

клаустрофобия

Пробуждение

Книга
Правил

Сканируйте QR-код или ищите
видеоправила на YouTube:
«Клаустрофобия: Пробуждение»

#космоправила #пробуждение



Об игре

«Клаустрофобия: Пробуждение» — это игра-квест для 1–4 игроков. Сэм — главный герой, за историей которого вы следите — отправляется в необычное путешествие, чтобы найти и спасти свою дочь. В игре вам предстоит разгадать множество загадок, чтобы пройти приключение до конца.

Состав игры

- 122 игровые карты
- 9 карт судьбы
- 18 карт локаций
- Книга историй
- Игровое поле
- 20 жетонов действия
- 6 карт для сохранения игры
- Книга правил
- Карандаш и блокнот для записей

Подготовка к игре

Запомните! На этом этапе не смотрите на лицевую сторону карт!

- 1 Положите игровое поле так, чтобы каждый игрок мог легко до него дотянуться.
- 2 Разложите следующие предметы так, чтобы было удобно каждому игроку:
 - A Жетоны действия.
 - B Игровые карты: сложите их в колоду в порядке возрастания (сверху колоды — C001, снизу — C122).
 - C Карты судьбы: сложите их в колоду в порядке возрастания (от D0 до D8).
 - D Карты-схемы: сложите их в колоду в порядке возрастания (от L01 до L18).
 - E Книгу историй.
- 3 Приготовьте смартфон или компьютер, чтобы проверять правильность разгадок (подробнее об этом на странице 5).

Важно! Мы старательно собирали каждую копию игры. К сожалению, ошибки всё равно случаются, так что перед началом игры проверьте, пожалуйста, все ли карты на месте, чтобы впечатления от игры точно не испортились. И смотрите только на обложку карт, а не на их лицевую сторону. Если чего-то не хватает или есть ошибки, пожалуйста, сообщите письмом на hello@cosmodrome-games.com



Цель игры

«Клаустрофобия: Пробуждение» — кооперативная игра. Вы вместе решаете, какие зоны исследовать, и обсуждаете решение загадок вслух. Цель игры — спасти Лиззи, дочь главного героя, Сэмуэля. Принимайте решения ответственно — у игры много концовок и не все из них счастливые.

Ход игры

Начните игру, прочитав вслух пролог: вы найдёте его на первой странице книги истории. Там также находятся указания, с чего начать приключение.

С этого момента игра будет развиваться следующим образом:

- 1 Прочитайте выделенный параграф в **книге историй** и следуйте всем инструкциям.
- 2 Выполняйте следующие указания, пока один из компонентов игры не отправит вас в **книгу историй** (в таком случае переходите к пункту 1):
 - a **Исследуйте локацию:** положите один из своих **жетонов действия** на неисследованное поле на **карте-схеме** и откройте указанный параграф в книге историй.
 - b **Примите судьбу:** если у вас нет **жетонов действия** и вы хотите исследовать локацию, возьмите верхнюю **карту судьбы**, прочитайте её и выполните все необходимые действия.
 - c **Разгадайте загадку:** откройте выбранную загадку на странице сайта и выполните предложенные действия (дайте ответ / проверьте необходимые карты / найдите подсказки).
 - d **Покиньте локацию:** если у вас есть **карта выхода** и вы хотите покинуть локацию. Чтобы сделать это, перейдите к соответствующему параграфу в **книге историй**.
 - e **Выполните условие:** если у вас есть **карта условия** и вы можете выполнить всё, что указано на ней, переходите к соответствующему параграфу в **книге историй**.
- 3 Если вы всё делаете правильно, то до этого пункта не дойдёте никогда!

Книга историй и её параграфы

В конце пролога вас перебросит на начальный параграф. Каждый параграф отмечен латинской буквой Р и пронумерован, например: P854. Параграфы описывают, что происходит с нашим героем во время игры, они распределены по книге в случайном порядке.

Когда читаете параграф из **книги историй**, не читайте другие параграфы на той же странице!

