



# СМЕРТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

СЕМЬ ГРЕХОВ

## ПРАВИЛА

- 1-6 игроков
- Объясняется за минуту
- От 18 лет
- Щечочет нервы
- Партия 90 минут

Не смотрите карты, пока не прочтаете правила!

### Об игре

В XXI веке система правосудия стала жестокой и радикальной: преступник, признанный виновным, должен заслужить право отправиться в тюрьму. Всемирное правительство постановило запереть преступников в особых «испытательных центрах», полных смертельных ловушек и загадок. Отныне лишь те, кому удастся выбраться из центра живым, получают возможность отбывать свой срок в безопасной тюремной камере.

Вы играете за шестерых персонажей, запертых в галерее опасных комнат. Игра начнётся с того, что они очнутся в первой комнате. Чтобы победить, вам нужно за 90 минут пройти все комнаты и не угробить всех персонажей.

Вы будете разгадывать загадки и искать связь между персонажами, их преступлениями и семью грехами.

### Состав

- 96 карт: персонажи, комнаты, загадки и ловушки.
- Правила игры, которые вы сейчас читаете.

### Подготовка

Возьмите колоду 1 и 2 и отложите в сторону верхние карты «Стоп». Не перемешивая и не подсматривая карты, рассортируйте по рубашкам:

- Карты персонажей.** Положите их перед собой цветной стороной вверх. Персонажи не принадлежат никому из игроков, вы руководите ими все вместе.
- Карта с кодами.** Её вы будете использовать для решения головоломок. Как именно — расскажем дальше.
- Карта-памятка.** Тут указаны основные правила игры, с которыми вы можете быстро свериться в ходе партии.
- Карты с буквами.** Это комнаты, которые вам предстоит пройти. Положите их стопкой лицом вниз, не подсматривая и не перемешивая.
- Карты с номерами** — именно они должны остаться у вас в конце сортировки. Тут загадки, головоломки и события, которые помогут вам выжить и победить в игре. Не подсматривая и не перемешивая их, положите на стол стопкой лицом вниз.

#### Карты персонажей



После того как вы разложили все карты по стопкам:

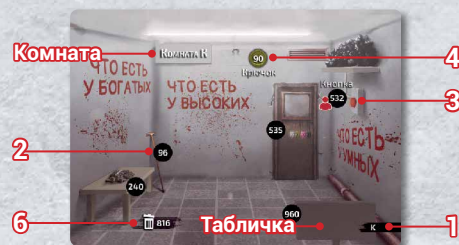
- Прочитайте информацию на картах персонажей, рассмотрите самих персонажей.
- Переверните карту СМ лицом вверх — это первая комната. В ней персонажи приходят в себя после того, как им был вынесен обвинительный приговор.
- Можете взять ручку и бумагу, чтобы решать загадки и записывать улики.
- Решите, как долго вы хотите играть:
  - Если желаете ощутить напряжённую атмосферу опасного испытания, поставьте на телефоне таймер на 90 минут в начале игры. Как только время выйдет, игра закончится.
  - Если вы хотите растянуть мучения персонажей, то, во-первых, вы чёртовы садисты (ладно, вам наверняка просто хочется насладиться игрой, правда?), а во-вторых, таймер вам не понадобится — играйте до упора. Если при этом карта велит вам потратить дополнительное время (например, «потеряйте X минут» или «запустите таймер на X минут»), то ничего не происходит.

### Символы на картах

На лицевой стороне карты может быть один или несколько символов:

- Номер карты** — указан на лицевой стороне карты в правом нижнем углу и совпадает с номером на обороте карты. Отсутствует на картах персонажей.
- Число в чёрном круге** — означает, что вы можете взять из стопки карту с соответствующим номером на обороте и перевернуть её лицом вверх.
- Буква или число в чёрном круге с красным символом персонажа** — означает, что вы можете взять из стопки карту с соответствующими буквой или номером, но при этом должны назначить персонажа на эту карту. О том, какое значение это имеет для игрового процесса, читайте под заголовком «Раны и смерть».
- Число в жёлтом круге** означает некоторую комбинацию. Подробнее — под заголовком «Комбинации».
- Число в жёлтом круге с красным символом персонажа** обозначает комбинацию, но составив её, вы должны назначить на неё персонажа. О том, какое значение это имеет для игрового процесса, читайте под заголовком «Раны и смерть».
- Числа рядом с символом мусорной корзины** означают номера карт, которые вы можете удалить из игры (в этом примере надо убрать карты 6 и 97).

**Табличка:** в каждой комнате есть табличка с числом в чёрном круге. Иногда на ней указаны дополнительные подсказки или описание комнаты, поэтому будет полезно прочитать её перед тем, как брать карты из стопок.



