



*У світлі фар лісова дорога рваними
клаптями виникала з темряви та
миттєво зникала під колесами
машини Нати. Автомобіль раз у раз
підкидало на вибоїнах, але вона
навіть
не збиралась сповільнювати хід.
До друзів залишалось їхати зовсім
недовго,
а в душі ще не до кінця згасла лють,
що клекотала всю дорогу від самого дому.
Від одного тільки спогаду про
експерименти, про які Ната дізналася з
документів хотілося
втиснути педаль газу в підлогу
і помчати ще швидше.*

*Під'їжджаючи, вона мимоволі відчула,
що гнів у її душі вщух, поступившись
місцем бентежного передчуття.
Обережно спрямувавши автомобіль
уперед, вона не одразу помічає
друзів, що чекають її на подвір'ї.*



*Ната, вибігла з машини та відразу
ж почала розповідати про документи,
які їй підкинули в кабінет..*

Ната: Слухайте.. Це терміново.. Здається, я знаю, що за дивні справи відбуваються у нашому місті..

Макс: Це гарні новини.. Бо біля закинутої будівлі Бартонсів сьогодні знайшли нову жертву.

Ната: Мені підкинули документи, виявляється, що 40 років тому працювала лабораторія, в якій ставили експерименти та створювали монстрів для знищення людства на всій планеті..

Лука: Стоп! Щоо?! Які документи? Що за лабораторія?

Ната: Місцева влада дала наказ пресі приховати багато деталей, оскільки гадала, що справу закрито... але... як ми бачимо, все знову повторюється...

Ден: Нам треба в'яснити, що відбувається..

Еллі: Треба поїхати на останнє місце злочину..



Ви група друзів, які помітили, що в місті знову відбувається щось дивне. Почали зникати люди, перших жертв знайшли два тижні тому. Через це ви вирішили дослідити явище і поїхали за місто, адже там був знайдений останній труп.

Доїхавши до призначеного пункту, ви побачили закинутий будинок, обійшовши його, знайшли підвал, де побачили, пусті вольєри, миготливе світло, кров, трупи людей у халатах, сказали все самі... це лабораторія...

Чим більше ви оглядали все, тим більше виникало запитань.. Де істоти? Як вони вибрались?

Хто за цим стоїть?. Один з вас помічає незрозуміле створіння, але здається, що то марево, бо воно дуже швидко зникає..

Ця істота вже проникла в мозок когось із вас та в будь-який момент може заразити інших.

Будьте обачними та скоріше знайдіть створіння.

Склад гри

108 карток

- 88 карт явищ (з сорочкою "ЯВИЩЕ")
- 12 карт паніки (з сорочкою "ПЕРЕЛЯК")
- 8 карт стимулу (з сорочкою "СТИМУЛ")

Ціль гри

На початку гри всі учасники - люди. Згодом деякі гравці заразяться. В результаті вийдуть дві команди, що змагаються.

Дослідники

Група друзів, які намагаються знайти Вакнера. Мета цієї групи - спільними зусиллями визначити та знищити Вакнера.

Вакнер та заражені

На першому ході один із гравців команди перетворюється на Вакнера.

Його мета - позбутися всіх дослідників, перетворивши їх на підконтрольних йому заражених або знищивши.

P.S. Карту Вакнера потрібно замішати в загальну колоду, а не віддавати у відкриту одному із гравців.

Підготовка до гри

У грі є два типи карт, які відрізняються сорочками.

Усі карти змішуються в одну колоду.

Перед початком гри необхідно сформувати загальну колоду за такими правилами:

1. Карта «Вакнер» існує в єдиному екземплярі і повинна бути в колоді.

2. Використання інших карт залежить від кількості гравців.

Правий нижній кут кожної карти вказує, скільки гравців потрібно, щоб ця карта увійшла в колоду. Покладіть усі картки з номерами, які перевищують кількість гравців, у коробку та забудьте про них — вони вам не знадобляться в поточній грі.

Приклад: вас семеро, тому всі картки з числами від 8 до 12 поміщаються в коробку.

3. а) З колоди, що вийшла, відкладіть в окрему стопку всі карти "Зараження" і всі карти інстинкту.

