

# Правила настольной игры «Клаустрофобия» (Claustrophobia)

Автор Стос

Игра для 2 игроков

Перевод на русский язык: LanaDove для ООО "Игровед" ©



## Предисловие

**10 июня 1634 года от Рождества Христова**

*Аллилуйя! Совет Нового Иерусалима решил исследовать катакомбы под городом! Я думаю об этих странных и опасных тоннелях с тревогой. Скоро мы их исследуем. Однако это будет не простая формальность. Какое зло может находиться там, под землей, в аду? Я послал сообщение своему другу священнику, Спасителю. Я рассчитываю, что он возглавит наш поход в катакомбы – заключенных и приговорённых к смерти. Да, среди них жёстокие убийцы и воры, но мы должны это сделать. Я отвечаю за «вербовку» наёмников, а пока я жду ответа от своего дорогого друга.*

**19 июня**

*В катакомбах мы были готовы встретить хоть приспешников самого дьявола, но первый спуск оказался катастрофой. Даже сейчас, когда я пишу эти строки, у нас нет новостей от священника и от людей, которых он теперь называет своей «паствой». Он привык к ним очень быстро. В беседе со мной Спаситель признался, что предпочитает работать с людьми, которым нечего терять. Бог знает, с чем они столкнулись в недрах земли, но пока никаких известий от них нет. А спасательную верёвку, которая связывала нас с экспедицией, вытянули на поверхность разорванной и окровавленной. На милость божью уповаем. [...]*

**7 июля**

*Легиону демонов нет конца. Эти монстры невысокие, но очень агрессивные – особенно в больших количествах – и они нападают на наши войска почти каждый день. До сих пор нам удавалось удерживать их на расстоянии. Не знаю, насколько нас хватит. Мы теряем позиции и понемногу отступаем к выходу на поверхность. Если мы и дальше будем отступать, то скоро нам уже придётся защищать улицы города! Священник заперся в своей келье с вестником из церковного собора. Можно ли найти выход из этой ситуации? Заключенные рассказывают о глубоком колодце, из которого слышится шёпот дьявола. А вдруг эти слухи – правда? Боже, даруй мне силы! [...]*

**31 июля**

*Мы пока держимся. Твари атакуют нас гораздо реже, чем раньше. Мы несём меньше потерь, но существ меньше не стало. Шёпот подрывает моральный дух наших людей. Постоянный шум, не более того, но монстры подчиняются ему. В перерывах между экспедициями священник штудирует старые книги, которыми пользовалась святая инквизиция. Я вижу, как Спаситель благословляет воинов у входа в катакомбы. Господь, будь к нему милостив.*

**2 августа**

*Его энтузиазм так же велик, как и его храбрость. Мой друг отправился в этот гнилостный лабиринт ещё раз, более решительно, чем когда-либо. Победа воодушевила его людей и вдохновила его. Он убеждён, что нашёл в книгах, как очистить эти проклятые туннели. Мы знаем о существовании демонов, которые так же ужасны, как мастер душ, ведущий легионы тварей, но и сердце моего друга полно веры и надежды. Аминь! [...]*

**8 августа**

*Он словно окружён ореолом пламени непревзойдённой чистоты! Мы только что получили известие о том, что Спаситель отправился в новую, более опасную экспедицию. С молотом в одной руке и священными письменами в другой. Прежде чем уйти, он в очередной раз посоветовался с книгами, которыми пользовалась инквизиция. Он весь сиял. Он как маяк в аду, пламя в темноте. Он пошёл вниз, чтобы найти тех, кто служил ему месяц назад – но они, как мы полагаем, уже погибли. Он отправился в недра ада, чтобы прекратить это унижение и избавить человеческие тела от демонических духов, которые ими овладели. Святой Михаил, дай Спасителю свою силу!*

**15 августа**

*Господи, защити нас от зла. Всё пропало...*

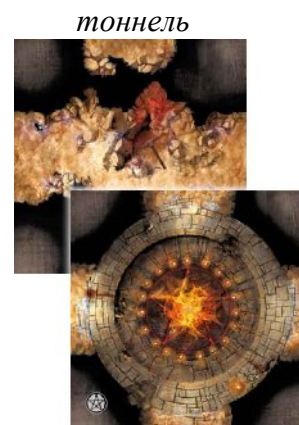
**Клаустрофобия** – приключенческая игра во вселенной «Золотой ад» (Hell Dorado). С её помощью два игрока могут воссоздать сражения, происходящие в подземных тоннелях под Новым Иерусалимом. Один из игроков возглавит группу людей, а другой будет контролировать практически бесчисленную армию демонических существ.

**Содержимое коробки****Компоненты игры**

- 36 плиток тоннелей и комнат

Эти плитки представляют собой части катакомб Нового Иерусалима, они являются полем боя, на котором воины двух игроков будут противостоять друг другу.

- 1 фигурка Спасителя



тоннель

комната



Спаситель ведёт подземную экспедицию во имя Нового Иерусалима. Вооружённый только молотом, фонарём и верой, этот святой человек ведёт свою паству в сердце ада. Своим пылом он поддерживает приговорённых, а своими исцеляющими способностями лечит их раны. Он является основным воином игрока, управляющего людьми. Он обладает особыми магическими способностями.

## - 2 фигурки приговорённых дикарей

С поддержкой Спасителя этот воин становится ещё ужаснее, чем он есть на самом деле. Его массивное тело заполняет подземный тоннель, и не позволяет врагам пройти мимо незамеченными. Он сражается с помощью обычных инструментов, которые хорошо защищают его от полчищ троглодитов. Дикарь всегда готов к их появлению.

Он сильный и крепкий воин, способный защитить Спасителя и приговорённых наёмников.



## - 2 фигурки приговорённых наёмников

Приговорённый наёмник прячется за дикарём, как за скалой во время бури. Будучи гибким и привыкшим к стычкам, этот любитель перерезать горла идёт первым в строю во время исследования подземных тоннелей. Как и его приговорённые товарищи, он носит в преисподней перчатку и доспехи. Действительно, он быстро привык убивать существ, которые меньше, чем он сам. Этот воин – разведчик, который будет очень полезен при изучении катакомб.



## - 11 фигурок троглодитов

Сами по себе эти невысокие существа имеют склонность избегать столкновений с противником. Они предпочитают нападать большими количествами. Большая свора троглодитов может разорвать крепкого мужчину за считанные секунды. И когда сгущаются тени, троглодиты становятся самым воплощением ужаса. Темнота – их царство. Эти воины являются основной ударной силой игрока, управляющего демонами.



