

ПРАВИЛА ИГРЫ



Однажды тебе вновь покажется, что ты вот-вот проснешься. Что горький привкус ежедневных таблеток, тень решетки на холодном кафельном полу, мучительные разговоры с докторами – все окажется лишь одним большим кошмарным сном. И ты откроешь глаза в мире, где нет приставучих галлюцинаций и не нужно бояться, что тебя покусает сосед по палате.

Но затем это чувство рассеется, как зыбкий мираж... Ты снова и снова будешь это вспоминать, пытаясь свыкнуться с мыслью, от которой леденеет сердце. Ты в психушке, в скорбном доме, окрашенном в бледный желтый цвет, и единственная возможность выбраться на волю – попытаться преодолеть свои Приступы. Если ты сможешь совладеть со своими Недугами, найдешь в себе необходимые Качества и не потеряешь интерес к Терапии, ты победишь, и твой рассудок, пускай и искалеченный потоком Бреда, станет пригоден к обычной жизни.

Но будь осторожней! Один неверный шаг – и ты окончательно сойдешь с ума, растеряв крупницы адекватности... Ты скатишься в небытие кошмарных грез, а твое Я окончательно растворится в болоте Безумия. И твоим единственным уделом останется скорбная попытка затащить в эту топь как можно больше других Пациентов клиники...

Это психушка, и здесь действительно возможно всё!

Основные правила игры:

В психушке могут лечиться от 3 до 6 игроков одновременно.

Каждый игрок олицетворяет Пациента, который мечтает стать нормальным гражданином и навсегда покинуть данное заведение.

Изначально все игроки являются Пациентами, но в процессе игры могут стать психопатами. Если же в тексте речь идет об Игроках, значит, это касается и тех, и других.

Цель игры – отпустить свой уровень Безумия до нуля. Как только кто-либо это реализует, игра заканчивается. Победитель выходит на свободу, а остальные игроки так и остаются в казенном доме. Также игра автоматически завершается, если все стали психопатами.

В комплекте игры вы найдете:

- правила,
- 160 игровых карт,
- игральный кубик,
- 6 карточек и 6 листов персонажей,
- 14 карт Недугов,
- 9 карточек локаций больницы,
- 6 фишек игроков,
- 12 фишек показателей.

Компоненты игры и как они играют

Карта персонажа – это карта, олицетворяющая твоего персонажа. На ней описывается твое уникальное свойство, и имеются два показателя - уровень Безумия и адекватность. Как только у тебя появилась эта карточка, отказаться или поменять ее ты не можешь.

Лист персонажа – имеются у каждого Пациента. На листе в соответствующие слоты выкладываются карты.



Карты локаций – отдельные закоулки больницы. Открытые локации располагаются в центре стола. Каждая локация имеет свои специфические свойства. На одной локации могут находиться от 1 до 6 игроков. Локация открыта только до тех пор, пока в ней находится хоть один игрок. Как только все игроки ее покидают, она отправляется в сброс.



Карты Недугов – кошмар любого Пациента: как только ты берешь такую карту, она автоматически попадает на лист персонажа, награждая тебя негативным свойством.



Игровые карты – делятся на карты **Бреда** и **Разума** и активно используются в игровом процессе.



Карты в игре могут быть в двух состояниях – в «уме» (когда ты держишь их в руках) и на «листе» (соответственно, когда выложены на лист персонажа). Получая карты, ты автоматически берешь их в «ум». Карты можно выкладывать на «лист» и обратно в «ум», но только в конце своего хода.

Карты всегда по умолчанию берутся в «темную» (то есть, можно не показывать их остальным), кроме стадии хода «Берем карту» и отдельных случаев, описанных на самих картах.

После использования карты отправляются в сброс, карты каждой колоды в свой. Если игра все еще продолжается, а новых карт нет, перемешайте сброс и сложите новую стопку.

Еще про карты необходимо помнить, что их текст может отменять и дополнять описанные правила.