### Загадки

На протяжении игры вы будете решать загадки:

- Если ответ на загадку — это одно-, двух- или трёхзначное число, возьмите карту с соответствующим номером из стопки карт с номерами. Пример: в загадке получился ответ 839, значит, надо взять карту 839.
- Если ответ — это четырёхзначное число (или если вы составили комбинацию), найдите это число на карте с кодами (на стороне А). Пример: в загадке получился ответ 4257, значит, надо найти это число на карте с кодами.
- Если ответ — это буква, возьмите соответствующую карту из стопки карт с буквами. Пример: в загадке получился ответ К, значит, надо взять карту с буквой К.

Если вы взяли карту и понимаете, что она не имеет отношения к тому, что вы делаете или сделали, это означает, что вы решили загадку неверно.

Если числа или буквы нет ни на карте с кодами, ни в колодах, это означает, что вы решили загадку неверно или это число или буква должны использоваться для чего-то другого.

При разработке игры мы постарались снизить вероятность подобных ошибок, насколько это возможно. Однако ход партии может быть непредсказуемым.

### Комбинации

Числа внутри жёлтого круга используются только для комбинирования предметов (иногда — персонажей с предметами). Чтобы составить комбинацию:

- Выберите два числа в жёлтых кругах на открытых картах.
- Расположите их от наименьшего к наибольшему, чтобы получилось четырёхзначное число. Например, если на одной карте жёлтый круг с числом 47, а на другой — с числом 29, у вас получится комбинация 2947.
- Возьмите карту с кодами и на стороне А найдите это четырёхзначное число. Оно укажет вам код из букв СМ и двух цифр (например, СМ39).
- Переверните карту с кодами и найдите на стороне Б получившийся код, он укажет на номер карты, которую нужно взять.

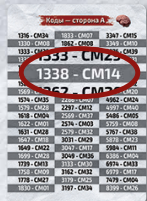
Вместо кода на стороне Б могут быть такие обозначения:

- OW** — ошибка: составленная вами комбинация бессмысленна в игре. Возможно, вы составили комбинацию неправильно или это был ложный след, который мы придумали, чтобы вы потеряли время (да, мы плохиши).
- РАН** — рана: персонаж, назначенный на эту комбинацию, получает рану.
- СМЕ** — смерть: персонаж, назначенный на эту комбинацию, умирает. О ранах и смерти читайте в разделе ниже.

## Например

### Шаг 1:

Аня и Боря комбинируют два предмета, у одного число 13 в жёлтом круге, у другого число 38 в жёлтом круге. В порядке возрастания получается код 1338.



### Шаг 2:

Ребята находят код 1338 на стороне А карты с кодами. Это приводит их к коду SM14.

### Шаг 3:

На стороне Б той же карты коду SM14 соответствует число 806. Значит, Аня и Боря могут взять карту 806 из стопки и использовать её в игре.



## Раны и смерть

В ходе игры персонажи могут получать раны и умирать.

- Если персонаж получил рану, переверните карту персонажа чёрно-белой стороной вверх. Как только персонаж получает вторую рану, он сразу умирает.
- Если персонаж умирает, уберите его из игры. Вы можете читать информацию на его карте, но не можете назначать персонажа на карты и комбинации, а также не можете составлять комбинации с этим персонажем.

Персонажи могут получить рану или умереть, если:

- ➔ 1. Вы назначили персонажа на карту с красным символом (●).

Некоторые такие карты ранят или убивают персонажа, причём иногда можно заранее избежать вреда с помощью определённых предметов или действий. Если у чёрного круга с числом нет символа персонажа, то этот предмет или карта безопасны.

- ➔ 2. Вы составили неверную комбинацию карт и на карте с кодами получили РАН или СМЕ. Например, комбинировали карту персонажа с контейнером кислоты (ужас, придёт же такое в голову!)

25

Не нужно назначать персонажа. Никто точно не пострадает

911

Обязательно назначьте персонажа на эту карту. Есть риск получить рану или умереть

- ➔ 3. Вы сканировали QR-код на обороте и получили подсказку со словом РАНА или СМЕРТЬ.

Про QR-коды мы расскажем подробнее дальше.

## ➔ 4. Случились другие особые обстоятельства.

Некоторые события влекут за собой рану или смерть, но карта заранее предупредит вас о последствиях. Например, предложит выбрать из трёх карт, две из которых могут ранить персонажей, а третья безопасна.

