимент. Считайте это испытанием человеческой воли к жизни. Вы останетесь в живых. Или умрёте.

Вы не одни. Две другие группы разделяют вашу судьбу. Рискнёте ли вы своей жизнью, чтобы помочь им? Или выйдёте на свободу по их телам?

Я позволю вам спастись, если вы докажете, что ваша воля сильна, а ум быстр. А если нет, ваши боль и страдания послужат свидетельством того, что человечество недостойно унаследовать Землю.

Подготовка

- Возьмите все карты из набора контактов «Лабиринты безумия».
- Если вы играете в эпическом совместном режиме, соберите все карты из набора контактов «Эпическая игра». Удалите из игры все карты набора контактов «Отдельная группа».
- Если вы играете в режиме отдельной группы, соберите все карты из набора контактов «Отдельная группа». Удалите из игры все карты набора контактов «Эпическая игра».
- Соберите колоду сцен, используя только те версии сцен 1 и 2, в названии которых указано «Группа В». Удалите из игры все остальные версии этих сцен.

Указания для группы С

Очнувшись, вы понимаете, что находитесь в незнакомом месте и не помните, как попали сюда. Ваше тело ослабло и не слушается вас. В глазах рябит. С громадными усилиями вам удаётся встать на ноги. Они подкашиваются и едва держат ваш вес.

Впервые после пробуждения вы озираетесь. Вы в тёмном помещении, освещённом лишь парой свечей. Оно заставлено старыми бочками, ящиками и прогнившими стеллажами. Нигде не видно ни окон, ни дверей. Вы в плену, и пути к спасению нет. На полу рядом с вами лежит записка. Она гласит:

Приветствую.

Я собрал вас здесь, чтобы провести эксперимент. Считайте это испытанием человеческой воли к жизни. Вы останетесь в живых. Или умрёте.

Вы не одни. Две другие группы разделяют вашу судьбу. Рискнёте ли вы своей жизнью, чтобы помочь им? Или выйдёте на свободу по их телам?

Я позволю вам спастись, если вы докажете, что ваша воля сильна, а ум быстр. А если нет, ваши боль и страдания послужат свидетельством того, что человечество недостойно унаследовать Землю.

Подготовка

- Возьмите все карты из набора контактов «Лабиринты безумия».
- Если вы играете в эпическом совместном режиме, соберите все карты из набора контактов «Эпическая игра». Удалите из игры все карты набора контактов «Отдельная группа».
- Если вы играете в режиме отдельной группы, соберите все карты из набора контактов «Отдельная группа». Удалите из игры все карты набора контактов «Эпическая игра».
- Соберите колоду сцен, используя только те версии сцен 1 и 2, в названии которых указано «Группа С». Удалите из игры все остальные версии этих сцен.
- Введите в игру локации «Камера ночи» и «Камера сожаления». Все сыщики начинают игру в «Камере ночи».

- Введите в игру локации «Камера дождя» и «Камера скорби». Случайным образом выберите одного из сыщиков. Он начинает игру в «Камере дождя». Все остальные сыщики начинают игру в «Камере скорби».
- Отложите в сторону следующие карты: «Ключ тайн», «Таинственный шприц», «Иксодолон», «Питомец Иксодолона», «Схема гниения», «Схема голода», «Схема распада», оба экземпляра «Безликого похитителя» и все оставшиеся локации.
 - Если вы играете в эпическом совместном режиме, также отложите в сторону врага «Тюремщик» и все двусторонние карты сюжета.
- Ведущий сыщик берёт под контроль «Записку Иксодолона».
- Добавьте 2 жетона в мешок хаоса.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Подготовка к сцене 2

- Замешайте в колоду контактов сброс контактов и все отложенные экземпляры «Безликих похитителей».
- Введите в игру 3 отложенные локации «Запутанные коридоры».
- Введите в игру отложенные локации «Камера гниения» и «Камера яда».
- Удалите из игры всю безысходность и перейдите к замыслу 2а и сцене 2а.

Подготовка к сцене 3

- Введите в игру отложенную локацию «Заброшенный склад».
- Перестаньте сражаться со всеми врагами, с которыми сражаетесь, и переместите всех выживших сыщиков на «Заброшенный склад».
- Введите в игру отложенного врага «Иксодолон» на «Заброшенный склад».
- Удалите из игры всю безысходность и перейдите к замыслу 3а и сцене 3а.

- Отложите в сторону следующие карты: «Ключ тайн», «Таинственный шприц», «Иксодолон», «Питомец Иксодолона», «Схема гниения», «Схема голода», «Схема распада», оба экземпляра «Безликого похитителя» и все оставшиеся локации.
 - Если вы играете в эпическом совместном режиме, также отложите в сторону врага «Тюремщик» и все двусторонние карты сюжета.
 - Если вы играете в режиме отдельной группы, случайным образом выберите один из трёх экземпляров локации «Камера тайн» и положите под памятку сценария, не глядя на его открытую сторону.
- Ведущий сыщик берёт под контроль «Записку Иксодолона».
- Добавьте 2 жетона в мешок хаоса.
- Сложите в колоду контактов все оставшиеся карты контактов и перемешайте.