Показатели персонажа

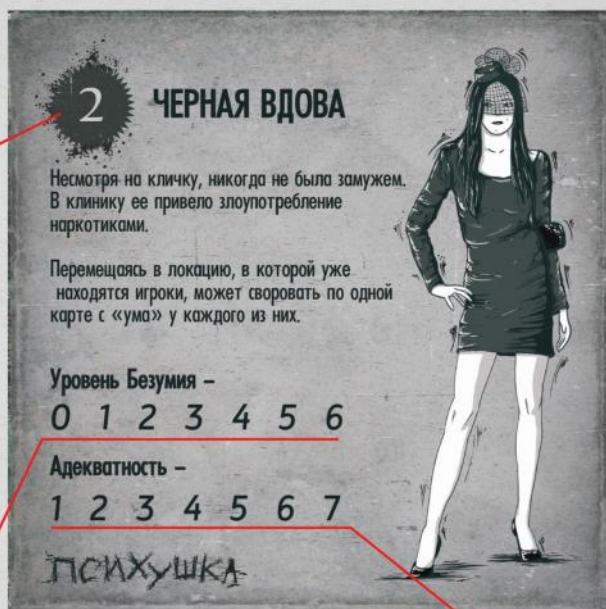
У любого уважающего себя Пациента есть несколько показателей:

Номер персонажа

Индивидуальный номер для бросков кубика при случайном выборе персонажа.

Уровень Безумия

Сначала он равен шести. Безумие необходимо снизить до нуля – тогда ты победил. Но данный показатель необходим для преодоления Приступа: чем он ниже, тем сложнее становится игра. Помни, что последний пункт Безумия можно снять только с помощью преодоления Приступа.



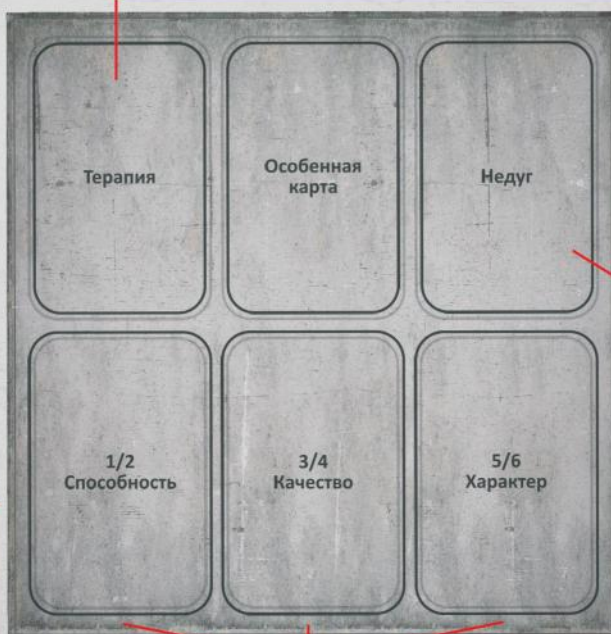
Адекватность

Не важно, какой уровень Безумия у тебя в крови, главное – сохранять хоть какую-то адекватность. Как только этот параметр падает до 0, ты окончательно сходите с ума и становитесь психопатом (в таком случае игра приобретает новую грань). С начала игры этот показатель равен четырём. Адекватность также определяет, сколько карт ты можешь держать в «уме». Излишки придется сбросить в конце хода.

Также каждый персонаж может выкладывать карты на свой лист персонажа, тогда они становятся картами на «листе».

Компоненты личности:

карты, раскрывающие твоего персонажа. Всего их 3: Способность/ Качество/ Характер. С помощью этих карт игрок преодолевает Приступы. Выкладывать две карты одного Компонента нельзя. Компоненты личности имеют определенные цвета, которые также важны при борьбе с Приступами. Если игрок смог собрать 3 компонента одного цвета, рациональность карт с этим цветом считается умноженной на 2.



Терапии:

карты, предотвращающие появление Недугов и вообще очень полезные в хозяйстве любого Пациента. Ты можешь выкладывать сколько угодно таких карт в соответствующий слот.

Недуг:

негативная черта Пациента, от которой избавиться не так-то просто. Эти карты прилепляются к листу персонажа против его воли и существенно осложняют и без того нелегкую жизнь.

Начало игры

Перед началом игры перемешайте карты каждого типа.

Выложите локацию «Общая палата», поместите фишки игроков на эту карту.

Бросками кубика определите, кто каким персонажем будет играть.

Одна карта Разума вскрывается и кладется в центр стола – взять ее можно в «режиме апатии».

Раздайте игровые карты каждому игроку. Каждый получает 3 карты Бреда и 3 карты Разума.

Первым ходит тот игрок, что выиграл в последней игре. Если вы играете другим составом или вовсе не играли – решайте бросками кубика, кто будет ходить первым. В игре ходят всегда по часовой стрелке.

