



# STRANGER THINGS



NETFLIX

- UPSIDE DOWN -  
Rulebook



## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>ВСТУПЛЕНИЕ</b>	<b>2</b>
<b>ОПИСАНИЕ</b>	<b>2</b>
<b>АВТОРЫ</b>	<b>2</b>
<b>КОМПОНЕНТЫ</b>	<b>3</b>
<b>ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА</b>	<b>4</b>
Игровое поле	4
Персонажи и планшеты персонажей	5
Карты действий	5
Карты событий	5
Виды жетонов	6
Стопки	6
Враги	7
Союзники	7
Предметы	7
Способности Оди	7
<b>ПОДГОТОВКА 1 СЕЗОНА</b>	<b>8</b>
<b>ПОДГОТОВКА 2 СЕЗОНА</b>	<b>9</b>
<b>КАК ИГРАТЬ</b>	<b>10</b>
01. Перемещение	10
02. Выполнение действия	10
03. Пополнение руки	10
04. Открытия события	11
Появление Демопсов	11
<b>ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ</b>	<b>11</b>
<b>ДЕЙСТВИЯ</b>	<b>11</b>
Действия без проверки	11
Успокоиться и Успокоиться +2	11
Взять предмет и Взять предмет +2	12
Сбор информации	12
Действия с проверкой	13
Взять союзника	13
Помощь Оди	13
Обыскать лабораторию	13
Спасение Уилла	13
Сражение	14
Удаление лиан	15
Закрывать врата	15
<b>КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ</b>	<b>16</b>



## ВСТУПЛЕНИЕ

6 ноября 1983 года – Хокинс, Индиана.

После долгой 10-часовой сессии в ролевую игру, юный Уилл Байерс исчезает, когда он катается на велосипеде по полям между Корнуоллис и Керли, или, как его группа друзей называет, Мирквуд. Это пугающее событие вызывает серию странных происшествий в их маленьком городке. Необъяснимое самоубийство Бенни Хаммонда, странные телефонные звонки и мигающие огни в доме Байерс, якобы бегство Барбары Холланд, и внезапное появление Одиннадцатой, девочки с остриженной головой и паранормальными способностями, которая, по-видимому, связана с подозрительной Хокинской Национальной Лабораторией.

Постепенно раскрываются новые части этой сверхъестественной тайны, навсегда переворачивая жизни некоторых жителей Хокинса вверх тормашками.

## ОПИСАНИЕ

**Stranger Things: Upside Down** — это кооперативная игра, в которой от 2 до 4 игроков принимают на себя роль главных героев сериала. В начале игры игроки выбирают персонажа и один из двух сезонов для игры, каждый из которых имеет свое поле, действия и уникальные наборы карт. Персонажи используют карты действий, чтобы перемещаться по символическим локациям Хокинса, получать предметы, контролировать свой страх, успешно обходить стопки жетонов, чтобы собрать союзников, сбежать от секретного правительственного агентства, помогать Одиннадцатой и использовать ее способности, а также сражаться с ужасами Изнанки. Они выполняют свои действия через серию ходов, пока не достигнут своей конечной цели: остановить силы Изнанки и спасти Уилла... или испугаться в попытках.

## АВТОРЫ

**GAME DESIGN:** Rob Daviau  
**LEAD DEVELOPER:** Leo Almeida  
**DEVELOPMENT:** Jordy Adan, Noah Cohen, and Brian Neff  
**LEAD PRODUCER:** Isadora Leite  
**PRODUCTION:** Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Thiago Meyer, Shafiq Rizwan, Kenneth Tan, and Gregory Varghese  
**PROOFREADING:** Robert Fulkerson and Jason Koepf  
**ART DIRECTOR:** Mathieu Harlaut  
**LEAD ARTIST:** Giovanna Guimarães  
**BOARD ART:** Henning Ludvigsen  
**COLORS OF COVER AND CARDS BACK:** Giorgia Lanza  
**SCULPTING:** Irek Zieliński  
**SCULPT ENGINEERING:** Vincent Fontaine and Aragorn Marks  
**RENDERING:** Edgar Ramos  
**LEAD GRAPHIC DESIGNER:** Louise Combal  
**GRAPHIC DESIGN:** Marc Brouillon and Júlia Ferrari  
**LICENSING:**  
CMON: Geoff Skinner  
NETFLIX: Aristides "Arrow" Membreno  
**PUBLISHER:** David Preti  
**PLAYTESTERS:** Rafael Assaf, Davi Augusto, Euclides Cantidiano, and Felipe Galeno



# NETFLIX

© 2023 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. STRANGER THINGS™/© Netflix. Used with permission. CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited.

**FREE DIGITAL  
CONTENT: ELEVEN**

Get it here!



<http://cmon.com/q/STG001/R>

# КОМПОНЕНТЫ

## ПЕРСОНАЖИ



Лукас Синклер



Майк Уиллер



Дастин Хендерсон



Джим Хоппер



Нэнси Уиллер



Джойс Байерс



1 фигурка Оди

## ВРАГИ

1 двустороннее игровое поле



Демогоргон



4 демонса



2 патрульные машины



25 карт событий сезона 1

8 союзников сезона 1



6 планшетов персонажей



27 карт событий сезона 2

8 союзников сезона 2



15 карт Предметов



48 карт действия



77 двусторонних жетонов



4 трекера страха



2 пластиковые подставки

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Каждый сезон игры представлен разным игровым полем. На половине верхней части показан Хокинс, а на нижней половине либо "Изнанка" (Сезон 1), либо Туннельная система (Сезон 2). Несмотря на то, что каждая сторона отличается, они имеют общие основные элементы.

### Season (Сезон)

Указывает сезон на соответствующей доске

### Locations (Местоположение)

Знаковые места из сериала. Каждое место связано хотя бы с 1 действием.