б) Знайдіть карту "Вакнер" і покладіть на стіл сорочкою ввверх.

в) З колоди карт, яка залишилась відрахуйте N випадкових карт та покладіть лицьовою стороною вниз на карту "Вакнер".

$N = 4 * (\text{кількість гравців}) - 1$.

Приклад:

Вас семеро, значить ви відраховуєте $N = 7 * 4 - 1 = 27$ карт

Тому всі картки з числами від 8 до 12 поміщаються в коробку.

г) N відрахованих карток + карта "Вакнер" - це ваші стартові картки. Ретельно перемішайте їх, не розкриваючи і роздайте порівну на руки всім гравцям.

д) Все, що залишилося (стопка з картами паніки та

"Зараження", а також все, що залишилося в колоді після роздачі стартових карток), ретельно змішайте в єдину спільну колоду і покладіть посередині столу лицьовою

стороною донизу.



Хід гри

Гравці не повинні показувати свої карти іншим (якщо тільки карта явища не наказує зробити це).

Скинуті карти кладуться сорочкою вгору поруч із загальною колодою.

Гравці роблять ходи по черзі. Першим ходить той, хто останнім дивився серіал «Дуже дивні справи», – рекомендуємо визначити цього гравця до взяття карток на руки. Хід передається за годинниковою стрілкою (у процесі гри напрямок ходу може змінитися).

P.S. Якщо у свій хід ви пересіли на місце іншого гравця, то після вас ходитиме один із ваших нових сусідів (ліворуч або праворуч – залежить від поточного напрямку ходу).

У свій хід ви повинні послідовно виконати 3 кроки:

1. Взяти 1 карту із загальної колоди та додати її собі.

2. Якщо ви взяли карту ПЕРЕЛЯК, то зобов'язані відразу її зіграти, застосувавши її ефект і скинути (сорочкою вверху).

Якщо ви взяли карту ЯВИЩЕ, то зобов'язані вибрати одне із двох:

а) скинути 1 карту з руки (сорочкою вверху)

б) зіграти 1 карту явища з руки, застосувавши її ефект та скинути (сорочкою вверху).

Вибрати 1 картку ЯВИЩА з руки та запропонувати її наступному (у напрямку ходу) гравцю. Цей гравець зобов'язаний вибрати 1 картку ЯВИЩА з руки та поміняти її на вашу (у процесі обміну ні ваша, ні карта іншого гравця не відкриваються). Якщо щось перешкоджає обміну картами із сусіднім гравцем (наприклад, "Тобі мене не дістати" або "Карантин"), ви не обмінюєтесь картами.

Ваш хід закінчується після виконання трьох вказаних кроків, далі хід передається наступному гравцю.

Зауваження: картами завжди обмінюватись сорочкою догори

Зауваження: розігруючи карту, ви можете застосувати її ефект тільки на сусіднього гравця ліворуч або праворуч (на свій вибір), якщо на карті не вказано іншого.

Зауваження: скидаючи карти, кладіть в стопку скидання лицьовою стороною вниз. Якщо у вас закінчилася спільна колода, перемішайте скидання та зробіть з них нову колоду.

Ролі

У цій грі вам може випасти одна з трьох ролей:

- Дослідник
- Заражений
- Вакнер

Дослідник

За винятком гравця, який отримав на руку карту «Вакнер», усі учасники розпочинають гру людьми.

Мета - з'ясувати, хто Вакнер, та знищити його картою «Телекінез».

Ви залишаєтесь людиною, доки не отримуете від Вакнера карту «Зараження!»

Якщо карту "Зараження!" берете із загальної колоди, то зараженим не стаєте. Цією картою не можна обмінюватись з іншим гравцем. Карту можна або тримати на руці, або скинути за звичайними правилами. Однак, якщо карту «Зараження!» отримали від іншого гравця (а таку карту може передати тільки гравець-Вакнер, оскільки більше ніхто не може заражати інших учасників), то відразу стаєте зараженим і з цього моменту граєте за іншу команду.

Зауваження: На початку та в кінці ходу у кожного гравця завжди має бути 4 карти.