Ход игры

Партия игры состоит из поочередных ходов игроков. Ходы, в свою очередь, состоят из нескольких стадий:

Перемещение. Кидай кубик: можешь поменять локацию, только если выпало 5 или 6 на кубике (если хочешь, можешь ничего не кидать и стоять на месте). Локации можно открывать только слева или справа от той локации, в которой находишься изначально. Если и та, и другая уже открыта, ничего открыть не получится - придется выбирать между ними. Больше 4 локаций на столе лежать не может!

Не важно, перешел ли ты куда-то в новое место или остался, где был – теперь ты можешь получить одну карту. Для того чтобы это была карта Разума, необходимо выполнить условие, написанное на карте Локации. Не получается – тогда бери карту Бреда.

Эффект. В этой стадии ты можешь применить какой-либо Эффект, но только один!

Ты можешь:
Воспользоваться какой-либо картой с «ума» или с «листа», чей текст начинается словом Эффект (либо Одноразовый Эффект).

Это может быть карта События или Массовой истерии. События можно разыграть на любого игрока по своему выбору (в том числе на себя).

Воспользоваться Эффектом локации (на каждой карте локации он свой).

Выложить карту с «ума» на «лист» или обратно (это также считается за примененный Эффект).

Действие. Открыто (так, чтобы все видели) бери карту Бреда. Приступы, События, Массовые истерии тут же срабатывают. Остальные карты просто забираются в «ум», в дальнейшем можешь использовать их по своему усмотрению. При этом, если тебе не попался Приступ, а руки так и чешутся, ты вправе самостоятельно выкинуть его с руки и попробовать с ним справиться.

Наведение порядка. Выкладывай все необходимые карты на «лист» или наоборот забирай их в «ум». Тут же ты можешь обменяться с другими Пациентами, находящимися на одной с тобой локацией, или восстановить адекватность картами с мозгом.



После этого осталось сосчитать количество карт на руках, сравнить со своей адекватностью и выкинуть лишнее.



Какие бывают карты Бреда

В картах Бреда вам могут попасться следующие карты: Приступ, Событие, Массовая Истерия и просто карточка с текстом.

Приступ – одна из самых распространённых карт, которую, если ты взял в открытую, придется преодолевать. Приступы, лежащие в «уме», можно внушить другим Пациентам или попробовать преодолеть, если в стадии «Действия» не попался другой Приступ.

Событие – карта, влияющая на твоего персонажа. В описании карты будет сказано, что с тобой произошло и к чему это привело. Можно использовать на любого Пациента в стадии «Эффекта».

Массовая истерия – аналогичная карта, но уже влияющая на всех игроков.

Остальные карты всегда забираются в «ум» и используются в необходимые моменты игры (в тексте карты написано, когда ей можно воспользоваться).



Какие бывают карты Разума

В картах Разума можно найти множество полезных карт, которые, несомненно, облегчат жизнь любого Пациента.

Терапии – помогают разобраться с Недугами и Приступами.

Компоненты личности – делают образ персонажа более детальным и усиливают его возможности.

И Терапия, и Компоненты личности действуют, только когда находятся на «листе».

И напротив, если карта велит потерять, скажем, Терапию, а она есть у тебя только в «уме» – просто игнорируйте эти нападки.

Особенные карты – карты, меняющие какие-либо правила. Одну из них можно выложить на «лист» (для того, чтобы разгрузить «ум»), но активируются они как с «ума», так и с «листа».

На некоторых картах есть упоминание **«одноразовой возможности»** – воспользоваться ей можно лишь раз, затем карта уходит в сброс.

На некоторых картах Разума можно найти изображение мозга.

Это означает, что такой картой можно пожертвовать в обмен на восстановление 1 адекватности. При этом больше начального значения восстановить не удастся. Карты, которыми ты восстанавливаешь адекватность, тут же отправляются в сброс. Подобное восстановление можно сделать в любой момент своего хода, но не во время преодоления Приступа.



Преодоление Приступов



Показатели Приступа:

Цвет Приступа – оттенок Безумия.

Градус Бреда – коэффициент его мощности.

Особые условия – особенности, которые требуется учитывать при преодолении Приступа.

Последствия – что ждет Пациента, не справившегося с Приступом.

Поощрение – сколько и чего получит Пациент, успешно преодолевший Приступ.

Столкнувшись с Приступом, тебе необходимо с ним сразиться. Это называется «преодоление».