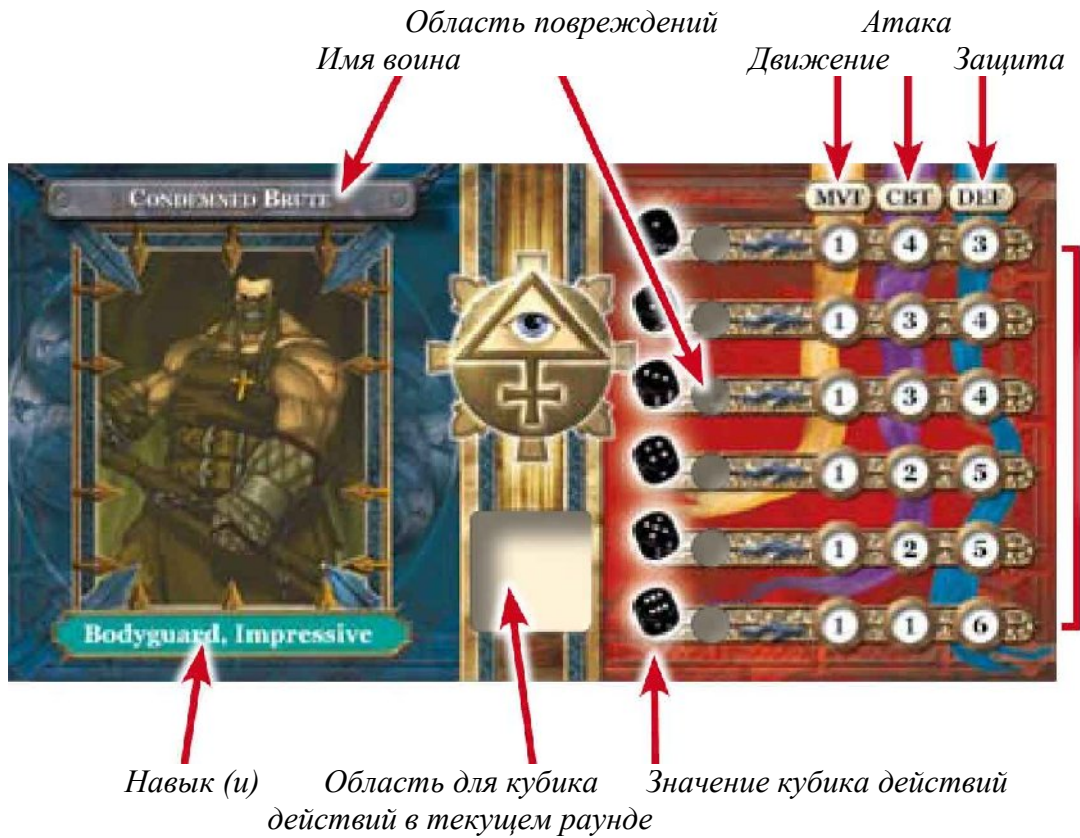
## - 1 фигурка демона

Когда есть возможность, он использует орду троглодитов. Искуситель ли он, зверь или воин – в любом случае он хочет разрушить Новый Иерусалим. Единственная цель Спасителя – уничтожить демона. И немного найдётся демонов, которые не будут сражаться до смерти. Демон – самый сильный противник, с которым придётся столкнуться людям, и в каждом сценарии он предстаёт в разном облики.



## - 5 справочных карт с описанием людей





На картах написаны все данные и навыки воинов-людей. Во время игры поставьте их на подставки для карт.

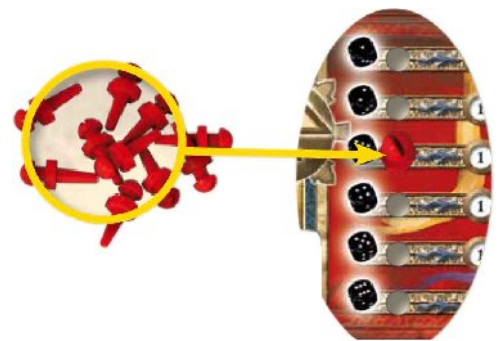
**- 5 подставок для карт**

Подставки нужны для того, чтобы отмечать полученные воинами-людьми повреждения во время игры.



**- 25 пластмассовых маркеров повреждений**

С помощью этих маркеров управляющий людьми игрок ведёт учёт ущерба, причиненного его воинам.



По мере необходимости они кладутся в область повреждений справочных карт воинов-людей.

**- 6 карт способностей**

Лицевая сторона карты  
Назва-

Значение кубика



ние способности

Описание способности



Рубашка карт способностей

На этих картах изображена магическая сила, которую может использовать Спаситель во время игры.

- 6 карт предметов

Имена воинов, которые могут его использовать



Название предмета

Описание предмета



Рубашка карт предметов

Эти карты представляют собой предметы, которые могут дать воинам-людям дополнительные способности.

- 15 карт преимуществ

Описание преимущества



Название преимущества

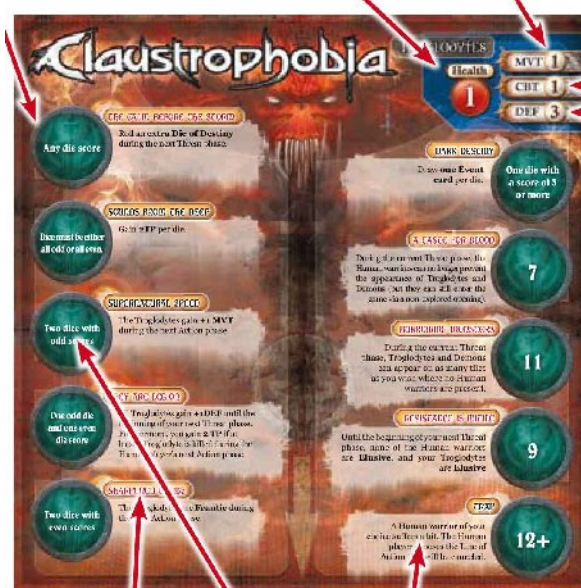


Рубашка карт преимуществ

Эти карты представляют собой второстепенные предметы и ордены, которые могут дать воинам-людям временные способности в ходе игры.

- 1 поле судьбы

Область судьбы      Основные данные троглодитов      Движение      Атака      Защита



Название действия      Значение кубика, которое может вызвать действие      Описание действия



На этом поле управляющий демонами игрок отмечает данные и особые способности своих воинов-троглодитов по мере необходимости. Эти данные постоянно меняются на протяжении всей игры.

### - 7 справочных карт с описанием демонов

*Имя демона* →  *Движение*

*Здоровье* → *Атака*

*Защита* → *щита*

*Особые способности*



*Рубашка карт*

В каждом сценарии встречаются различные виды демонов. Эти карты используются для определения их данных. Когда демон получает ранение, на карту следует положить жетон ранения (см. ниже).

### - 16 карт событий

*Описание события* →  *Название события*



*Рубашка карт событий*

В ходе игры управляющий демонами игрок инициирует события себе на благо.



### - 20 жетонов угрозы

Управляющий демонами игрок использует эти жетоны, чтобы сыграть своих воинов – троглодитов и демонов.

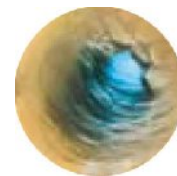


### - 10 жетонов ранения

Когда демон получает ранение, один из этих жетонов кладётся на его справочную карту.

### - 3 жетона ям в земле

Эти жетоны требуются для особой плитки (Яма в земле).



### - 2 жетона сильных троглодитов

Эти жетоны требуются для двух карт событий (Сильный троглодит).

**- 1 жетон мужества**

Этот жетон требуется для одной из способностей Спасителя (Мужество).

**- 1 жетон благословения**

Этот жетон требуется для одной из способностей Спасителя (Благословение). Стороны жетона имеют различные изображения.

**- 4 жетона сокровищ**

Эти жетоны требуются в одном из сценариев (Кто посмеет, победит). Рубашка одного из жетонов отличается от рубашек остальных трёх.

**- 3 жетона печати защиты**

Эти жетоны требуются в одном из сценариев (Ритуал).

**- 10-гранный кубик**

Этот кубик требуется в некоторых сценариях.

**- 12 6-гранных кубиков**

Эти кубики требуются для многочисленных действий в игре (инициатива, угроза, сражение и т.д.). Если не указано иное, то когда требуется бросить кубик в *Клаустрофобии*, то следует бросать 6-гранный кубик.