A**P093**

Ты изучаешь книгу дальше. Для ритуала необходимо подготовить несколько вещей: нарисовать на полу круг, взять свечи и предмет, очень важный для человека, которого ты хочешь найти. С первыми двумя проблем не будет: где-нибудь на столе точно лежит мел, свечи должны быть в сейфе. Но вот последнее... Какая же вещь была для Лиззи так дорога, что помогла бы тебе провести ритуал?

Возьми карту C017.

Реши, куда пойдёшь: положи жетон действия на выбранное поле и прочитай соответствующий параграф.

B**C**

Все параграфы выглядят похоже и делятся на три части: **номер параграфа A**, **текст истории B** и **действие C**. Каждый раз, когда ход игры отправляет вас к определённому параграфу, находите его по номеру. Всегда сначала читайте **текст истории**, потому что он содержит скрытые намёки и важные события, которые могут повлиять на ваши решения в будущем. Затем прочтите нижнюю часть текста и выполните все **действия** строго по порядку. Иногда действия могут отсутствовать. Это значит, что сейчас вы ничего не нашли, хотя в **истории** может содержаться информация, чрезвычайно важная для последующих действий.

Чтобы облегчить поиск, все номера параграфов вынесены на поля каждой страницы **книги историй**.

Игровое поле

Вы будете использовать его, чтобы расположить новые **карты локаций** и изучить их подробнее. На игровом поле должны быть только **карты локаций**, и раскладывать их следует соответственно **картам-схемам** (см. страницу 5). В некоторых случаях для решения загадок требуется использовать не только карты, но и само игровое поле.

Локации

Локации состоят из двух **карт локаций** и позволяют открывать новые загадки и объекты, а также глубже погружаться в историю.

При переходе в новую локацию **карта выхода** направит вас к одному из параграфов **книги историй**. Там будет указано, какие **карты локаций** необходимо использовать для продолжения игры и сколько **жетонов действия** требуется взять (о них подробнее на странице 4).

Возьмите все требуемые карты из соответствующих колод и сразу же переверните их лицом вверх.

Далее разложите **карты локаций** в соответствии с картинкой на **карте-схеме** и подготовьте локацию, следуя инструкциям в параграфе. Она делится на 12 квадратов-областей, которые называются «зоны». Расположите **карту-схему** рядом с игровым полем таким образом, чтобы ориентация ячеек на обеих картах совпала.

Теперь вы подготовили локацию и готовы исследовать её.



В зависимости от принятых решений, может получиться так, что не все локации удастся посетить за одну игру.

3

Исследование локации

Обсуждая следующие шаги, важно внимательно относиться к **картам локаций**.

Решая исследовать какую-либо зону, **положите** один из имеющихся **жетонов действия** на эту область **карты-схемы** и перейдите к указанному параграфу **книги историй**. Во время исследования вы можете получить одну или несколько **игровых карт**, а можете не получить ни одной, зато узнать какую-то важную часть истории.



Количества **жетонов действия** не всегда хватает на исследование каждого уголка локации. Поэтому важно обдуманно выбирать зоны, куда вы направитесь. Если **жетоны действия** закончатся, но вам всё же захочется продолжить исследовать локации, возьмите **карту судьбы**.

Карты судьбы

Карты судьбы позволят продолжить игру, если закончатся **жетоны действия**. Каждый раз, когда захотите исследовать новую зону локации, а **жетонов действия** не будет, берите верхнюю **карту судьбы** из соответствующей колоды и читайте всё, что написано на карте.



Верхняя часть **карты судьбы** содержит историю, а нижняя — действия, которые необходимо выполнить.

Будьте осторожны с **картами судьбы**: их постоянное использование может повлиять на сюжет и на концовку!

Помните! Нельзя брать **карту судьбы**, если у вас есть неиспользованные **жетоны действия**!

Игровые карты

Развитие сюжета и переход к новым параграфам будут направлять вас и говорить о том, какие **игровые карты** вытягивать из колоды. Вытащив карту, необходимо сразу перевернуть её лицом вверх и положить туда, где она будет видна всем игрокам. Сброс карт осуществляется только тогда, когда этого требует **книга историй** (обычно — после применения карты).