Подготовка к сцене 2

- Замешайте в колоду контактов сброс контактов и все отложенные экземпляры «Безликих похитителей».
- Введите в игру 3 отложенные локации «Запутанные коридоры».
- Введите в игру отложенную локацию «Камера голода».
- Введите в игру отложенного врага «Питомец Иксодолона», разместив его рядом с «Камерой голода». Он не находится ни в одной локации. Пока он не находится ни в одной локации, он считается *запертым*.
- Удалите из игры всю безысходность и перейдите к замыслу 2а и сцене 2а.

Подготовка к сцене 3

- Введите в игру отложенную локацию «Заброшенный склад».
- Перестаньте сражаться со всеми врагами, с которыми сражаетесь, и переместите всех выживших сыщиков на «Заброшенный склад».
- Введите в игру отложенного врага «Иксодолон» на «Заброшенный склад».
- Удалите из игры всю безысходность и перейдите к замыслу 3а и сцене 3а.

НЕ ЧИТАЙТЕ ДО ОКОНЧАНИЯ СЦЕНАРИЯ

Если исход не был достигнут (все сыщики побеждены):
Перейдите к **исходу 1**.

Исход 1: В руках злодея ваши страдания становятся мощным оружием. Ваша кровь питает оккультные символы, вырезанные в бетонном полу в сердце лабиринта. Для злого гения, заточившего вас здесь, это момент триумфа и возмездия. Весь мир почувствует вашу боль. Ваш страх. Ваше отчаяние.

☞ Сыщики проиграли.

Исход 2: Злодей падает на колени, по его маске змеится трещина. Кровь из его открытых ран капает на бетонный пол. «Вы правда думаете, что можете сбежать?» — усмехается он сквозь боль, и в его голосе слышатся нотки триумфа. «Правда думаете... что я позволю вам покинуть это место?» Его тело падает на пол. Не теряя ни минуты, вы бросаетесь к стальным дверям, перекрывающим выход со склада. Отчаянным усилием вы ломаете висячий замок и распахиваете тяжёлые двери.

Вас захлестывает резкий порыв прохладного вечернего воздуха. Вы с изумлением видите деревянные причалы на берегу реки Мискатоник. От ближайшего причала раздаётся удивлённое «кря», и прочь уплывает несколько уток. Вода плещет о берег. Вы слышите, как портовые рабочие заканчивают свою смену: слева от вас солнце уже клонится к закату. Сделав пару шагов, вы падаете. Вы слишком истощены и изранены, чтобы двигаться дальше. «Кто там? — окликает вас рабочий. — Эй, здесь кто-то ранен! Скорее в больницу святой Марии!» Мускулистые руки подхватывают вас, и вы проваливаетесь в забытьё.

Очнувшись, вы понимаете, что находитесь в незнакомом месте и не помните, как попали сюда. Ваше тело ослабло и не слушается вас. В глазах рябит. С громадными усилиями вам удаётся встать на ноги. Они подкашиваются и едва держат ваш вес. Записка на полу рядом с вами гласит:

Приветствую.

Я собрал вас здесь, чтобы провести эксперимент. Считайте это испытанием человеческой воли к жизни. Вы останетесь в живых. Или умрёте.

☞ Сыщики выжили, но в другой временной линии лабиринт получил новых пленников.

Исход 3: Злодей падает на колени, по его маске змеится трещина. Кровь из его открытых ран капает на бетонный пол. «Вы правда думаете, что можете убить меня?» — усмехается он сквозь боль, и в его голосе слышатся нотки гордости. — Я везде и всегда. Это тело — лишь одно из вместилищ. Есть и другие. И если хотя бы одно из них преуснеет, я никогда не умру». Его тело безвольно валится на пол. Не теряя ни минуты, вы бросаетесь к стальным дверям, перекрывающим выход со склада. Отчаянным усилием вы ломаете висячий замок и распахиваете тяжёлые двери.

Вас захлестывает резкий порыв прохладного вечернего воздуха. Вы с изумлением видите деревянные причалы на берегу реки Мискатоник. От ближайшего причала раздаётся удивлённое «кря», и прочь уплывает несколько уток. Вода плещет о берег. Вы слышите, как портовые рабочие заканчивают свою смену: слева от вас солнце уже клонится к закату. Сделав пару шагов, вы падаете. Вы слишком истощены и изранены, чтобы двигаться дальше. «Кто там? — окликает вас рабочий. — Эй, здесь кто-то ранен! Скорее в больницу святой Марии!» Мускулистые руки подхватывают вас, и вы проваливаетесь в забытьё.

