

ВАЖНЫЕ РЕШЕНИЯ

В ходе игры вы, помимо решения головоломок, будете вынуждены принимать различные решения. Некоторые из них будут незначительными, а другие – критически важными, так что относитесь ко всем ним серьёзно... Получив указание заменить карту N на карту N из дополнительной колоды, найдите эту карту в дополнительной колоде и, не смотря на её лицевую сторону, положите на место карты с тем же номером в основную колоду. Карту 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 карты 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.

СЛЕДУЮЩАЯ ИСТОРИЯ

Чтобы начать следующую историю, возьмите соответствующую карту из основной колоды (возьмите карту 0002, чтобы начать вторую историю, карту 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 карту 0006 из основной колоды. Не перекладывайте компоненты из одной коробки в другую!

Автор игры: Мартин Недергаард Андерсен, Александр Пискаев, Екатерина Пугиничева
Иллюстратор: Анастасия Дурова, Анастасия Ситник, Павел Коробков, Надежда Михайлова, Виктория Когкина, Виктория Валгина-Лукьян, Дмитрий Краснов, Максим Слейманов
Разработка игры: Полина Басалаева, Дмитрий Рудев, Анна Серова
Главный редактор: Анна Серова
Технало: Юрий Хислевской
Верстка русского издания: Анна Мебедева



КОНЕЦ ИСТОРИИ

Если вы достигли карты 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 в игре Побег из психушки, положите все карты из стопки сброса в зип-пакет и уберите его в коробку (эти карты вам больше не понадобятся).

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 карты с чёрными номерами в основную колоду, а все карты 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!



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 карт в Части 1 и 163 карты в Части 2)

Не перемешивайте карты и не смотрите на их лицевую сторону!



• **2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОЛОДЫ**
(6 карт в Части 1 и 15 карт в Части 2)

Не перемешивайте карты 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, пожалуйста, конвертов.

• **2 ПЛАНА ЭТАЖЕЙ БОЛЬНИЦЫ**

• **6 БУКЛЕТОВ С ПОДСКАЗКАМИ И РЕШЕНИЯМИ**

• **6 ЛИСТОВ УЧЁТА ВРЕМЕНИ**

• **ПРАВИЛА ИГРЫ**

• **2 СПИСКА КОМПОНЕНТОВ**



12+

1+
ИГРОКОВ60 МИН.
НА ИСТОРИЮ

«Побег из психушки» – захватывающий квест в форме кооперативной настольной игры. Мира поделена на 2 части, каждая из которых состоит из 5 историй. В каждой истории вы, в роли одного из персонажей, пытаетесь сбежать 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

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

Важно: Не пишите на компонентах игры!
- Положите план этажа больницы так, чтобы всем игрокам было хорошо его видно.
- Возьмите основную колоду. На обороте каждой карты есть четырёхзначный номер. Для вашего удобства карты в колоде сложены по возрастанию (карта с самым маленьким номером лежит сверху колоды, а карта с самым большим номером – снизу колоды). Положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола.
- Возьмите дополнительную колоду (карты с красной закладкой). На обороте каждой карты также есть четырёхзначный номер. Аналогично картам в основной колоде, карты в дополнительной колоде сложены по возрастанию (карта с самым маленьким номером лежит сверху колоды, а карта с самым большим номером – снизу колоды). Положите колоду лицевой стороной вниз в центр стола.
- Положите буклеты с Подсказками и Решениями неподалёку.

Не просматривайте их (пока что)!
- Возьмите лист учёта времени и запишите время начала игры.


ХОД ИГРЫ

Возьмите карту с номером истории, которую вы начинаете (например, возьмите карту 0001, чтобы начать первую историю). Прочитайте текст карты и следуйте указаниям. Кладите прочитанные карты 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.

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 карты, содержащей головоломку. Карты 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!*


ГОЛОВОЛОМКИ

Продолжайте брать карты и следовать их инструкциям, пока не достигните карты, на которой не написано, какую карту брать следующей. Это значит, что вам нужно решить головоломку! Ответ на каждую головоломку – четырёхзначное число, являющееся номером карты 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.

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



ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ КЛИНИКА НОРТ ОАКС