**- книга с правилами**

Сейчас вы держите в руках перевод книги правил. Книга также содержит приключения (сценарии), которые вы можете опробовать во время игры в *Клаустрофобию*.

**Подготовка к игре**

Первым делом игроки смотрят книгу со сценариями и выбирают для игры один из них. Для первой игры предлагается взять сценарий «Выжившие». Для следующих партий вы можете выбирать сценарий случайным образом или брать тот, на который будут согласны оба игрока. В каждом сценарии указана определённая расстановка компонентов для игры, в которую вы собираетесь играть. Какой бы сценарий вы ни выбрали, перед начальной расстановкой перемешайте карты преимущества и карты событий отдельно друг друга и сформируйте две отдельные колоды (лицевой стороной вниз).

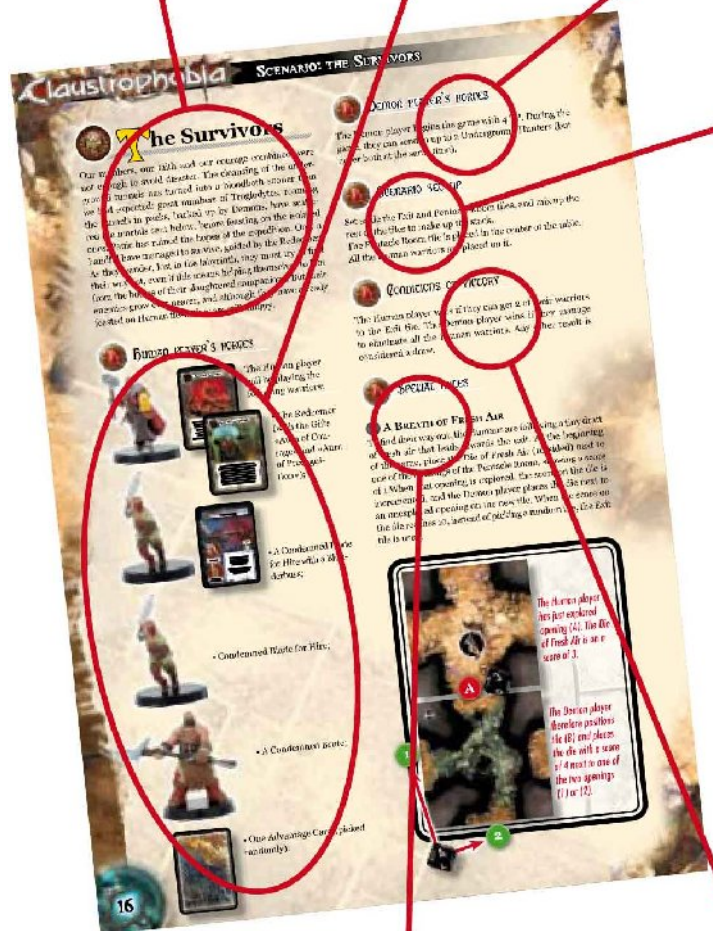
Вполне возможно, что особые правила сценария могут противоречить одному из основных правил игры. Если это произойдёт, то всегда следуйте особому правилу. Перед каждой игрой убедитесь, что вы разместили справочные карты с описанием людей на подставки.

*Силы игрока, управляющего людьми*

*Силы игрока, управляющего демонами*

*Описание сценария*

*Начальная расстановка*



*Особые правила*

*Условия победы*

## Ход игры

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из 4 последовательных фаз.

### Инициатива

Во время этой фазы управляющий людьми игрок будет определять данные своих воинов.

### Фаза действий игрока, управляющего людьми

Во время этой фазы, воины управляющего людьми игрока будут двигаться, исследовать тоннели и сражаться с троглодитами и демонами.

### Угроза

Во время этой фазы управляющий демонами игрок будет вводить в игру троглодитов и демонов, совершенствовать их навыки и брать карты событий.

### Фаза действий игрока, управляющего демонами

Во время этой фазы демоны и троглодиты управляющего демонами игрока будут двигаться и сражаться.





## Инициатива

Во время этой фазы управляющий людьми игрок будет определять данные своих воинов для текущего раунда. Для этого игрок бросает столько кубиков (6-гранных), сколько у него активных воинов. Затем игрок выбирает по одному кубику для каждого воина и помещает на справочную карту этого воина (на отмеченную для этого область). Этот кубик определяет линию действия этого воина до начала следующей фазы инициативы. В течение этого времени линия действия будет определять данные воина.



*Кубик, выбранный для этого воина, имеет значение 2. Поэтому игрок помещает кубик в соответствующую область. Его статистика: MVT 1 (движение), CBT 2 (атака) и DEF 4 (защита).*

Обычно Спаситель обладает двумя способностями, которые упоминаются в описании каждого сценария. Эти способности можно добавить в некоторые линии действий на справочной карте.

Если воин получает кубик со значением, соответствующим линии действия, которая была отменена (см. Сражение, стр. 17), то он не сможет, как обычно действовать во время следующей фазы действий, и будет иметь защиту (DEF) 3 до следующей фазы инициативы. В этом случае воин считается слишком дезориентированным, ошеломлённым и раненым для того, чтобы действовать должным образом, и имеет значения движения (МВТ) и атаки (СВТ) равные 0. Он больше не имеет никаких навыков и не получает какой-либо преимуществ от предметов (за исключением Скипетра командования). Воин считается обессиленным. Тем не менее, его данные всё ещё можно улучшить с помощью особых правил или карт преимущества. Если Спаситель обессилен, и отменённая линия действий является той, которая позволяет ему применять одну из своих способностей, то он больше не может применять эту способность.

Если количество брошенных кубиков больше, чем количество людей-воинов оставшихся в игре, то кубики, которые не достались никому из воинов, откладываются в сторону и больше не используются в этом раунде.



*Спаситель обладает способностью «Аура предвидения». Это число указывает значение кубика, которое позволит ему применить свою способность.*

*Каждый раз, когда значение выбранного для него кубика будет составлять 5, он может применить эту способность. Кроме того, данные будут определены на линии действия со значением 5 (MVT 1, CBT 1 и DEF 5), как если бы они определялись для любого другого воина.*



Кубик, выбранный для этого воина, имеет значение 2. К сожалению, эту линию действий отменили во время сражения. Воин больше не может двигаться или сражаться, и будет лёгкой мишенью для врагов (DEF 3).



Управляющий людьми игрок бросил 3 кубика, потому что Спаситель, несущий скипетр командования, и приговорённый наёмник ещё в игре.

Спаситель получает кубик со значением 3.

Приговорённый наёмник получает кубик со значением 4.

Последний кубик откладывается в сторону и больше не используется в этом раунде.

## Исцеление

Действия некоторых карт могут «исцелять» отменённые линии действий. В этом случае нужно убрать соответствующий маркер повреждений. Если только что исцелённая линия является назначенной кубиком линией действий в фазу инициативы, то воин больше не считается обесилённым и может совершать действия как обычно.



## Фаза действий игрока, управляющего людьми

Во время этой фазы каждый из воинов-людей может выполнять свои действия. Управляющий людьми игрок должен приводить в действие своих воинов по одному. Каждый воин должен закончить своё действие прежде, чем следующий воин сможет начать своё действие. Во время своего действия воин может либо сначала переместиться и затем вступить в бой, или сначала вступить в бой, а затем переместиться. Воин не обязан двигаться или сражаться. Воин не может начать двигаться, сражаться, а затем закончить своё движение. Правила движения и сражения подробно описаны на стр. 15 и 17 соответственно.