Колода **игровых карт** содержит несколько типов карт:

Карты-загадки

Они отмечены значком на красном фоне в правом нижнем углу. Каждая загадка состоит из одной или нескольких карт. Лучше собирать карты вместе согласно значкам, чтобы части головоломки лежали рядом друг с другом.



Не всегда при исследовании одной локации можно найти все карты, необходимые для разгадки.

Важно! Чтобы решить загадку, тебе необходимы все карты с её значком (необходимое количество карт можно проверить на сайте игры).

Карты предметов

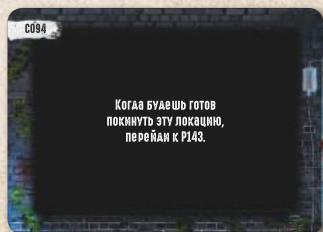
Эти карты отличает изображение какого-либо предмета на сером фоне. Иногда в левом нижнем углу может быть изображён значок на бежевом фоне. **Карты предметов** могут пригодиться не сразу, а в следующих локациях игры.



Карты выхода

На них нет значков, а их фон чёрного цвета. Эти карты называются **картами выхода**, так как они позволяют покинуть текущую локацию и оказаться в другой.

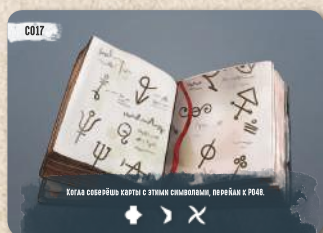
Помните: покинув локацию, вы не сможете вернуться обратно!



Карты условий

Они содержат условие (т. е. возможность прочитать определённый параграф), которое можно выполнить, только если у вас есть подходящая карта или карты с одним или несколькими символами.

Все действия на **карте условий**, которую вы находите в текущей локации, можно выполнить только в пределах этой локации.



Карты-схемы

Изображение на них похоже на разметку **игрового поля** и представляет собой уменьшенную картинку, взятую с **карт локаций**. Чтобы изучить локацию, вы размещаете свои **жетоны действия** на этих картах. **Карты-схемы** вы всегда будете получать вместе с **картами локаций**. **Карты локаций** всегда надо размещать на **игровом поле** согласно **картам-схемам**.



Важно! Одна карта может принадлежать сразу нескольким категориям. Например, **карта предмета** может быть **картой-загадкой** и **картой условия** одновременно. Такие карты сочетают свойства разных типов карт.

Загадки и сайт игры

Загадки в игре, как правило, можно найти на игровых картах, но они также могут попадаться на других элементах, например, на **игровом поле** или на **картах локаций**. Каждая загадка состоит как минимум из одной **карты-загадки** (отмеченной значком в правом нижнем углу). Ответ на каждую загадку должен быть введён в специальное поле на сайте игры.

В игре есть как загадки, необходимые для того, чтобы двигаться дальше по сюжету, так и загадки, просто помогающие игроку получить какие-то предметы или узнать необходимую информацию.

Иногда можно оставить загадку нерешённой. Но в случае, если эта загадка важна для сюжета, вы просто не сможете двигаться дальше, не разгадав её.

Сайт «Клаустрофобия: Пробуждение» вы можете открыть как на компьютере, так и на смартфоне, где можно создать удобный ярлык на главном экране. Этот сайт не требует постоянного подключения к Интернету: после того, как вы выберете русский язык и откроете страницу с символами, сайт будет правильно работать и в офлайн-режиме.

Сайт игры: www.claustrophobia.com/awakening



Открыв веб-сайт, выберите язык, соответствующий версии языка игры. На разных языках решения загадок могут отличаться.

Главное меню сайта представлено символами всех загадок, между которыми можно свободно переключаться.

Важно! Для выполнения действий на сайте **жетоны действия** не требуются. Действия, выполненные на сайте, также не влияют негативно на ход игры.

