



ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ КЛИНИКА НОРТ ОАКС

**ВНИМАНИЕ!**  
КОНФИДЕНЦИАЛЬНО!

**ОДОБРЕНО**

# ПОБЕГ ИЗ ПСИХУШКИ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

*Компоненты из Части 1 и Части 2 хранятся в отдельных коробках. Не смешивайте компоненты из двух разных коробок!*

### КОМПОНЕНТЫ

- **2 ОСНОВНЫЕ КОЛОДЫ**  
(130 карточек в Части 1 и 163 карточки в Части 2)  
*Не перемешивайте карточки и не смотрите на их лицевую сторону!*



- **2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОЛОДЫ**  
(6 карточек в Части 1 и 15 карточек в Части 2)  
*Не перемешивайте карточки и не смотрите на их лицевую сторону!*



- **29 КОНВЕРТОВ**  
В каждом из конвертов содержатся объекты, находящиеся в соответствующей локации.  
*Не рассматривайте конверты и не открывайте их без получения соответствующих указаний.  
Не открывайте наклейки с конвертов.*

- **2 ПЛАНА ЭТАЖЕЙ БОЛЬНИЦЫ**

- **6 БУКЛЕТОВ С ПОДСКАЗКАМИ И РЕШЕНИЯМИ**

- **6 ЛИСТОВ УЧЁТА ВРЕМЕНИ**

- **ПРАВИЛА ИГРЫ**

- **2 СПИСКА КОМПОНЕНТОВ**

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:**  
МЕЛКИЙ ШРИФТ.  
Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.



12+

1+  
ИГРОКОВ

60 МИН.  
НА ИСТОРИЮ

*«Побег из психушки» – захватывающий квест в форме кооперативной настольной игры. Иgra поделена на 2 части, каждая из которых состоит из 5 историй. В каждой истории вы, в роли одного из персонажей, попытаетесь сбегать из психиатрической клиники Норт Оакс. Чтобы этого добиться, вам придётся решать головоломки и принимать важные решения. Узнавайте всё больше о прошлом персонажей и следите за тем, как их истории переплетаются в процессе игры.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Отложите ваши гаджеты: больница удалена от цивилизации, и мобильного интернета в ней нет. Вам придётся полагаться лишь на собственную смекалку.
- 2 Для решения некоторых головоломок вам могут понадобиться ручки и бумага.

*Важно: Не пишите на компонентах игры!*

- 3 Положите план этажа больницы так, чтобы всем игрокам было хорошо его видно.
- 4 Возьмите основную колоду. На обороте каждой карточки есть четырёхзначный номер. Для вашего удобства карточки в колоде сложены по возрастанию (карточка с самым маленьким номером лежит сверху колоды, а карточка с самым большим номером — снизу колоды). Положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола.

- 5 Возьмите дополнительную колоду (карточки с красной закладкой). На обороте каждой карточки также есть четырёхзначный номер. Аналогично картам в основной колоде, карточки в дополнительной колоде сложены по возрастанию (карточка с самым маленьким номером лежит сверху колоды, а карточка с самым большим номером – снизу колоды). Положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола.

- 6 Положите буклеты с Подсказками и Решениями неподалёку.

*Не просматривайте их (пока что)!*

- 7 Возьмите лист учёта времени и запишите время начала игры.


## ХОД ИГРЫ

Возьмите карточку с номером истории, которую вы начинаете (например, возьмите карточку 0001, чтобы начать первую историю). Прочитайте текст карточки и следуйте указаниям. Кладите прочитанные карточки в стопку сброса – её можно просматривать в любой момент.

Играть истории нужно по порядку, начиная с первой истории. Компоненты для историй 1–5 находятся в коробке «Часть 1», а компоненты для историй 6–10 – в коробке «Часть 2».

ПОБЕГ ИЗ ПСИХУШКИ

## КОНВЕРТЫ

Большая часть комнат больницы соответствуют конверту с таким же номером. Если вы получили указание открыть конверт, достаньте из него все компоненты и осмотрите их. Покидая локацию, положите обратно в конверт всё его содержимое, кроме переносимых предметов (они отмечены символом руки , держите их на столе перед собой).

Некоторые комнаты заперты – чтобы их открыть, придётся решить головоломку и найти четырёхзначный код. Если вы получили указание взять конверт и не открывать его, осмотрите конверт снаружи – на нём может находиться подсказка к головоломке.

## ГОЛОВОЛОМКИ

Продолжайте брать карточки и следовать их инструкциям, пока не достигните карточки, на которой не написано, какую карточку брать следующей. Это значит, что вам нужно решить головоломку! Ответ на каждую головоломку – четырёхзначное число, являющееся номером карточки из основной колоды. Найдя ответ, возьмите соответствующую карту и прочитайте её.

Вы можете просматривать содержимое ранее открытых конвертов. Обратите внимание, что некоторые компоненты из конвертов могут быть необходимы для решения других головоломок, в то время как некоторые из них не имеют особого предназначения.