Если на тебя действует какой-либо Эффект, связанный с преодолением, он считается активным, как только ты вытягиваешь карту Приступа или самостоятельно кладешь ее на стол. Не важно, поможет этот Эффект или ничего не даст – он уйдет, как только ты расправишься с Приступом или он расправится с тобой.

Прежде всего необходимо кинуть кубик, чтобы узнать, чем ты будешь преодолевать данный Приступ. В борьбе участвуют твои Компоненты личности. Если выпадает 1 или 2 – борешься Способностью, 3 или 4 – Качеством, 5 или 6 – Характером. Если у тебя нет необходимого Компонента – такова судьба, будешь биться без него.

Теперь посмотри на цвета. Если цвет Приступа одинаков с цветом Компонента, ты автоматически преодолеваешь Приступ, правда придется распрощаться и с Компонентом личности. Не получилось цветом – попробуй цифры. Сложи свой показатель Безумия с Рациональностью Компонента, которым ты одолеваешь Приступ. Получившееся число должно быть больше или равно градусу Бреда Приступа.

Если это так – ты одержал победу, иначе считается, что твой рассудок не выдержал Безумия Бреда.

При победе (успешном преодолении Приступа цветом или числом) ты получаешь поощрение, описанное на карте, и уменьшаешь уровень Безумия на 1.

При проигрыше у тебя есть последний шанс избежать Последствий – воспользоваться Терапией. Терапия того же цвета может уничтожить Приступ (черный Приступ в таком случае убирается любой картой Терапии, а белая Терапия так и вовсе справляется с любым Приступом). В этом случае ты ничего, кроме этой самой карты Терапии, не теряешь, но и поощрения не получишь.

Если необходимой Терапии нет или ты не желаешь её использовать, преодоление окончательно считается проигранным. Ты теряешь 1 адекватность и выполняешь то, что написано в последствиях.

Если каким-то образом у тебя случилось 2 Приступа (но больше 2 Приступов за одно преодоление быть не может!), их градус Безумия складывается. Но преодолеваешь их одним выбранным изначально компонентом. Если один из Приступов был преодолен с помощью цвета, второй автоматически отправляется в сброс.

Все карты, которые действуют в случае преодоления Приступа, действуют и при борьбе с двумя Приступами.

За каждый пройденный Приступ ты снижаешь Безумие на 1 пункт. Однако поощрение ты завоевываешь только одно – самостоятельно выбери, от какого Приступа. В случае проигрыша получай последствия самого сильного Приступа (если Безумие Приступов одинаково выбирай сам, какая оказия тебя настигнет) и снижай адекватность на 2 за каждый Приступ.

Преодолевая Приступ, можно использовать любые карты, на которых написано, что они предназначены именно для этой стадии.

Остальные игроки могут активно участвовать в твоей борьбе, подкидывая необходимые карты (те, на которых написано, что они предназначены для этой стадии) в гущу ментального боя.

Если изначально преодолевал Приступ кто-то другой, но по каким-то причинам он перескочил на тебя – проходи его в соответствии с правилами, начиная с броска кубика. После этого ход вновь вернется к прежнему игроку.

Пример преодоления: Лжец с 3 Уровнем Безумия, обладающий только характером – Оптимист (рациональность – 4), преодолевает Приступ «Ты свой двойник!» (Градус Безумия – 6). По прихоти кубика преодолевать Приступ он должен Способностью, которой нет. Очевидно, что Лжец не может справиться с Приступом, но у него есть карта «Счастливей случай», которая позволяет перебросить кубик еще 2 раза. Наконец ему выпадает 6, и он бьется своим Характером, что позволяет преодолеть Приступ (4+3=7, что больше градуса Безумия Приступа). Но тут Черная Вдова подкидывает «Мощно вштырило» и существенно увеличивает градус Бреда. Лжец, осознавая, что он на грани, применяет карту «Сокрушительная случайность» и, выкинув 2, отправляет Приступ на Вдову. Теперь преодолевать его предстоит ей.

Борьба с Недугами

Если тебе суждено взять Недуг, ты берешь его из соответствующей колоды так, чтобы видели все игроки. Он закрепляется у тебя на листе персонажа. Отказаться от него или забрать в «ум» нельзя!

Недуг может быть только один, если тебе снова выпадает Недуг, можешь игнорировать данную прихоть игры. Но как только ты освобождаешься от своего Недуга, ты снова в зоне риска!

Если карта предлагает на выбор – получить Недуг или какую-то другую пакость, а Недуг у тебя уже есть, выбор отменяется, бери альтернативную пакость! У тебя есть уникальная возможность справиться с Недугом с помощью карт Терапии: Терапия, выложенная на «лист», полностью блокирует получение Недугов данного цвета и при этом всегда остается с тобой.