### Location action (Локальные действия)

Перечисляет действия, которые можно выполнить в этом месте. В зависимости от типа действия, они могут иметь ассоциированные слоты (см. стр. 11).

### Level token slots (Стопки жетонов)

Ячейки жетонов связаны с действиями Соперника (см. стр. 6). Слоты с указанными размерами стопок (числа на слотах) заполняются во время настройки (см. стр. 8 и стр. 9).

### Slot group (Группа ячеек)

Группа любого количества ячеек, заключенных в коробку и обозначенных именем.

### Ally cards (Карты союзников)

Ячейки для карт союзника, всегда связанные с действием "Набрать союзника" (см. стр. 13) и с ячейкой для жетона.

### Eleven Powers (Силы Оди)

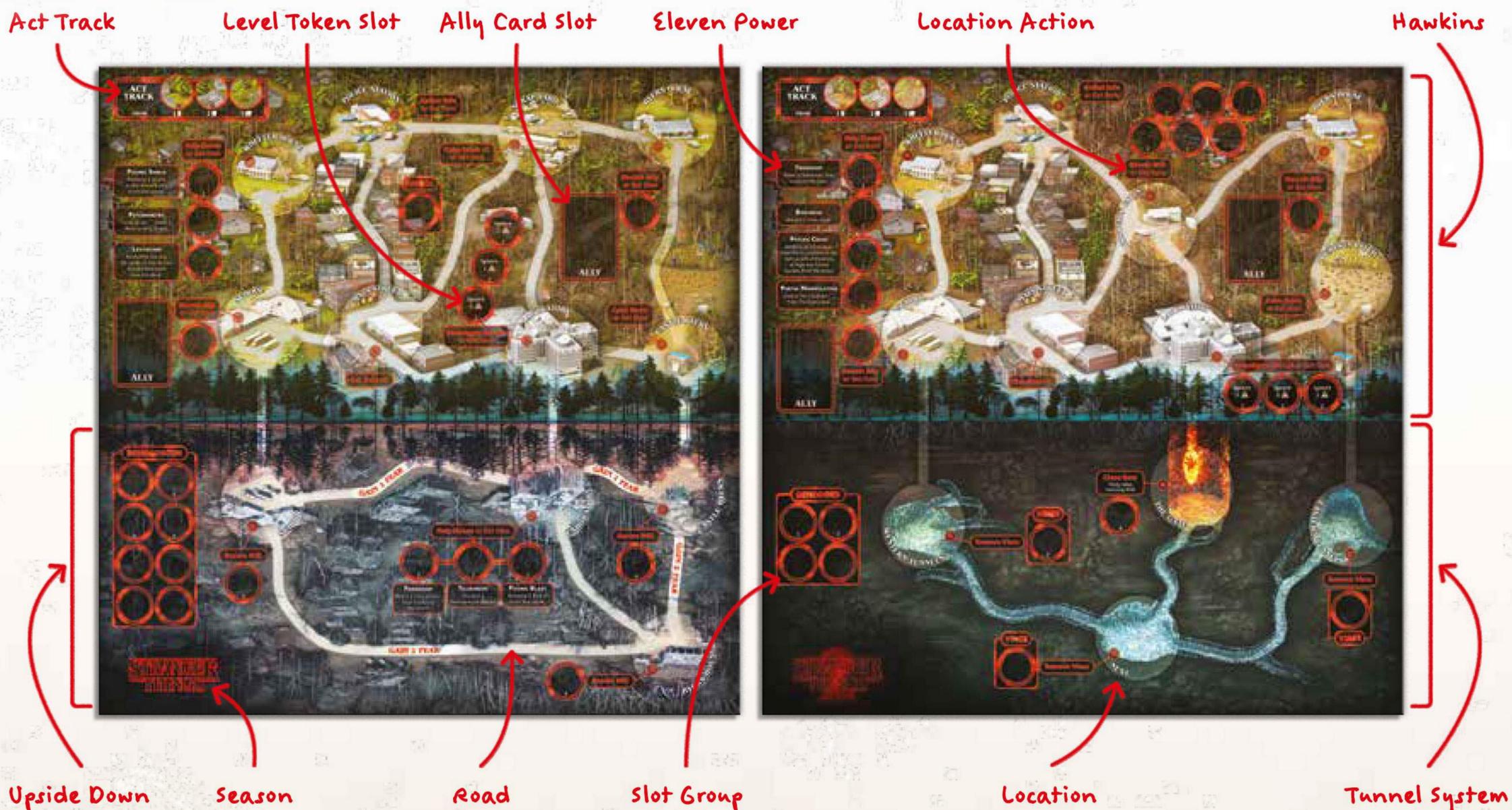
Силы, которые могут быть активированы с помощью действия "Помощь Одиннадцать" (Help Eleven) (см. стр. 13). Каждая Сила имеет свое описание и ячейку для жетонов.

### Roads (Дороги)

Местоположения связаны дорогами, по которым Персонажи и Противники перемещаются. Местоположения, непосредственно связанные дорогами, смежны друг с другом. Персонажи, перемещающиеся по обозначенным дорогам "Изнанки", всегда получают 1 Страх (см. стр. 10).

### Act track (Счетчик актов)

Определяет минимальное количество "Карт Событий", которые игроки открывают в конце своего хода (см. стр. 11). Шкала продвигается каждый раз, когда колода Действий перетасовывается. Если шкала когда-либо продвигается за 3-й акт, игра немедленно проиграна (см. стр. 11).



## ПЕРСОНАЖИ И ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждому персонажу присуще начальное положение, шкала страха, базовое передвижение и уникальная способность, всё указано на их планшетах. **Оди не является персонажем и не может быть игравельной.** Она отслеживает акты на игровой доске и помогает персонажам своими способностями (см. стр. 7).

