

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](mailto: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 историй. 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.



## 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.

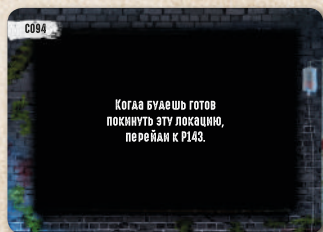




## Карты выхода

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.

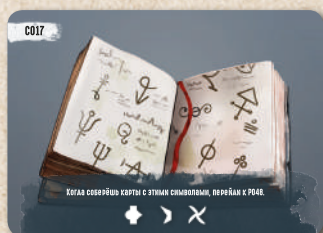
**Помните:** покинув локацию, вы не сможете вернуться обратно!



## 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](http://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" data-bbox="221 312 264 524"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</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" data-bbox="278 312 321 524"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</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" data-bbox="335 312 378 524"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</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" data-bbox="392 312 435 524"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</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" data-bbox="449 312 492 524"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</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" data-bbox="506 312 549 524"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	A	B	C	D	1				2				3			
A	B	C	D																			
1																						
2																						
3																						