## Карты преимущества

В основном, в описании каждого сценария указано конкретное количество карт преимущества, которые может использовать управляющий людьми игрок. В описании этих карт указано, в какой момент они могут быть использованы (и после этого их следует сбрасывать). Как только игра началась, управляющий людьми игрок больше не может брать дополнительные карты преимущества.

## Предметы

Некоторые воины могут носить и использовать предметы, которые улучшают их данные или дают им особые способности. Ни при каких обстоятельствах воины не могут обмениваться предметами, класть, брать или уничтожать их. Предметы убираются из игры только в случае, если их владелец убит или вышел из игры.



## Угроза

Управляющий демонами игрок бросает три кубика судьбы (6-гранных) и размещает их в областях судьбы или областях по своему выбору, учитывая все возможные ограничения, и сразу выполняет соответствующие действия выбранных областей судьбы. Если плитка или карта разрешает ему бросить большее количество кубиков судьбы, то он может разместить все кубики на своём поле судьбы.

Затишье перед бурей (The Calm Before The Storm) позволяет управляющему демонами игроку бросить дополнительный кубик судьбы во время следующей фазы угрозы.

**Звуки из бездны (Sounds From The Deep)** дают управляющему демонами игроку очки угрозы (TP), которые он может либо сохранить для последующего использования либо потратить, чтобы сыграть своими воинами.

**Сверхъестественная скорость (Supernatural Speed)**, Они легион (They Are Legion) и Заточенные когти (Sharpened Claws) позволяют управляющему демонами игроку улучшить данные своих воинов-троглодитов.

**Мрачная судьба (Dark Destiny)** позволяет управляющему демонами игроку взять из колоды одну или несколько карт событий.

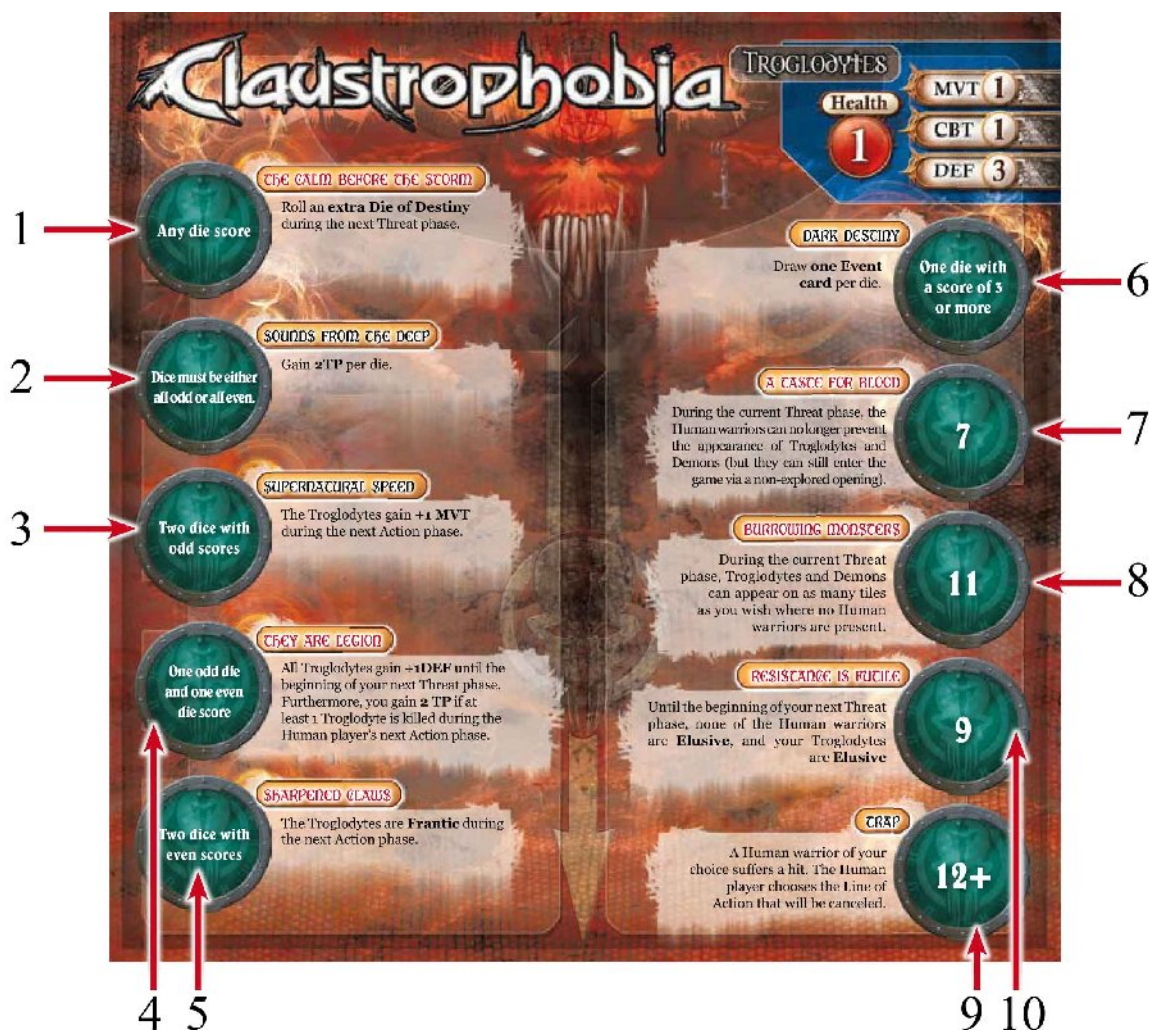
Жажда крови (A Taste For Blood) и Гнойные монстры (Burrowing Monsters) делают правила, по которым управляющий демонами игрок вводит в игру своих воинов, более гибкими. Пожалуйста, обратите внимание: если вы сыграете оба события вместе, то троглодиты и демоны могут войти в игру на любую из присутствующих в игре плиток.

Сопrotивление бесполезно (Resistance Is Futile) ограничит передвижение воинов-людей и одновременно ускорит передвижение троглодитов.

**Ловушка (Trap)** может нанести повреждение воинам-людям.

Действия, отмеченные нижним подчёркиванием (красным цветом), можно использовать только один раз за игру. На использование действий, отмеченных **жирным шрифтом** (чёрным цветом), нет никаких ограничений.





### 1. Затишье перед бурей (The Calm Before The Storm)

Бросьте дополнительный кубик судьбы во время следующей фазы угрозы. Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область один кубик.

### 2. Звуки из бездны (Sounds From The Deep)

Получите по 2 очка угрозы (TP) за каждый кубик.

Все размещённые в этой области кубики должны иметь либо чётные, либо нечётные значения.

### 3. Сверхъестественная скорость (Supernatural Speed)

Троглодиты получают +1 движение (MVT) во время следующей фазы действия.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область два кубика с нечётным значением.

### 4. Они легион (They Are Legion)

Все троглодиты получают +1 к защите (DEF) до начала следующей фазы угрозы. Следовательно, вы получите 2 очка угрозы (TP), если хотя бы 1 троглодит будет убит во время следующей фазы действий игрока управляющего людьми.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область два кубика: один с чётным значением и один с нечётным значением.

### 5. Заточенные когти (Sharpened Claws)

Во время следующей фазы действий троглодиты будут яростными.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область два кубика с чётным значением.

### 6. Мрачная судьба (Dark Destiny)

Возьмите 1 карту событий за кубик.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область один кубик со значением 3 или больше.

### 7. Жажда крови (A Taste For Blood)

Во время текущей фазы угрозы воины-люди уже не могут предотвратить появление троглодитов и демонов (но они всё ещё могут войти в игру через неизученные ходы).