Заражений

Людина, яка отримала в ході обміну картами картку «Зараження!», перетворюється на зараженого. Отриману від іншого гравця карту «Зараження!» не можна скидати. Тепер ви підручний гравця-Вакнера.

Мета - не допустити, щоб люди здогадалися, хто Вакнер, відводячи від нього будь-які підозри, і намагаючись внести ворожнеча у табір самих людей.



Якщо ви візьмете з колоди ще одну карту "Зараження!" (на додаток до тієї, яку отримали від Вакнера), її можна або тримати, або скинути, або передати гравцеві-Вакнеру. Однак при цьому не можна передавати її якомусь іншому гравцю (людині або зараженому)

Зауваження: у зараженого завжди є карта "Зараження!"

Зауваження: не можна тримати більше 3 карток «Зараження!»

Вакнер

На початку гри один з учасників отримує на руки карту «Вакнер». З цього моменту він відіграє відповідну роль. Не можна обміняти або скинути карту «Вакнер».

Мета Вакнера – знищити людей та/або перетворити їх на заражених, передаючи їм карти «Зараження!»

Тільки гравець-Вакнер може заражати інших гравців, передаючи їм карти «Зараження!», тому він єдиний, хто завжди знає ролі всіх учасників і може оголошувати про завершення гри, коли за столом не залишиться жодного незараженого дослідника.

Вакнер може обмінюватися картами «Зараження!» із зараженими.

Для виживання Вакнеру необхідно добре приховувати свою справжню сутність і сіяти підозру щодо інших гравців. Якщо дослідники викриють Вакнера, то неодмінно знищать його картою «Телекінез».

Вихід із гри

"Телекінез" - єдина карта, якою можна вивести з гри іншого учасника (незалежно від його ролі).

Якщо ви підозрюєте сусіднього гравця (ліворуч чи праворуч – залежно від напрямку гри), то можете зіграти на нього карту «Телекінез» та вивести його з гри.

Якщо ви підозрюєте не сусіднього гравця, то спочатку маєте пересісти ближче до нього (за допомогою ігрових ефектів) і лише потім зможете застосовувати телекінез.

Якщо у гравця, на якого зіграно «Телекінез», є карта «Відвали», він може врятуватися від ефекту телекінезу. Якщо ж ні, він вибуває з гри: відкладає всі свої карти в стопку скидання, не показуючи їх іншим.

Гра закінчується якщо:

А) Вакнер вибуває з гри

Усі гравці відкривають карти, оголошуючи, за які команди грали. У грі перемагають люди, що «вижили». Вакнер та заражені – програють

Б) У грі не залишається незаражених

У певний момент гри Вакнер може сказати, що за столом більше не залишилося незаражених людей. Гравці відкривають карти, повідомляючи решту, за які команди грали. Якщо Вакнер каже правду та незаражених у грі не залишилося, перемагають Вакнер та заражені. Усі учасники, що вибули з гри, програють. Якщо остання людина, що залишалася в грі, була перетворена на зараженого, то вона також програє.

Якщо Вакнер оголошує, що незаражених більше в грі немає, а люди все ще є, то перемагають дослідники, а Вакнер і заражені програють.

Карти явищ

Ці карти поділяються на 4 категорії: інфекція, вплив, укриття, ускладнення.

Карти інфекцій

Ці карти не можна розігравати та показувати іншим учасникам (якщо цього не вимагає текст на самих картах)

"Вакнер"

Ви Вакнер, і ваша мета – заразити або знищити всіх людей.

Ви не можете скинути або обміняти цю карту, навіть якщо ефект якоїсь карти спонукає вас до цього.



"Зараження!"

Якщо цю карту ви отримуєте з колоди, то ви не стаєте зараженим і за бажання цю картку можна скинути.

Якщо ви людина, ви не можете передати цю картку іншому гравцю.

Якщо ви отримуєте цю карту від іншого гравця, тобто від Вакнера, ви стаєте зараженим і відтепер можете передавати власні карти «Зараження!».

Зауваження: Ви повинні тримати хоча б одну карту «Зараження!». Будучи зараженим, ви не можете скинути або обміняти останню карту «Зараження!».



Кarti впливу

Ці карти можна зіграти тільки в свій хід, вони не можуть бути зіграні у відповідь на розіграш іншої карті. Після використання свого ефекту карта впливу скидується.