### Starting Location (Начальное местоположение)

Место, в котором каждый персонаж начинает игру

### Movement (Перемещение)

Количество шагов, на которые персонаж может переместиться в течение своего хода. Перемещение персонажа может быть увеличено с помощью карточек действия (см. стр. 10).

### Ability (Способности)

Уникальные способности каждого персонажа. Если они не связаны с определенными действиями или ходами (см. стр. 10), способности всегда действуют во время игры.

### Fear track (Счетчик Страх)

Демонстрирует насколько персонаж испуган. Персонажи набирают страх по мере продвижения игры через "Карты событий" (см. стр. 11), движение по ячейкам "Изнанки" или неудачи при проверках. (см. стр. 13). За каждый набранный страх передвигайте индикатор страха на 1 позицию вправо. Если 1 или более персонажей достигают последней позиции на своем индикаторе, они становятся испуганными, и игра тут же проиграна.



Name

Starting Location

Movement

Ability

Fear Track

## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий представляют собой решимость персонажей. Персонажи используют карты действий для увеличения своего движения и выполнения действий. Игроки могут показывать или обсуждать свои карты действий в любое время. Каждая карта действий может иметь до 3 различных эффектов.

### Friends Icon (Значок Дружбы)

Наличие на некоторых картах. Каждая карта добавляет +1 к общей силе действия персонажа, если они находятся в том же месте по крайней мере с 1 другим персонажем.

### Action value (Ценность Действия)

Присутствует на всех картах. Значение действия каждой карты может быть от 1 до 3. Общее значение действия карт, сыгранных персонажем во время каждого хода, используется для определения их общего перемещения и результата действия (см. стр. 11).

### Friends Icon (Значок Дружбы)

Присутствие на некоторых картах. Увеличивает опасности, которым персонажи подвергают себя. Персонажи на конце своего хода (см. стр. 11) дополнительно берут 1 "Карту события" за каждую  сыгранную ими карту.



Friends Icon

Action Value

Danger Icon

## КАРТЫ СОБЫТИЙ

"Карты событий" представляют из себя опасные сюжеты, с которыми сталкиваются персонажи. Каждый игрок тянет "Карты событий" в конце своего хода и выполняет описанные на них эффекты. "Карты событий" могут перемещать противников, вызывать страх, убирать союзников из игры, устранять силу Оди, а также создавать или увеличивать колоды.

Если не указано иное, игрок, совершающий ход в данный момент, выбирает, как продолжить, если предоставляется выбор в решении эффектов.

Всякий раз, когда эффект "Карты событий" перемещает противников, всегда выбирается кратчайший путь. Если доступно более 1 варианта, активный игрок выбирает один из них



Scene Name

Effect



## ВИДЫ ЖЕТОНОВ



Обратная сторона



Числовая сторона



Изображение Демогоргона

“Жетоны” располагаются в ячейках на игровом поле, создавая стопки, которые необходимо преодолеть персонажам. Обратная сторона у всех одинаковая: синие с восклицательным знаком. Лицевая сторона может иметь 2 разных типа:

### Numberes (Числовая сторона)

Красные жетоны со значениями от 0 до 5.

### Demogorgon (Изображение Демогоргона)

Лицо Демогоргона и отсутствие фиксированного значения. Их значение определяется числом жетонов в стопке Демогоргона (от 0 до 8). Жетоны Демогоргона используются только в первом сезоне.

Если не указано иное, жетоны всегда помещаются рубашкой вверх (синей стороной вверх) в стопки. Однако, некоторые игровые эффекты могут подсказывать игрокам об открытии жетонов. В таких случаях переворачивайте верхний жетон(ы) из указанной стопки(ок). Если верхний жетон уже был открыт, ничего не происходит. Если игровой эффект указывает игрокам посмотреть на жетон(ы), проверьте значение указанных жетонов и верните их в исходную стопку в том же порядке, не открывая их.

## СТОПКИ



Стопки — это кучки, образованные в ячейках для фишек. В стопках может быть от 1 до 4 (пустые ячейки не считаются стопками). Во время игры персонажи используют свои действия на картах, чтобы победить общую стоимость определенных стопок и удалить их с доски, чтобы выполнить действия и выиграть игру (см. стр. 11).