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область любое количество кубиков с общим значением, равным 7.

### 8. Гнойные монстры (Burrowing Monsters)

Во время текущей фазы угрозы троглодиты и демоны могут появляться на стольких плитках, на скольких вы пожелаете. Нельзя выбирать плитки, на которых присутствуют воины-люди.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область любое количество кубиков с общим значением, равным 11.

### 9. Сопротивление бесполезно (Resistance Is Futile)

До начала вашей следующей фазы угрозы ваши троглодиты неуловимы, а никто из воинов-людей не может быть неуловимым.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область любое количество кубиков с общим значением, равным 12 или больше.

### 10. Ловушка (Trap)

Выберите воина-человека, который получит удар. Управляющий людьми игрок выбирает линию действий, которая будет отменена.

Чтобы выполнить это действие, нужно положить в эту область любое количество кубиков с общим значением, равным 9.

**Следует разместить все кубики судьбы на поле судьбы прежде, чем начинать выполнять действия, которые они позволяют сделать.**



*На один раунд управляющий демонами игрок оставляет своего противника одного.*

*Во время этого раунда он укрепят свои силы.*

*Выпавшие значения кубиков судьбы – 2, 3 и 4.*

*А. Следовательно, он кладёт кубик в эту область. В этой области требуется кубик со значением 3 или больше. Затем он может взять карту событий и добавить её в свою руку.*

*Б. Затем он кладёт две кубика в эту область. Эти кубики имеют одинаковые значения. Следовательно, игрок получает 4 очка угрозы (TP), что позволит ему ввести в игру 4 троглодитов во время следующего раунда (он может очень удачно ввести их в игру в текущем раунде, но он решает подождать и совершит мощную атаку*



позже).

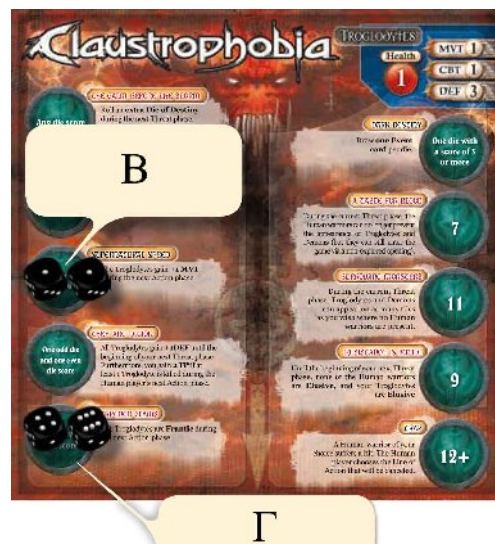
Управляющий демонами игрок пытается поймать и убить убегающих воинов-людей.

Выбрав «Затишье перед бурей» в течение предыдущего раунда, он бросает 4 кубика вместо 3.

Выпавшие значения кубиков судьбы – 1, 1, 4 и 6.

В. Игрок кладёт в эту область 2 кубика с нечётными значениями. Троглодиты получают движение +1 (MVT).

Г. Затем он кладёт в эту область 2 кубика с чётными значениями. Теперь троглодиты яростные! Это будет хорошим преимуществом в следующем раунде.



Г

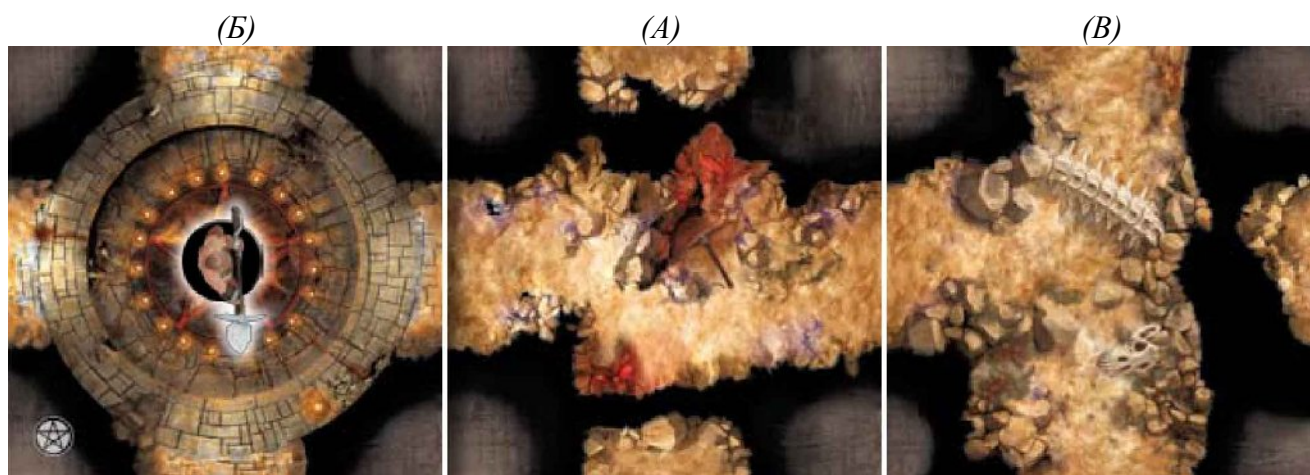
После того, как кубики судьбы были распределены, и их действия выполнены, управляющий демонами игрок может ввести в игру своих воинов. Каждый троглодит стоит 1 очко угрозы (TP). Он также может ввести в игру демона, заплатив 5 очков угрозы (TP) (почитайте подробности в сценарии, чтобы узнать данные демонов). Их можно размещать на одной или нескольких плитках, но следует учитывать правило размера тоннеля (см. Движение, стр. 15), а также следующие ограничения:

- Плитка должна иметь, по крайней мере, один неисследованный ход.

Ход считается «неисследованным», если он ведёт к части катакомб, в которой ещё нет плиток.

- На плитке не должно быть воинов-людей.

Воины, которые входят в игру во время фазы угрозы, могут нормально действовать уже в следующей фазе действий.



Воины не могут войти в игру на плитку (А), так как она не имеет неисследованных ходов.

Воины не могут войти в игру на плитку (Б), потому что на ней находится приговорённый дикарь.

С другой стороны, на плитку (В) в игру могут войти один или несколько воинов.



## Карты событий

Управляющий демонами игрок может взять из колоды карту судьбы с помощью действия Мрачная судьба на поле судьбы. Он может оставить эту карту на руке или применить в момент, указанный в описании карты (и затем сбросить).

Игрок может держать в руке столько карт событий, сколько пожелает.