Каким-то образом вам удалось выбраться из адского лабиринта, но последние слова похитителя не дают вам покоя. Что он имел в виду, говоря о «других»? Вы вспоминаете странные видения, являвшиеся вам в лабиринте, и ужасная мысль закрадывается в ваше сознание. Похититель упоминал об иных группах, но вы так и не нашли их и понятия не имеете, смогли ли они спастись. Вы сообщаете полиции о других пропавших и требуете обыскать доки, но там не находят ни следа — ни заброшенного склада, ни злодея, запершего вас внутри...

☞ Сыщики спаслись, но Иксодолон остался в живых.

Исход 4: Злодей падает на колени, по его маске змеится трещина. Кровь из его открытых ран капает на бетонный пол. Очертания его тела становятся искривлёнными и размытыми, словно ткань пространства-времени мнётся. «Что ж, ритуал провалился! — Его горькая усмешка сменяется возгласом боли. — Возможно, у людей всё же есть шанс. Какая боль, какие страдания! Такая мощь слишком велика для человека. Она больше пристала тем, кто извне! — Хватая ртом воздух, злодей падает на землю. — Не следуйте дорогой, которой шёл я, — внезапно просит он. — Она ведёт лишь к... отчаянию». Его дыхание останавливается.

Злодей побеждён, но у вас ещё много вопросов. Вы решаете осмотреть лабиринт подробнее и вскрываете стальные двери, ведущие в другие части комплекса. К вашему удивлению, вы не находите других пленников лабиринта — только следы их борьбы и спасения.

Одним уверенным движением вы ломаете висячий замок на внешних воротах склада. Звук удара металла об металл отражается троекратным эхо. Наверняка злодей не рассчитывал, что вы сумеете сбежать, но всё же каким-то образом вам удалось одержать верх. Вам приходит в голову, что в этот самый момент другие тоже наверняка распахивают эти тяжёлые двери.

Вас захлестывает резкий порыв прохладного вечернего воздуха. Вы с изумлением видите деревянные причалы на берегу реки Мискатоник. От ближайшего причала раздаётся удивлённое «кря», и прочь уплывает несколько уток. Вода плещет о берег. Вы слышите, как портовые рабочие заканчивают свою смену: слева от вас солнце уже клонится к закату. Вы смотрите, как оно уходит за горизонт, и другие тоже смотрят с вами.

☞ Сыщики победили!

Вариант правил «Изменчивый лабиринт»

Теперь, когда вы прошли «Лабиринты безумия», попробуйте сыграть в них снова по нижеописанному варианту. В обычной игре каждая группа придерживается собственной фиксированной последовательности сцен. Однако карты сцен можно перемешать, чтобы камеры и загадки, которые попадутся сыщикам, оказались случайными.

Чтобы сыграть по этому варианту правил, при составлении колоды сцен используйте случайные версии сцен 1 и 2 вместо версий, в названии которых упомянута выбранная группа. При подготовке к игре используйте указания для той группы, которая упомянута на карте сцены 1.

Завершив сцену 1, при подготовке к сцене 2 придерживайтесь указаний для той группы, которая упомянута на карте сцены 2. До конца игры считайте, что вы находитесь в этой группе.

Например, при подготовке к игре по варианту «Изменчивый лабиринт» сыщикам случайным образом достались сцена 1 «Рычаги (группа С)» и сцена 2 «Искажённое время (группа А)». Игроки собирают колоду сцен из этих карт, а также сцены 3 «Спасение». До конца сцены 1 считается, что сыщики находятся в группе С, и при подготовке они следуют указаниям для группы С. После сцены 1 они должны следовать указаниям по подготовке к сцене 2 для группы А. С этого момента и до конца игры считается, что они ищут за группой А.

При игре в эпическом совместном режиме перемешайте по отдельности карты сцен 1 и сцен 2 из одного экземпляра «Лабиринтов безумия» и выдайте каждой группе по одной случайной карте сцены 1 и сцены 2, чтобы у всех групп эти сцены были разными.

Если вы играете в «Изменчивый лабиринт» в формате мини-кампании для отдельной группы, записывайте названия карт сцен 1 и 2, случайным образом выбранных для каждой из трёх партий, и не используйте эти сцены в дальнейших партиях мини-кампании.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев • Переводчик: Евгений Сарнецкий • Редактор:
Петр Тюленев • Старший дизайнер-верстающий: Иван Суховой • Дизайнер-
верстающий: Евгений Сарнецкий • Корректор: Ольга Португалова • Вычитка: Елена
Ворноскова • Креативный директор: Николай Пегасов • Директор по развитию
бизнеса: Сергей Тягунов • Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Версия правил 1.0