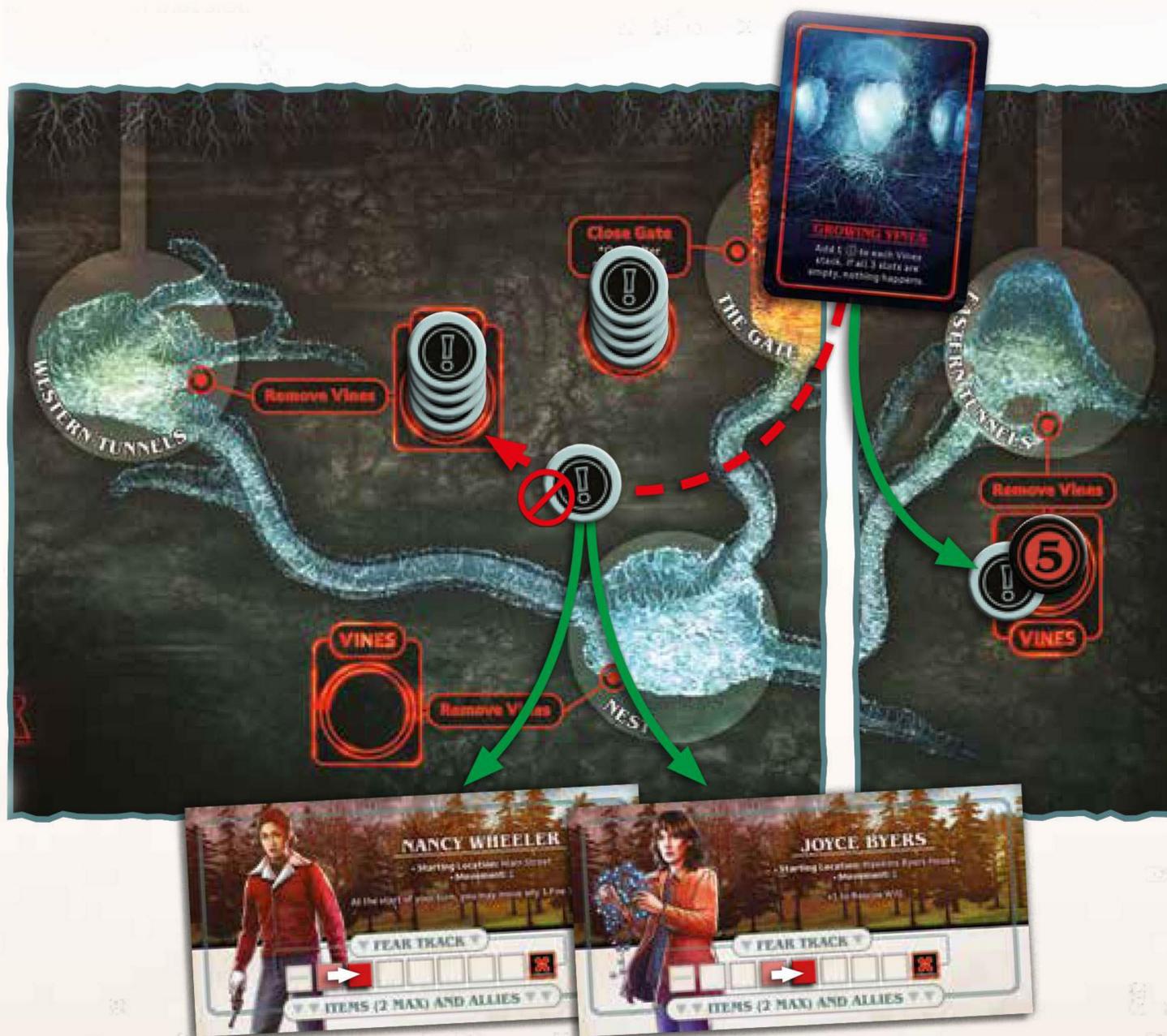
Некоторые стопки создаются во время подготовки игры (см. стр. 8 и стр. 9), в то время как другие создаются с помощью эффектов “Карт событий” (см. стр. 11).

Кроме того, в течение игры, в существующие стопки может быть добавлено больше жетонов. Если не указано иное, они всегда добавляются лицом вниз на верх стопки. Если верхний жетон стопки уже открыт, а нужно добавить еще, то новый жетон кладется лицом вниз внизу стопки.

Если игровой эффект указывает игрокам добавить любое количество жетонов в стопку, превышающее максимальный лимит в 4, поместите жетоны до достижения лимита, а оставшиеся положите лицом вниз в пул. Каждый персонаж получает 1 Страх за каждый жетон, который нельзя добавить в стопку. Жетоны могут быть добавлены только в уже существующие стопки. Если игровой эффект указывает игрокам добавить жетоны в пустую ячейку (без стопок), просто не добавляйте жетоны.

### ПРИМЕР:

По окончании своего хода Нэнси открывает сцену “Growing Vines Scene”, что требует ей добавить 1 жетон в каждую стопку Vines. В стопке Western Tunnels находится 4 токена, в стопке Eastern Tunnels находится 1 жетон, который сейчас открыт, а слот Nest пуст. Затем Нэнси продолжает разыгрывать карту. Так как стопка Western Tunnels уже достигла предельного количества в 4 жетона, Нэнси возвращает жетон в общий пул, а каждый персонаж в игре (в данном случае, она и Джойс) получает 1 страх. Затем она кладет 1 жетон рубашкой вверх в стопку Eastern Tunnels, так как верхний уже открыт. Нэнси не может поместить жетон в Nest, потому что в этом слоте нет стопки.



## ВРАГИ

Враги — это противники, которые двигаются по доске и угрожают персонажам. Если не указано иное, персонажи никогда не могут перемещаться через локации, где находится враг. Однако, если персонаж начинает свой ход в локации с врагом, он может покинуть локацию. В дополнение к блокировке перемещения, враги также могут заставлять персонажей набирать страх и сбрасывать "Карты действий" через эффекты "Карт событий" (см. стр. 5) и препятствовать персонажам выполнять действия (см. стр. 10).

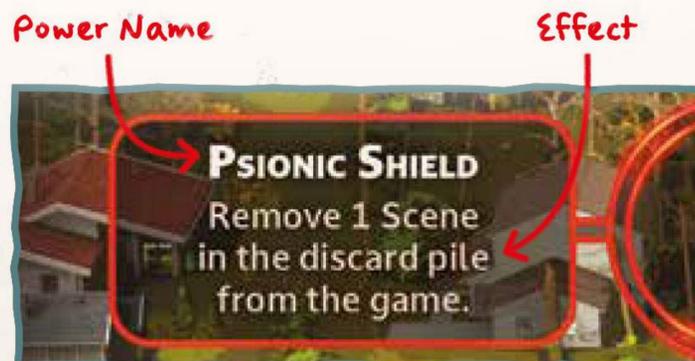
Каждый сезон имеет своих специфических врагов. В первом сезоне использовались Демогоргон и патрули. Во втором сезоне использовались Демопсы.

## СОЮЗНИКИ

Союзники — это друзья, члены семьи и знакомые, которых можно набрать через действие "Взять союзника" (см. стр. 13), чтобы помочь персонажам. Карты союзников случайным образом размещаются в отведенных для них ячейках на доске, вместе с числом, указанным на их стопке в соответствующей ячейке для жетонов. Каждой "Сезон" имеет набор из 8 союзников.