## Фаза действий игрока, управляющего демонами

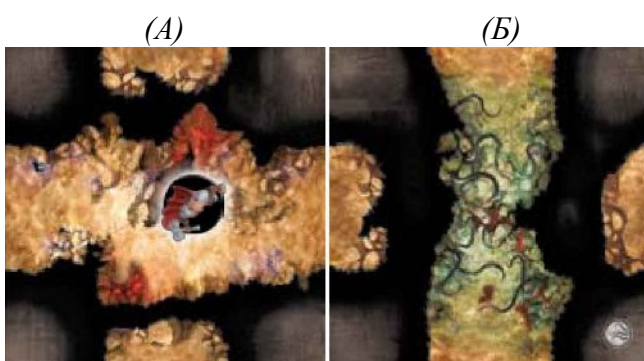
Фаза действий управляющего демонами игрока практически идентична фазе действий управляющего людьми игрока, с одним исключением: воины управляющего демонами игрока никогда не могут исследовать ходы (см. Исследование, стр. 16)



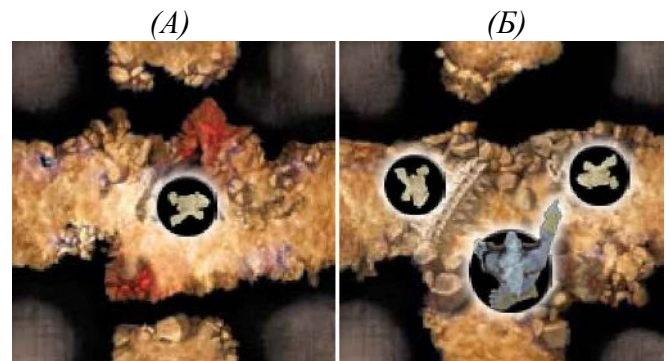
## Движение

Движение является необязательным. Каждый раз, когда воин движется, они могут потратить все или часть своих очков движения (MVT). Покинуть плитку, чтобы перейти к следующей плитке через ход стоит 1 очко движения (MVT). Однако следует учитывать два важных ограничения:

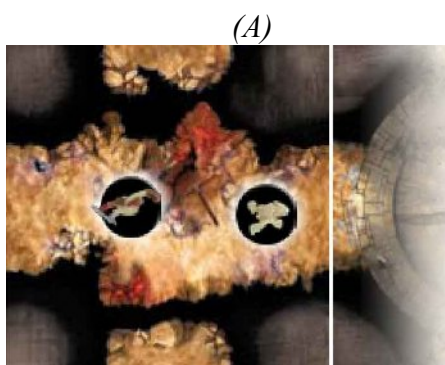
- Правило размера тоннеля: на плитке не может находиться более 3-х воинов с каждой стороны.
- Запрещающее правило: воин может покинуть плитку, на которой присутствуют вражеские воины, если на его стороне присутствуют как минимум столько же воинов, сколько и вражеские воины.



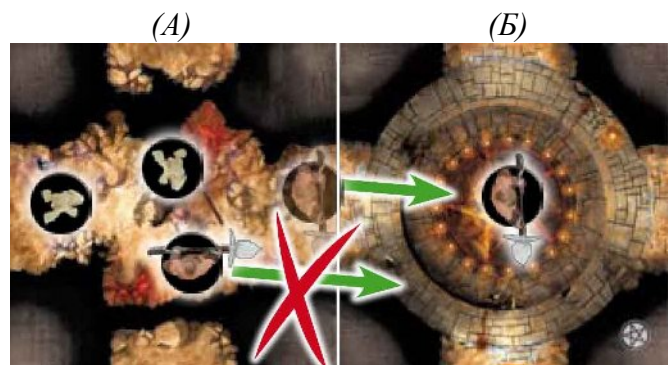
*Спаситель не может переместиться с плитки (А) на плитку (Б), потому что они не связаны общим ходом.*



*Троглодит (А) не может переместиться на плитку (Б), потому что на ней уже присутствуют 2 троглодита и демон.*



*Троглодит может покинуть плитку (А), потому что на ней присутствует только один приговорённый наёмник.*  
ГОВ.



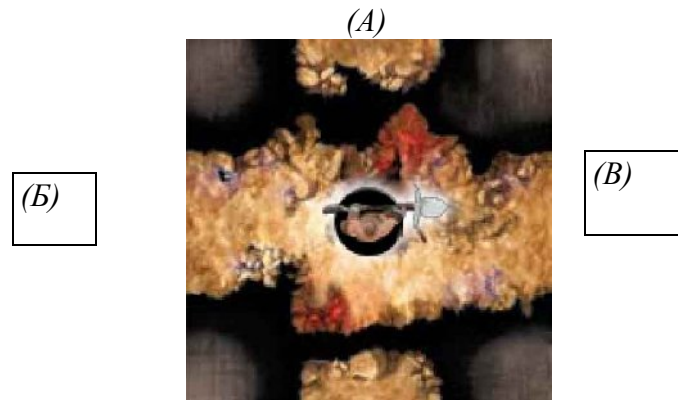
*Два наёмных дикаря хотят покинуть плитку (А). Один из них может это сделать, потому что на плитке находятся 2 троглодита. После того, как один из дикарей ушёл, второй не может этого сделать потому, что он остался один против двоих троглодитов.*



## Исследование

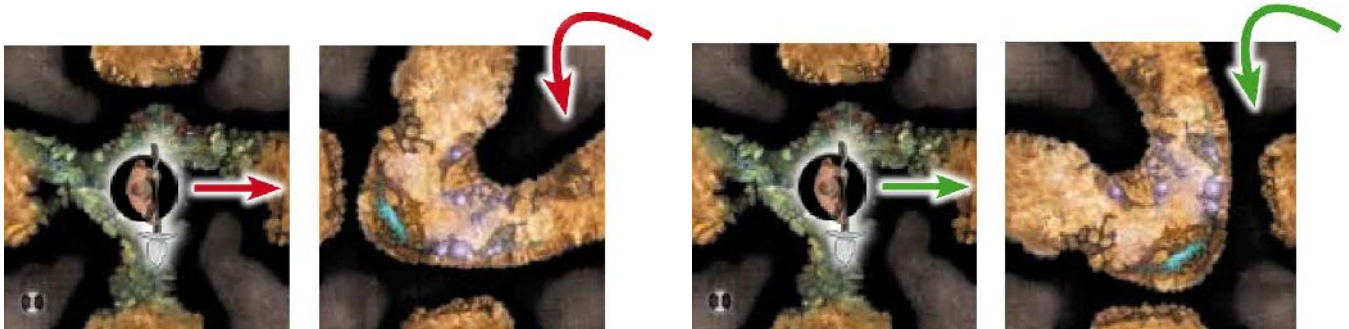
Во время движения воин-человек может потратить 1 очко движения (MVT) на исследование ближайших ходов и, следовательно, открыть новую плитку. При этом он должен соблюдать запрещающее правило (см. Движение, стр. 15). Открытие новой плитки проходит следующим образом:

- Управляющий людьми игрок берёт из стопки первую плитку и отдаёт её управляющему демонами игроку.
- Управляющий демонами игрок кладёт новую плитку, присоединяя её к исследованному ходу так, как он пожелает, чтобы новая плитка была доступна воину для исследования.
- Затем управляющий людьми игрок ставит своего воина на новую плитку.
- Выполняются все действия, которые могут таиться в плитке (см. Особые плитки, стр. 21).
- Воин-человек может продолжать движение, если у него ещё остались очки движения (MVT).



*Наёмный дикарь не может проводить исследование в направлении (А), потому что там нет ходов, однако он может исследовать в направлениях (В) и (В).*

Новые плитки можно располагать по-разному.



*Так располагать плитку нельзя.*

*Так располагать плитку можно.*



*Так располагать плитку можно.*

*Так располагать плитку нельзя.*



## Тупики

Если после исследования хода на поле не остается неисследованных ходов, то плитка, которую положили последней, сбрасывается и берётся новая плитка, и так далее, пока не появятся неисследованные ходы.