Если же ты уже страдаешь от какого-то Недуга и тут вытянул Терапию необходимого цвета, ты можешь вылечиться, но в подобном случае карта Терапии уходит в сброс. Помни, что черный Недуг ликвидируется любой Терапией.

Также Терапия может справиться с Приступом, об этом выше.

Терапии белого цвета универсальны: они могут справиться с любым Недугом и Приступом, но при любом использовании уходят в сброс.

На Недуг не распространяются правила, касающиеся потери карт с «листа». Ликвидировать его можно либо Терапией, либо картами, на которых прямо сказано о сбросе Недуга.

Игра за психопата

Помни, что игра за психопата резко отличается от игры за обыкновенного психа.

Как только ты растерял остатки адекватности (этот показатель на нуле), ты теряешь все свои карты и лист персонажа. Все остальные игроки могут забрать себе по одной твоей карте (все споры решаются броском кубика). Ты автоматически переносишься в локацию «Палата Буйных» (здесь тебе и суждено теперь проводить свое время, если конечно тебя не перенесут куда-нибудь еще, сам-то ты ходить по больнице теперь не вправе). Теперь ты психопат и у тебя совсем другой распорядок дня:

Стадия подворовывания. Можешь забрать у любого Пациента 1 карту Бреда с «ума».

Стадия разбрасывания бреда.

Ты можешь закидывать данными картами любого персонажа/ей.

Сначала кидаются все карты с Эффектами, затем Приступы и остальные карты. Если ты бросил Приступ (их может быть даже 2), Пациент немедленно должен его пройти. Ты, кстати, можешь докидывать в этом бою карты в соответствии с обычными правилами.

Психопат может кидать только карты с цветной кляксой и Приступы.



Остальные карты Бреда психопат не может использовать, но имеет право держать в «уме». Карты «Разума» он не имеет права даже брать в «ум».

Психопату не нужно находиться на одной локации с кем-либо, чтобы забрасывать его своими картами.

Вместо подбрасывания карты Бреда можно атаковать физически любого Пациента, который по своей наивности заглянул в Палату Буйных.

Физическая атака – оба игрока кидают кубики. У кого цифра больше – тот победил. Равный результат – ничего не происходит, бой заканчивается ничьей.

Если психопат выигрывает, второй игрок теряет 2 адекватности и отправляется в локацию «Реанимационное отделение».

Если психопат проигрывает, второй игрок восстанавливает 1 адекватность.

Стадия дарения. Это единственная стадия, когда психопат может взять карту Разума. Ты берешь ее из колоды и, не глядя, даришь любому другому Пациенту на свой выбор (но не другим психопатам!)

Стадия набирания пакостей. Берешь 2 карты Бреда и считаешь количество оставшихся в «уме» карт. Психопат может иметь не более 3 карт в «уме», остальные придется скинуть.

На психопата действует только то, что не затрагивает колоду Разума..

Если все игроки становятся психопатами, игра заканчивается – никто так и не победил.

Взаимодействие игроков

Игроки могут как мешать друг другу, так и помогать по мере необходимости.

Часть взаимодействий можно осуществить, только находясь на одной локации. Это следующие действия:

Обмен картами. Можно меняться только картами с «ума».

Внушение дополнительных Приступов. Во время преодоления Приступа Пациентом можно попробовать накинуть еще один Приступ в довесок (но игрок может преодолевать максимум два Приступа, больше подкидывать нельзя!). Подкинутый Приступ присоединяется, и дальше игрок преодолевает их согласно правилам.

Подкидывать дополнительный Приступ, если игрок справился с первым Приступом с помощью цвета, нельзя!

Подкидывать Приступы самому себе строго запрещается! Преодолевать Приступ совместно не получится, это глюки лично каждого.

“Режим Апатии”

Пациент может вообще пропустить свой ход (войти в «режим апатии»). В таком случае Пациент пропускает свой ход, но берет открытую карту Разума, лежащую в центре стола. Эта карта тут же заменяется новой из соответствующей колоды.

Пациент пропускает почти весь ход, кроме стадии «Наведения порядка», она проходит как обычно.

Авторский коллектив:

Автор идеи и геймдизайнер – Попов Валентин
Иллюстрации – Низовкина Дарья
Ведущий бета-тестер – Низовкина Мария

2015 г.