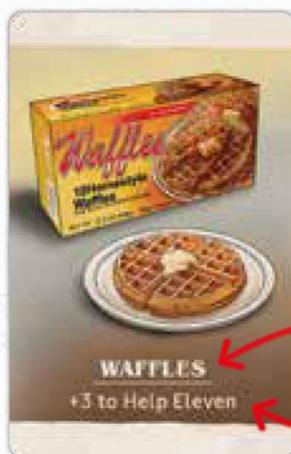
После набора, союзники хранятся под показателями характеристик персонажа и не удаляются после использования. У каждого персонажа может быть любое количество союзников, ограниченное только количеством карт союзников на каждый сезон. Союзники не могут передаваться между персонажами. Союзники всегда действуют в игре, если только не связаны с конкретными действиями или шагами в ходе

specific actions or turn steps.



## ПРЕДМЕТЫ

Предметы — полезные объекты, которые помогают персонажам путем добавления бонусных значений для выполнения определенных действий (см. стр. 10). Предметы получаются из колоды карт "Предметы" с помощью действия "Получить предмет" (см. стр. 12). После получения предметы хранятся под панелью персонажа и не выбрасываются после использования. Каждый персонаж может иметь до 2 предметов, и оба могут использоваться одновременно персонажем, пока оба предоставляют бонусы к выполнению действия. Если не указано иное, персонажи могут использовать только свои собственные предметы, даже если находятся на одной локации с другим персонажем, и не могут передавать предметы друг другу.



## СПОСОБНОСТИ ОДИ

Присутствующие на доске и связанные с ними ячейки для жетонов "Eleven Powers" могут быть активированы через действие "Help Eleven" (см. стр. 13) и предоставляют персонажам мощные эффекты в обмен на их помощь. Каждую силу можно активировать только один раз за игру. После активации все связанные с силой жетоны возвращаются в общий пул жетонов. Силы, у которых нет связанной с ними стопки, не могут быть активированы.



## ПОДГОТОВКА 1 СЕЗОНА

1. Разместите игровое поле на игровой области стороной Сезон 1.
2. Возьмите "Карты событий" Сезона 1 и карты Союзников, затем перемешайте их отдельно, образуя отдельные колоды. Положите их рубашкой вверх рядом с полем, в пределах досягаемости всех игроков.
3. Перемешайте карты Предметов и карты Действий отдельно, образуя отдельные колоды, затем положите их рубашкой вверх рядом с полем, в пределах досягаемости всех игроков.
4. Перемешайте все пронумерованные жетоны (за исключением 5 жетонов Демогоргона) значениями вниз, создавая общий запас, и положите их рядом с полем, в пределах досягаемости всех игроков.
5. Возьмите 7 случайных жетонов из запаса. Не глядя, перемешайте их с 5 жетонами Демогоргона, взакрывают. Затем, возьмите эти жетоны и случайным образом разместите в ячейках "Rescue Will", создавая 3 стопки по 4 жетона.
6. Разместите указанное количество жетонов лицевой стороной вниз из запаса во всех пронумерованных ячейках на игровом поле, создавая стопки (ячейки "Eleven Powers", "Hawkins Laboratory", "Patrols" и "Demogorgon" группу ячеек). Затем, раскройте верхний жетон из всех стопок в области городка Хокинс.
7. Возьмите и положите 1 карту союзника открытой в ячейки "Hawkins School" и "Byers House". Затем, положите необходимое количество жетонов рубашкой вверх в соответствующие им ячейки, создавая стопки, равное значению союзников. Раскройте верхний жетон из стопок.
8. Поместите Демогоргона в "Изнанке" в локацию "School Location".
9. Разместите 1 стойку Патруля в локации "Hawkins Castle Byers" и 1 в локации "Laboratory" в "Изнанке". Убедитесь, что пластиковые подставки прикреплены к стойкам.
10. Каждый игрок:
  - Выбирает 1 персонажа, берет его фигурку, планшет персонажа и 1 трекер Страха. Возвращает не выбранных персонажей, планшеты и трекары Страха (если есть) в коробку игры.
  - Размещает своего персонажа в начальной локации, указанной на его планшете.
  - Размещает трекер Страха на стартовом поле трека Страха на своем планшете персонажа.
  - Берет 5 карт сверху колоды Действий.

### ПРИМЕЧАНИЕ:

Если Лукас находится в игре, то его игрок берет 1 карту Предмета сверху колоды Предметов.

11. Разместите фигурку Оди на первой ячейки трека Актвов игрового поля



## ПОДГОТОВКА 2 СЕЗОНА

1. Разместите игровое поле на игровой области стороной Сезон 2.
2. Возьмите "Карты событий" Сезона 2 и карты Союзников, затем перемешайте их отдельно, образуя отдельные колоды. Положите их рубашкой вверх рядом с полем, в пределах досягаемости всех игроков.
3. Перемешайте карты Предметов и карты Действий отдельно, образуя отдельные колоды, затем положите их рубашкой вверх рядом с полем, в пределах досягаемости всех игроков.
4. Перемешайте все пронумерованные жетоны значениями вниз и положите их рядом с полем, в пределах досягаемости всех игроков.
5. Разместите указанное количество жетонов с номерами взакрытую на всех ячейках, создавая стопки (ячейки Eleven Powers, Laboratory, Rescue Will, Western Tunnels Vines, Demodogs и The Gate group). Затем откройте верхний жетон из стопок Хокинса.
6. Возьмите и положите 1 карту союзника открытой в ячейки School и Byers House. Затем, положите необходимое количество жетонов рубашкой вверх в соответствующие им ячейки, создавая стопки, равное значению союзников. Наконец, откройте верхний жетон каждой стопки.
7. Положите 1 Демопса в Eastern Tunnels и 1 в локацию Nest. Положите оставшихся 2 Демопсов рядом с игровым полем, в пределах досягаемости всех игроков.