## Сражение

Когда воин вступает в бой, сражение происходит следующим образом:

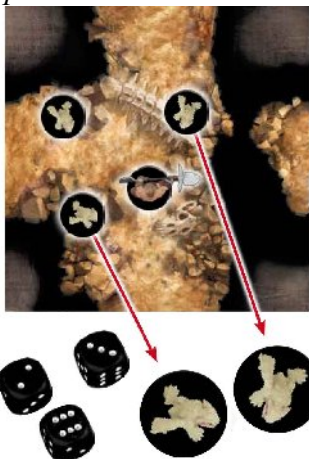
- Игрок, управляющий воинами, которые начали нападение, должен выбрать, кто из врагов, находящихся на той же плитке, станет целью. Исключение: все троглодиты, находящиеся на одной плитке, считаются одной целью.
- Игрок бросает количество боевых кубиков, равное атаке (CBT) воина. Каждый кубик со значением равным или больше, чем защита (DEF) воина-цели, считается ударом.
- Затем игрок, управляющий воином или воинами, которые пострадали, должен рассмотреть полученные удары:

**Троглодиты.** С троглодитами всё решается просто, так как чтобы убить троглодита, достаточно одного удара. Фигурка убирается из игры. Если нанесено несколько ударов, то каждым убивается по одному троглодиту.

**Демоны.** Каждый удар даёт управляющему людьми игроку право положить жетон ранения на справочную карту демона. Как только количество жетонов ранения на карте становится равным или больше, чем его здоровье, демон убирается из игры.

**Воины-люди.** За каждый полученный удар управляющий людьми игрок выбирает линию действий, которая будет отменена. Затем он помещает маркер повреждений в соответствующую область повреждений. После того как все 6 линий действий воина-человека будут отменены, он объявляется мёртвым, и его фигурка убирается из игры.

*Во время этого раунда приговорённый дикарь имеет атаку (CBT) равную 3. Поэтому управляющий людьми игрок решает напасть на троглодитов, находящихся на той же плитке. Он бросает 3 кубика. Выпавшие на кубиках значения – 2, 3 и 6. Защита (DEF) троглодита равна 3. Два удара!*



2 троглодита убираются из игры.

*Демон атакует противника. Его атака (CBT) равна 4, поэтому игрок бросает 4 кубика. Выпавшие на кубиках значения – 1, 2, 4 и 5, что означает 2 удара, так как защита (DEF) осуждённого дикаря равна 4. Управляющий людьми игрок выбирает поместить маркеры повреждений в областях 4 и 6 на справочной карте осуждённого дикаря.*





**Важно**

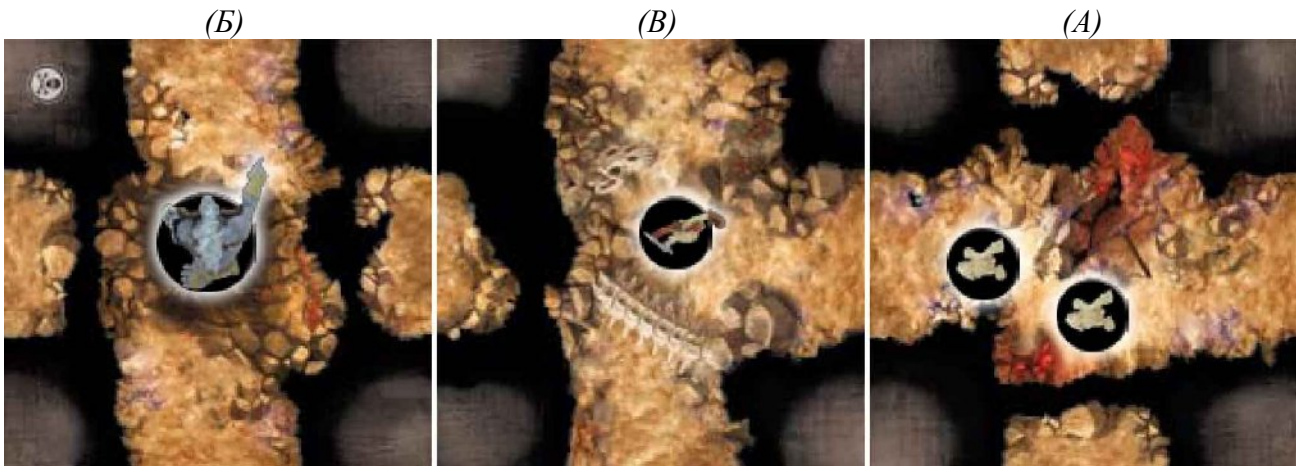
**Ни при каких условиях защита (DEF) воина не может быть больше 6.**

**Эффекты повреждений**

Если отменённая линия действий соответствует кубику действий, который воин получил во время фазы инициативы, то воин ещё не считается обессиленным. Воин становится обессиленным, только если он получает кубик действий, соответствующий линии действий, которая была отменена ранее – во время фазы инициативы.

**Дальний бой**

Некоторые виды оружия (гранаты, мушкетон) позволяют воинам нападать на одного или нескольких противников, находящихся на соседних плитках. Для этого плитка, на которой находится атакующий воин, и плитка, на которой находится цель, должны быть связаны между собой ходом.



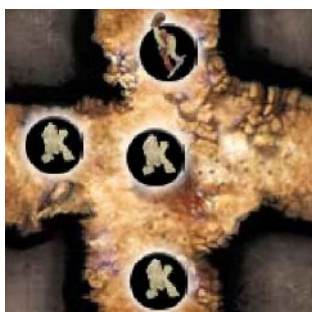
*Приговорённый наёмник с мушкетеном может напасть на троглодитов на плитке (А), но он не может напасть на демона на плитке (В), так как между этой плиткой и плиткой, на которой находится приговорённый наёмник (В), нет хода.*

**Навыки**

Некоторые воины обладают навыками, которые дают им дополнительные возможности во время игры.

**Неуловимый**

Воин, обладающий этим навыком, может передвигаться, не обращая внимания на количество вражеских воинов (поэтому на него не действует запрещающее правило).



*Благодаря своему навыку (неуловимый), этот приговорённый наёмник может покинуть эту плитку, несмотря на присутствие 3 троглодитов.*

**Важно**

**Воин-человек не может применять свои навыки, пока он является обессиленным.**



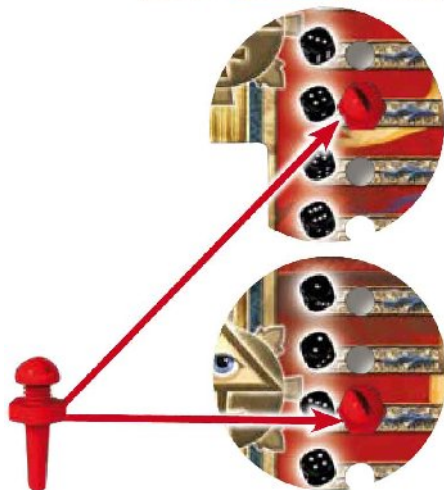
## Яростный

Воин, обладающий этим навыком, может перебросить каждый боевой кубик по одному разу, если он не нанёс удар в первый раз (если его значение было меньше, чем защита (DEF) цели).



## Телохранитель

Каждый раз, когда воин получает в сражении удар, воин-союзник, находящийся на той же плитке и обладающий этим навыком, может перевести эффект удара на себя.



*Демон только что напал на Спасителя и нанёс ему 2 удара. Мужественный приговорённый дикарь, находящийся на той же плитке, что и Спаситель, решает взять эффект одного из этих ударов для себя. Управляющий людьми игрок должен поместить один маркер повреждений в область повреждений на справочной карте Спасителя и маркер повреждений на справочной карте приговорённого дикаря.*



## Благословение

Воин, обладающий этим навыком, может во время фазы инициативы после распределения кубиков действий, оказать поддержку другому воину по своему выбору. Выбранный воин может либо получить +1 очко движения (MVT) либо +2 к атаке (CBT) до конца следующей фазы действий. Положите жетон благословения соответствующей стороной вверх на карту выбранного воина.

Кроме того, если линия действий этого воина была отменена, то она сразу же исцеляется.