## РЕШЕНИЯ И ПОДСКАЗКИ


Если вы не знаете, как решать головоломку, то можете воспользоваться подсказками. В каждой коробке есть 3 буклета: Подсказки 1, Подсказки 2 и Решения. Подсказку или Решение можно найти в буклете по номеру карточки, содержащей головоломку. Карточки находятся в буклетах в порядке возрастания. Всегда начинайте с Подсказки 1, и, если после этого вам всё ещё нужна помощь, посмотрите Подсказку 2. Используйте буклет с Решениями только в крайнем случае.

*Не смотрите на подсказки к другим головоломкам!*

*Совет:  
если вы затрудняетесь  
с решением головоломки,  
не стесняйтесь брать  
подсказки!*

## ШТРАФЫ

Отмечайте использование Подсказок и Решений на листе учёта времени. Подсказки нельзя пропускать – даже если вы решили сразу посмотреть Решение, отметьте 2 Подсказки на листе учёта времени. В конце игры прибавьте к вашему времени по 1 минуте за каждую использованную Подсказку 1, 2 минуты за каждую Подсказку 2 и 3 минуты за каждое Решение.

Если вы нашли решение головоломки, но карточки с таким номером нет в колоде, значит вы совершили ошибку – отметьте её на листе учёта времени и попробуйте снова. В верхнем левом углу большинства карточек есть символ персонажа . Если символ на взятой вами карточке не совпадает с символом персонажа, за которого вы играете (символ на первой карточке истории), то вы совершили ошибку. В конце игры каждая ошибка добавит вам по 1 штрафной минуте.



## ВАЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

В ходе игры вы, помимо решения головоломки, будете вынуждены принимать различные решения. Некоторые из них будут незначительными, а другие – критически важными, так что относитесь ко всем ним серьезно... Получив указание заменить карточку N на карточку N из дополнительной колоды, найдите эту карточку в дополнительной колоде и, не смотря на её лицевую сторону, положите на место карточки с тем же номером в основную колоду. Карточку из основной колоды, также не смотря на её лицевую сторону, уберите обратно в коробку – она вам больше не понадобится. Мы рекомендуем хранить все заменённые таким образом карточки в отдельном зип-пакете. Ваш выбор может быть фатальным – если ваша история закончилась неудачно, вернитесь назад к тому месту, где вы приняли неверное решение, и попробуйте ещё раз.

## КОНЕЦ ИСТОРИИ

Если вы достигли карточки с надписью «Конец» или «Продолжение следует», вы успешно завершили историю – запишите время окончания на листе учёта времени, а затем отнимите от него время начала, чтобы узнать продолжительность игры. После этого прибавьте к разности 1 минуту за каждую ошибку и за каждую Подсказку 1, 2 минуты за каждую Подсказку 2, 3 минуты за каждое Решение. Если полученный результат меньше 60 минут, вы великолепно справились! Если же он больше, то у вас ещё есть шанс действовать быстрее в следующих историях.

Завершив историю, положите все карточки из стопки сброса в зип-пакет и уберите его в коробку (эти карточки вам больше не понадобятся).

## СЛЕДУЮЩАЯ ИСТОРИЯ

Чтобы начать следующую историю, возьмите соответствующую карточку из основной колоды (возьмите карточку 0002, чтобы начать вторую историю, карточку 0003, чтобы начать третью историю, и так далее). Чтобы продолжить играть после окончания пятой истории, положите все компоненты в коробку «Часть 1» и откройте коробку «Часть 2», снова выполните подготовку к игре и возьмите карточку 0006 из основной колоды. Не перекладывайте компоненты из одной коробки в другую!

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ ИГРЫ

Вы можете вернуть игру к её исходному состоянию (например, чтобы одолжить её своим друзьям). Для этого положите все компоненты в их исходные конверты в соответствии со списком компонентов, затем верните все карточки с чёрными номерами в основную колоду, а все карточки с красными номерами в дополнительную колоду и, наконец, отсортируйте обе колоды по возрастанию номеров. Проведите эти операции для двух коробок по отдельности, не смешивайте компоненты из разных коробок!

*Авторы игры: Мартин Недергаард Андерсен, Александр Пешков, Екатерина Плужникова*

*Иллюстраторы: Анастасия Дурова, Анастасия Ступак, Павел Коробков, Надежда Михайлова, Виктория Кожкина, Виктория Волгина-Лукьян, Дмитрий Краснов, Максим Сулейманов*

*Разработка игры: Полина Басалаева, Дмитрий Рудев, Анна Серова*

*Главный редактор: Анна Серова*

*Технолог: Юрий Хмелевской*

*Верстка русского издания: Анна Медведева*



Больше интересных настольных  
игр для взрослых и детей  
на сайте компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)



Лицензировано  
с разрешения  
Red Cat Games.  
©2023 Все права  
защищены.