8. Каждый игрок:
  - Выбирает 1 персонажа, берет его фигурку, планшет персонажа и 1 трекер Страха.
  - Возвращает не выбранных персонажей, планшеты и трекаеры Страха (если есть) в коробку игры.
  - Размещает своего персонажа в начальной локации, указанной на его планшете.
  - Размещает трекер Страха на стартовом поле трека Страха на своем планшете персонажа.
  - Берет 5 карт сверху колоды Действий.

### ПРИМЕЧАНИЕ:

*Если Лукас находится в игре, то его игрок берет 1 карту Предмета сверху колоды Предметов.*

9. Разместите фигурку Оди на первой ячейки трека Актов игрового поля

### ВАЖНО:

*Демогоргон не участвует в Сезоне 2*



## КАК ИГРАТЬ

После того как игроки выбрали сезон для игры, они ходят по часовой стрелке. Игрок, который недавно катался на велосипеде, ходит первым. Игрок, который в настоящий момент совершает свой ход, является активным игроком. Каждый игровой ход состоит из 4 фаз, которые необходимо выполнить по порядку:

1. Перемещение
2. Выполнение действия
3. Пополнение руки
4. Открытие события

### 1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Активный игрок может перемещать своего персонажа. Значение перемещения персонажа (количество локаций, через которые он может перемещаться) определяется его планшетом персонажа и может быть увеличено путем разыгрывания 1 или более карт Действия перед перемещением. Добавьте значение сыгранных карт (если таковые есть) к базовому значению перемещения персонажа и перемещайтесь через дороги на количество локаций, не превышающее общее значение перемещения. Положите сыгранные карты рядом с доской персонажа, чтобы отслеживать количество сыгранных карт со знаком  в течение хода.

Игрок может решить не использовать полное значение перемещения. Однако любое оставшееся перемещение теряется (оно не переносится на следующие фазы). Если в любой момент своего перемещения персонаж входит в локацию с противником, его фаза перемещения немедленно заканчивается и любое оставшееся значение перемещения теряется. Если не указано иное, персонажи могут покинуть локацию с противником только в том случае, если они начинают свой ход уже находясь в этой локации.

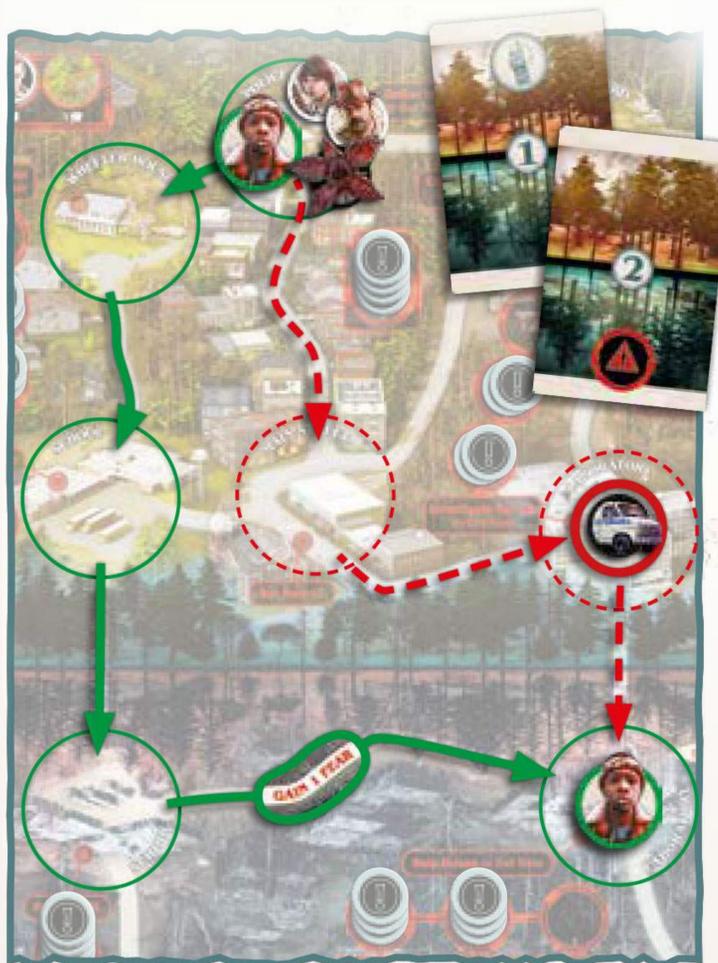
Когда персонаж достигает своей целевой локации, заканчивает перемещение или входит в локацию с противником, он переходит к следующей фазе.

#### ПОМНИТЕ:

При перемещении в локациях "Изнанки" персонажи получают +1 Страх за каждую пройденную дорогу (Gain 1 Fear)

#### ПРИМЕР:

Лукас начинает свой ход в Локации Полицейского участка с Демогоргоном, Хоппером и Майком. Он хочет достичь Laboratory в "Изнанке". Самый короткий и идеальный путь к Локации требует 3 перемещений и не приведет к получению Страх. Однако, в Лаборатории Хокинса есть патруль, который заставит Лукаса немедленно закончить свое перемещение, не достигнув нужной цели. Он разыгрывает 2 карты Действия: карту со значением 1 и добавляет карту со значением 2 . Его общее перемещение составляет 5: 1 перемещение его персонажа плюс 4 (3 от значений карт и 1 от  так как он находится в Локации с другими персонажами). Он решает пройти более длинным путем, используя 4 из 5 общего значения перемещения. Он останавливается в Laboratory в "Изнанке", получает 1 Страх за перемещение по дороге (Gain 1 Fear) в "Изнанке" и теряет оставшееся значение перемещения (1).



### 2. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Если персонаж заканчивает свою фазу перемещения в Локации без противника, активный игрок может выполнить 1 действие, указанное в текущей локации (или, в случае Майка, его способности). Действия позволяют игрокам получать предметы, набирать союзников, снижать Страх и активировать Способности Оди, среди других вариантов. Выполнение действия в Локации является необязательным.