Информация о загадках содержит три основных блока: **поле для ввода ответа**, информацию о **требуемых картах** (без которых вам с загадкой не справиться) и даже **подсказки**.

- А** **Поле для ввода ответа** — в это поле нужно ввести ответ на загадку. Количество слотов для ответа уникально для каждой загадки: если в загадке три слота для ответа, то он точно состоит из трёх символов (цифр, букв, знаков).

После ввода правильного ответа сайт отправит вас к нужному параграфу в **книге историй**.

В поле ответа может быть подсказка относительно формата ответа. Она **не влияет** на разгадку, а просто уточняет, как вводить правильный ответ на странице сайта.

- В** **Требуемые карты** — эта опция позволяет узнать, сколько карт и какие другие игровые элементы ещё нужны, чтобы решить конкретную загадку. Можно не обращаться к этой информации и просто следовать логике истории, чтобы собрать все карты загадок. Но всегда полезно себя проверить, не правда ли?
- С** **Подсказки** — кнопка открывает новое меню, позволяющее получить подсказку. Через какое-то время кнопку «Подсказать» заменит кнопка «Увидеть ответ». Нажав её, вы получите ответ. Пользуйтесь ею только в крайнем случае, если не удастся решить определённую загадку. Использование этой кнопки **не оказывает** негативного влияния на ход игры.

Конец игры

Книга историй содержит несколько вариантов концовок игры. Ваши решения и действия приведут к одной из них, и игра завершится.

Новая игра

Чтобы найти новые сюжеты, принять другие решения и открыть новые загадки и концовки, в игру можно сыграть ещё раз.

В этом случае можно пропустить первую локацию и начать с Р015 **книги историй**.



Сохранение игры

Игру «Клаустрофобия: Пробуждение» можно закончить в любой момент и продолжить в другой день. Для этого просто заполните таблицу на последней странице **книги правил**. В следующий раз восстановите игру в соответствии с таблицей и продолжайте играть.

Чтобы вновь без проблем продолжить игру, мы подготовили для вас удобное решение: поместите на верх каждой колоды соответствующие карты сохранения и скрепите колоды резинками.

Прошлое (сброшенные карты) — эту карту положите поверх колоды сброшенных игровых карт и карт локаций;

Настоящее (карты в игре) — поверх карт, актуальных в данный момент игры;

Будущее (неактивные карты) — поверх карт, которые ещё не вошли в игру и только ждут своего часа.



Создатели игры:

Гейм-дизайнеры: Якуб Кабан, Бартош Идзиковски, Мэтт Дембек.
Арт-дизайн: Магдалена Клепач, Павел Низолек, Якуб Файтановски.
Книга историй: Шимон Стошек, Мэтт Дембек.

Издание на русском языке: Cosmodrome Games

Редактор: Анна Карпова.
Арт-директор: Виктор Забурдаев.
Маркетолог: Дарина Орлова.
Продакшн-менеджер: Сергей Морозов.

Общее руководство:

Генеральный директор: Михаил Пахомов.
Главный редактор: Максим Верещагин.

Работали над проектом:

Переводчик: Иван Люков.
Корректоры: Богдан Кравцов, Ирина Михеева, Алёна Басамыкина.

Партнёр издания на русском языке: Lavka Games

Руководитель: Роман Шамолин.
Корректоры: Андрей Багриков, Дарья Жаркова.

Собранные игровые карты	Последний прочтенный параграф	Карты локаций	Верхняя карта судьбы	Неиспользованные жетоны действий	Размещенные жетоны действия на картах-схемах																				
1					<table border="1"> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																					
1																									
2																									
3																									
2					<table border="1"> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																					
1																									
2																									
3																									
3					<table border="1"> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																					
1																									
2																									
3																									
4					<table border="1"> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																					
1																									
2																									
3																									
5					<table border="1"> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																					
1																									
2																									
3																									
6					<table border="1"> <tr><td></td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		A	B	C	D	1					2					3				
	A	B	C	D																					
1																									
2																									
3																									