## Переход в другую комнату

Вы можете взять карту с буквой, и попасть в другую комнату, если:

- ➔ 1. Решая загадку, вы получили в качестве ответа букву. Однако если вы видите букву отдельно от загадки (например, она написана на стене), то брать карту с буквой нельзя.
- ➔ 2. Вы увидели букву в чёрном круге (таким же, в котором изображены числа, позволяющие взять карту из стопки с номерами).

## QR-коды и подсказки



Ваши персонажи носят ошейники с красной лампочкой. На примере отъявленного преступника Жоры мы покажем, зачем они нужны. Если Жора сделает что-то не так или решит загадку неверно, то получит удар током (спасибо всемирному правительству за передовые технологии). То же самое случится, если Жора попросит у нас подсказку. А если он осмелится попросить готовый ответ, то удар током может стать для него смертельным. Пожалейте Жору, решайте загадки правильно и без подсказок!

На обороте карт с номерами есть два QR-кода — подсказки к загадкам и готовые ответы. Вы можете отсканировать их в любой момент (если камера вашего телефона не умеет сканировать QR-коды, установите любое приложение для чтения QR-кодов).

- ➔ QR-код в верхней части карты — это всегда подсказка.

- ➔ QR-код в нижней части карты — это всегда ответ.

Это ответ



Это подсказка

Что важно знать:

- Не все QR-коды дают подсказку или ответ. Некоторые просто сообщают, что подсказок или ответа к карте нет. Это ложные коды, чтобы прохождение квеста не было слишком простым (да, мы определённо ужасные люди).
- Существуют опасные для персонажей подсказки и ответы (как правило, они связаны с довольно сложными загадками). Если после сканирования кода вы видите слова «РАНА» или «СМЕРТЬ», то выберите персонажа, который получит рану или умрёт. Но не все коды опасны — некоторые честно показывают подсказку или ответ без всяких последствий.
- Если вы хотите сделать игру проще, игнорируйте слова «РАНА» и «СМЕРТЬ» в подсказках и ответах.
- Если у вас нет возможности сканировать коды, вы можете скачать файл с подсказками и решениями по этой ссылке: [u.to/OV0kHA](http://u.to/OV0kHA). Правда, этот вариант может немного подпортить впечатление от игры, поскольку, читая одну подсказку, вы можете нечаянно увидеть и другую.

- Если решить загадку не получается, вы можете прочитать прохождение (оно содержит и описание решения) своей комнаты: [u.to/CKgkHA](http://u.to/CKgkHA). Советуем делать это только тогда, когда вы сделали уже всё возможное для решения и близки к отчаянию.

## Конец игры

Игра сразу заканчивается, если:

- ➔ все персонажи погибли. Вы проигрываете и можете начать заново или продолжить играть без подсчёта очков.
- ➔ ваше время истекло (если вы ставили таймер). Все персонажи, которые ещё живы, умирают (всемирное правительство убивает их ударом тока через ошейники). Вы можете начать заново или продолжить играть без подсчёта очков.
- ➔ выжившие персонажи покидают последнюю комнату через карту выхода, которая сообщает, что игра окончена. Тогда переходите к подсчёту очков.

## Подсчёт очков

- ➔ 1. Получите 2 очка за каждого живого персонажа без ран.
- ➔ 2. Получите 1 очко за каждого живого персонажа с раной.

Умершие персонажи не приносят очков. Найдите свой результат:

**10 очков:** вот это мозг! Мир потерял гения, но когда вы выйдете из тюрьмы, вас ждут великие дела. Если, конечно, снова не оступитесь.

**7–9 очков:** очень хорошо. У вас есть потенциал, чтобы после тюрьмы интегрироваться в общество и сделать что-то полезное.

**4–6 очков:** ну... Вы хотя бы проведёте в безопасности ближайшие несколько лет.

**1–3 очка:** вы висели на волоске. Последнем волоске лысеющего старика.

**0 баллов:** даже не знаем, что сказать. Впрочем, какой смысл разговаривать с покойниками.

## Благодарность

Авторы игры благодарят:  
Альваро Гонсалес, Брейс Фандиньо,  
Камило Гонсалес, Лиз де Абреу,  
Люсия Лоренцо, Иоланда Вальеда-Рес,  
Хави Побин, Давид Чаморро и других.



Автор Франциско Лоренцо.  
Художник Хайме Андрес Санчес.  
Локализация игры  
Разработка: Анна Давыдова, Павел Коврижкин.  
Дизайн и вёрстка Екатерина Лыскова.  
Корректор Ксения Ларина.  
© DOITGAMES DISTRIBUCION SL. Все права защищены.  
© Издание на русском языке.  
ООО «Магеллан Производство», 2022.  
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.  
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.  
Подписывайтесь на новости нашего издательства:  
vk.com/magellanboardgames  
t.me/magellanboardgames  
И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!