Однако, если персонаж заканчивает свою фазу перемещения в Локации с хотя бы 1 противником, он не может выполнить действие Локации. Вместо этого, ему необходимо выполнить 1 действие Битвы (см. стр. 14).

Чтобы выполнить любое действие, сыграйте как минимум 1 карту Действия и добавьте любые бонусы от Предметов, Союзников и/или способностей, чтобы определить общее значение действия. Поместите сыгранные карты рядом с доской персонажа, вместе с картами, сыгранными во время шага перемещения, если таковые имеются. Затем выполните действие (см. стр. 11).

После завершения выполнения фазы Действия, игра переходит к следующей фазе



### 3. ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ

Активный игрок берет карты Действия сверху колоды, пока у него не будет 5 карт на руках. Если в колоде недостаточно карт, перемешайте отброшенные карты обратно в колоду вместе с картами, разложенными рядом с доской персонажа (обязательно учтите общее количество сыгранных  карт), и переместите фигурку Оди на 1 ячейку вправо на Треке Актв. Затем игрок продолжает пополнять свою руку картами.

## 4. ОТКРЫТИЕ СОБЫТИЯ

Активный игрок снимает и зачитывает "Карты Событий". Определите количество "Карт Событий", которые нужно открыть, сложив текущий номер Акта (1, 2 или 3) с общим количеством  иконок на сыгранных картах в ходе (от 0 до 5). Карты Действия, сброшенные в результате игрового эффекта, не учитываются при определении количества "Карт Событий" для открытия. Вычтите из общего количества любые бонусы, которые может иметь активный игрок (например, пустые слоты в Лаборатории или эффекты Союзников).

Затем открывайте "Карты Событий" сверху колоды по одной и выполняйте их. Каждую выполненное Событие помещайте в отдельную стопку сброса. Если в какой-то момент открывается "Карта Событий" "Конец дня" (End of the Day), выполните ее эффект и перемешайте сброшенные "Карта Событий" обратно в колоду, не открывая дальнейшие карты.

Когда игрок закончил открывать "Карты Событий", достигнув либо общего требуемого количества, либо карты "Конец дня", фаза заканчивается. Если колода Действий не была перемешана во время этапа "Пополнение руки", сбросьте сыгранные карты Действий в отдельную сброску рядом с колодой Действий. Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

### ВАЖНО!

*Всякий раз, когда игровой эффект указывает игрокам удалить карту из игры, поместите карту обратно в коробку игры. Карта больше не будет доступна в остальной части игры.*

### ПРИМЕР:

*Лукас сыграл 1 карту  во время своего шага хода и 1 карту  во время своего действия. Он должен будет взять 4 "Карты Событий", по одной для каждой карты  плюс 2 карты, так как Оди находится на втором Акте игрового поля.*



*Однако в Лаборатории Хокинса есть 1 пустое место, что позволяет ему игнорировать 1  карту, а также у Лукаса есть союзник Офицер Пауэлл, что также позволяет ему игнорировать еще 1 карту  из "Карт Событий".*



*Он должен раскрыть и зачитать 2 "Карты событий", по очереди.*



### ■ ПОЯВЛЕНИЕ ДЕМОПСОВ

При игре во 2 сезоне, Демопсы могут появляться на "Картах событий". Каждый раз, когда появляется Демопёс, создайте 1 стопку из 3 жетонов в пустой ячейке Демопсов и поместите 1 фигурку Демопса, которая в данный момент находится вне доски, в указанное Место. Если все 4 Демопса находятся на доске, ничего не происходит. Продолжайте разрешать другие эффекты карты, если они есть.

## ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

**Stranger Things: Upside Down** — это кооперативная игра. Игроки побеждают или проигрывают вместе в группе. Как только игроки достигают следующих целей, игра сразу же заканчивается победой:

- **Цель 1 сезона:** Спасти Уилла, удалив все стопки из ячеек "Спасение Уилла".
- **Цель 2 сезона:** Спасти Уилла и закрыть Врата, в таком порядке. Сначала удалите все стопки из ячеек "Спасение Уилла". Затем удалите стопку из Врат.

*Игроки немедленно проигрывают, если 1 или более персонажей "Становятся в ужасе" и/или если колода действий должна быть перемешана, когда Оди уже находится на 3-м актовом пространстве.*

## ДЕЙСТВИЯ

Действия выполняются персонажами во время их хода в соответствии с местоположением, в котором они находятся, их способностями (в случае Майка) или присутствием врагов. Существует 2 типа действий:

### БЕЗ ПРОВЕРКИ:

Персонажи выполняют действие без препятствий.

### С ПРОВЕРКОЙ:

Персонажи должны пройти проверку, чтобы выполнить действие. В противном случае действие не может быть выполнено, и персонаж получает Страх.

## ДЕЙСТВИЯ БЕЗ ПРОВЕРКИ

Существует 3 действия без проверки, каждое со своими уникальными эффектами.

### ■ УСПОКОИТЬСЯ И УСПОКОИТЬСЯ +2

Избавьтесь от количества Страх, равного общей силе действия.

- **Местоположения:** Scrap Yard и Hawkins Castle Byers (1 сезон) и Pumpkin Patch (2 сезон). Местоположение Scrap Yard также добавляет 2 к силе действия персонажа.

## ■ ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ И ВЗЯТЬ ПРЕДМЕТ+2

Возьмите сверху колоды Предметов, то количество карт, что равно значению "Карт действий". Выберите один предмет, который хотите оставить, и перемешайте остальные обратно в колоду. Все местоположения в Хокинсе и Лаборатория в "Изнанке" позволяют персонажам выполнить действие "Взять Предмет". Местоположение Main Street также добавляет +2 к "Картам действия".

**ПОМНИТЕ:** Персонажи могут иметь не более 2 предметов одновременно. Если игрок получает третий предмет, он должен выбрать один для сброса.