## Впечатляющий

Воин, обладающий этим навыком, может помешать врагу покинуть плитку, на которой он находится в настоящее время (за исключением плитки Яма в земле). Если неуловимый воин находится на той же плитке, что и один или несколько впечатляющих врагов, то два навыка отменяют друг друга, и обычное запрещающее правило действует на всех.



*Демон обладает навыком впечатления и сопровождается троглодитом. Приговорённый наёмник желает покинуть плитку, но его навык неуловимости отменяется. Поэтому действует обычное запрещающее правило: ему нужно убить хотя бы одного из вражеских воинов, прежде чем он сможет двигаться.*

Этот навык можно применять только один раз за сценарий. Сбросьте жетон благословения в конце фазы действий, в течение которой был применён навык.

### Теперь вы готовы играть!



## Фора

Если у игроков разный уровень опыта в игре (например, молодой новичок против мастера), вы можете внести определенные трудности, чтобы лучше сбалансировать игру и сценарии.



### Фора для игрока, управляющего людьми

Следующие пункты сделают игру проще для игрока, управляющего демонами:

- Перед началом игры, управляющий демонами игрок убирает из колоды следующие карты событий: 1 карту «Потерянный» («Lost») и 2 карты «Паника!» («Panic!»). Убрав из игры сложные карты, игрок будет иметь больше шансов на получение действительно полезных карт.
- Управляющий демонами игрок начинает игру с 3 дополнительными очками угрозы (TP).



### Фора для игрока, управляющего демонами

Следующие пункты сделают игру проще для игрока, управляющего людьми:

- управляющий людьми игрок берёт одну дополнительную карту преимущества.
- управляющий людьми игрок может выбрать одну дополнительную способность для Спасителя.



## Сценарии для опытных игроков

Сыграв по одним и тем же сценариям несколько раз, опытные игроки начнут уставать от них и захотят разнообразить игру. Это особое правило как раз для них! Игра проходит по обычным правилам, а начальная расстановка будет меняться следующим образом: состоится обратный аукцион со стартовой ценой 21 очко. Следующий игрок всегда должен делать меньшую ставку. Игрок, предложивший меньшее значение, выигрывает аукцион, и играет за людей. Он должен собрать команду со значением, равным его победной ставке. Ниже приведена стоимость каждого элемента команды:

- Спаситель (не более 1): бесплатно и обязательно;
- Способности Спасителя (не более 4): 2 очка за каждую способность;
- Приговорённый дикарь и приговорённый наёмник (не более 2 каждого вида): 3 очка за каждого воина;
- Предметы: 2 очка за каждую карту (выбираются из всех имеющихся карт);
- Карты преимущества: 1 очко за каждую карту (случайно берутся из колоды всех доступных карт случайно).

Перед началом игры раздайте предметы воинам. Управляющий людьми игрок должен учитывать ограничения, указанные на карте каждого предмета (например, мушкетон могут использовать только приговорённый наёмник или Спаситель).





Вы только что выиграли аукцион с 17 очками, и вы хотите собрать сплоченную команду, которая будет сконцентрирована на обороне, а не нападении. Поэтому вы выбираете следующее: Спасителя со способностями «Аура мужества» и «Аура исцеления» (4 очка), двух приговорённых дикарей, каждый со щитом стали (5 очков) и, наконец, вы берёте 3 карты преимущества.



### Особые плитки

У некоторых плиток есть особые правила, которые нужно знать и выполнять, когда на них наступает воин.



#### Тайник

Действие этой плитки зависит от сценария, который вы играете. Если в сценарии ничего не указано, то ничего не происходит.



#### Голодные тоннели

Каждый раз, когда воин, находящийся на этой плитке, наносит удар во время сражения, этот удар удваивается, щупальца тоннеля жадно сосут кровь. Таким образом, каждый удар, полученный на этой плитке может: убить 2 троглодитов, положить 2 жетона повреждений на карту демона или положить 2 маркера повреждений в областях повреждений на карте воина. Во время выполнения действия гранаты действие этого тоннеля не принимается во внимание.



#### Тесный тоннель

На этой плитке может присутствовать только один воин с каждой стороны, вместо обычных 3.



#### Затопленный тоннель

Когда воин наступает на эту плитку, он должен немедленно прекратить своё движение (даже если у него ещё остались очки движения (MVT)). Чтобы покинуть эту плитку воин должен потратить весь свой двигательный потенциал (MVT).



#### Заминированный тоннель

Когда воин-человек впервые приходит на эту плитку, управляющий демонами игрок бросает кубик и выполняет следующие действия:

- 1 - ничего не происходит.
- 2-3 - воин получает 1 удар.
- 4 - воин немедленно заканчивает своё движение.
- 5 - поставьте троглодита на эту плитку.
- 6 - воин получает 2 удара.

**Дьявольский механизм**

Во время следующей фазы угрозы управляющий демонами игрок бросает один дополнительный кубик судьбы. Это действие срабатывает только в первый раз, когда воин-человек приходит на эту плитку.

**Комната с пентаграммой**

На этой плитке может присутствовать 5 воинов с каждой стороны, вместо обычных 3.

**Выход**

На этой плитке может присутствовать 5 воинов с каждой стороны, вместо обычных 3.

**Логово**

На этой плитке управляющий демонами игрок всегда может вводить в игру троглодитов.

**Яма в земле**

Когда эта плитка сыграна, управляющий демонами игрок должен положить жетон ямы в земле на другую плитку, которая уже находится в игре. Троглодиты могут тратить 1 очко движения (MVT), чтобы перемещаться между плитками, содержащими яму в земле. Это действие считается движением, но запрещающее правило и способность впечатлять на него не влияют.

**Словарь**

**Атака (CBT):** одно из трёх данных, которое определяет воинов *Клаустрофобии*.

**Благословение:** навык, которым обладают некоторые воины (см. Навыки, стр. 19).

**Боевой кубик:** 6-гранный кубик, который бросает игрок во время фазы сражения. Этот кубик определяет последствия атаки.

**Впечатляющий:** навык, которым обладают некоторые воины (см. Навыки, стр. 19).

**Движение (MVT):** одно из трёх данных, которое определяет воинов *Клаустрофобии*.

**Запрещающее правило:** одно из двух правил, которое ограничивает движение воинов.

**Защита (DEF):** одно из трёх данных, которое определяет воинов *Клаустрофобии*.

**Кубик действий:** 6-гранный кубик, который бросает управляющий людьми игрок во время фазы инициативы. Этот кубик определяет данные воинов-людей.

**Кубик судьбы:** 6-гранный кубик, который бросает управляющий демонами игрок во время фазы угрозы. Кроме того, этот кубик определяет данные и особые способности троглодитов.

**Неуловимый:** навык, которым обладают некоторые воины (см. Навыки, стр. 18).

**Обессиленный:** состояние воина-человека, кубик действия которого соответствует отменённой линии действий. Обессиленный воин практически беззащитен (см. Инициатива, стр. 9).

**Область повреждений:** в эту область кладётся маркер повреждений, который отмечает пострадавшую от удара линию воина-человека.

**Очки угрозы (TP):** представляют собой военную силу управляющего демонами игрока. Он платит очки угрозы, чтобы сыграть каждого из своих воинов (троглодитов или демонов).

**Правило размера туннеля:** одно из двух правил, которое ограничивает движение воинов.

**Телохранитель:** навык, которым обладают некоторые воины (см. Навыки, стр. 19).

**Яростный:** навык, которым обладают некоторые воины (см. Навыки, стр. 19).