«Телекінез»

Єдина карта, яка дозволяє вивести сусіднього гравця з гри



«Я бачу тебе наскрізь»

Зігравши цю карту у вас є можливість подивитися карти сусіднього гравця.



«З мене досить!»

Цю карту ви можете зіграти як на себе, так і на сусіднього гравця. Ефект карти відмінняє сили карт «Карантин» або «Тобі мене не дістати», яка була зіграна на вас або на сусіднього гравця



«Ти викликаєш сумніви...»

Витягніть та подивіться 1 випадкову карту з рук сусіднього гравця, після чого поверніть карту гравцю.



«Мені нема чого приховувати»

Покажіть всі свої карти іншим гравцям. Карта грається тільки на себе



«Непохитність»

Візьміть 3 карти явищ, залиште собі 1, а інші 2 скиньте у відбій. Потім зіграйте або скиньте 1 картку. На тому самому ході можна зіграти кілька карт «Непохитність». Якщо верхніми картами колоди виявляються карти клич інстинкту, скидайте їх сорочкою догори, доки візьмете з колоди 3 карти явищ.



«Час змін!»

Ця карта змінює напрямок хода на протилежне. Якщо ви ходили по часовій стрілці, то тепер гравці повинні ходити проти часової стрілки. Разом з цим змінюється сусідній гравець, з яким ви обмінюєтесь картами в кінці хода



«Евакуація»

Пересядьте на місце сусіднього гравця, він сідає на ваше місце. Цю карту не можна використати, якщо гравець не на карантині і ви можете його дістати. Тепер у вас нові сусіди і нове місце в черговості ходу.

«Я звалюю!»

Поміняйтесь місцями з будь-яким гравцем (на вибір), якщо він не на карантині. Карта «Тобі мене не дістати» ігнорується.

«Приманка»

Поміняйтесь 1 картою з будь-яким гравцем на ваш вибір, якщо він не на карантині або ви не можете його дістати. Ваш хід закінчується

Кarti відступу

Ці карти можна зіграти тільки у відповідь на зіграну якимось другим гравцем карту, на відкриту із колоди карту ПЕРЕЛЯК або при обміні картами. Після застосування ефекту карта відступу скидається, а ви берете замість неї нову карту з колоди. Якщо вам трапляються карти клич інстинкту, скидайте їх сорочкою догори, доки не візьмете 1 карту явища.

«Страх»

Цю карту можна зіграти тільки у відповідь на пропозицію обмінятися картами (з ініціативи одного з гравців, або завдяки ефекту карти). Відмовитися від обміну, подивіться карту, від якої відмовились, і поверніть володарю.



«Карантин»

Цю карту можна зіграти на себе або на сусіднього гравця. Наступні 3 хода гравець на карантині не може робити обмін картами, грати карти впливу і ставати ціллю таких карт, зіграних іншими гравцями.

Знаходячись на карантині, ви як і раніше берете 1 карту на початку хода. Якщо ця карта явища, додайте її на руку, а потім скиньте 1 карту з руки (грати карти з руки вам не можна). Якщо ви берете карту КЛИЧ ІНСТИНКТУ, то відразу її розігруйте, як того вимагають звичайні правила.

«Тобі мене не дістати»

Зігравши цю карту, ви кладете її на стіл між собою і будь-яким сусіднім гравцем. Тепер ні ви, ні ваш сусід не можете здійснювати дії, націлені один на одного (грати карти, мінятися місцями та картами). Ця карта лежить доки не скинеться КЛИЧЕМ ІНСТИНКТУ або картою



ПЕРЕЛЯК та СТИМУЛ

Кarti «ПЕРЕЛЯК» та «СТИМУЛ» входять в склад загальної колоди. Це випадкові події, які вносять в гру трішки невизначенності.

Якщо вам трапилась карта «ПЕРЕЛЯК», ви повинні її відразу ж зіграти, застосувати ефект і скинути. Кarti ПЕРЕЛЯКУ ніколи не добавляються на руку.

Якщо ви витягнули карту «СТИМУЛ», ви можете її як і добавити на руку, так і зіграти відразу.