**ПРИМЕР:** Нэнси находится на Main Street. Она разыгрывает 1 "Карту действия" со значением 3 и получает еще значение 2 местоположению. Затем она берет 5 карт Предметов сверху колоды. Она выбирает оставить Бензин и перемешивает остальные карты обратно в колоду.

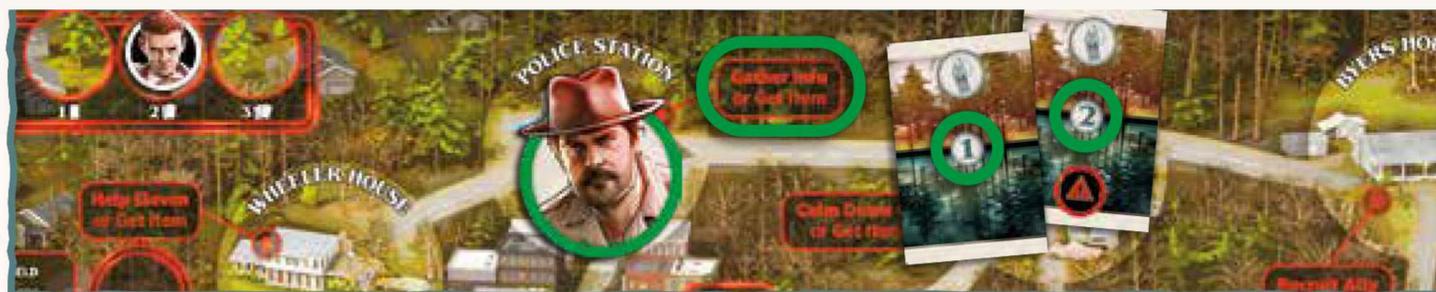


## ■ СБОР ИНФОРМАЦИИ

Откройте такое количество верхних жетонов в стопках, какое значение в сумме имеют разыгранные "Карты действия" в локации

- **Местоположения:** Полицейский участок (1 и 2 сезоны)

**ПРИМЕР:** Хоппер находится в местоположении Полицейский участок. Он разыгрывает 2 "Карты действия": одну с значением 1 и другую с значением 2.



Он раскрывает жетоны на вершшке 3 различных стопок и выбирает 3 стопки "Спасение Уилла".



## ДЕЙСТВИЯ С ПРОВЕРКОЙ

Для прохождения проверки необходимо, чтобы сумма значений в разыгранных "Картах действия" была больше суммы значений жетонов в стопке. В противном случае проверка не пройдена и персонаж получает Страх.

При выполнении действия с проверкой следуйте следующим шагам в указанном порядке:

01. Разыграйте "Карты Действий" и определите сумму
02. Проверьте все жетоны в стопке, поворачивая их лицевой стороной вверх (верхний жетон может уже быть открыт), и подсчитайте их значение. Обратите внимание, что в стопку, связанную с действием "Закреть врата", также добавляются бонусы к ее значению (см. стр. 15).

**ПОМНИТЕ:** Каждое значение Демогоргона равно количеству стопок в группе ячеек Демогоргона.

03. Сравните значение "Карт действий" с общим значением жетонов в стопке:

### ЕСЛИ ЗНАЧЕНИЕ РАВНО ИЛИ ВЫШЕ:

Проверка пройдена, сбросьте соответствующую стопку из ячейки, вернув все ее жетоны лицом вниз в пул. Затем продолжите действие

### ЕСЛИ ЗНАЧЕНИЕ НИЖЕ:

Проверка не пройдена, вместо этого выполните следующие шаги

01. Получите Страх, равный разнице между значением "Карт действий" и значением стопки.
02. Переверните все жетоны в стопке и перемешайте их. Случайным образом удалите 1 жетон и верните его в пул, не раскрывая его значение.
02. Верните стопку с оставшимися жетонами лицом вниз обратно в ее ячейку где проводилась проверка

**ВАЖНО!** Если в стопке есть только 1 жетон, персонаж проходит проверку успешно даже если его общее значение "Карт действий" было ниже, чем значение жетона. Он сбрасывает жетон в пул и выполняет действие. Однако, он все равно получает Страх.

Существует **7 видов действий** для которых необходимо проходить проверку. Каждое имеет уникальные эффекты и стопки, которые нужно победить.

## ВЗЯТЬ СОЮЗНИКА

У каждого Союзника есть только 1 связанная с ним стопка. Успешно пройдите проверку соответствующей стопки.

**УСПЕХ:** Сбросьте стопку. Возьмите карту Союзника, связанную с Местоположением, и поместите ее лицом вниз под панелью Персонажа. Она начинает действовать немедленно (в том же ходу). Затем возьмите верхнюю карту из колоды Союзников и поместите ее лицом вверх в пустую ячейку Союзника. Поместите указанное количество жетонов лицом вниз, указанное на карте Союзника, в соответствующую ячейку, создавая стопку. Если колода Союзников исчерпана, больше Союзников в Местоположении разместить и набрать нельзя.

**МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ:** Hawkins School и Byers House (Сезоны 1 и 2).

## ПОМОЩЬ ОДИ

Выберите 1 неиспользованную Силу Одиннадцати (стопки Powers), доступную в Местоположении, и успешно пройдите проверку для соответствующей стопки.

**УСПЕХ:** Сбросьте соответствующую стопку. Выбранная Сила Оди немедленно активируется и не может быть активирована снова до конца игры.

**МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ:** Laboratory в "Изнанке" (Сезон 1) и Wheeler House (Сезоны 1 и 2).



## ОБЫСКАТЬ ЛАБОРАТОРИЮ

Выберите любую 1 стопку в Лаборатории и успешно пройдите проверку.

**УСПЕХ:** Сбросьте соответствующую стопку. Каждая пустая ячейка в Лаборатории Хокинса позволяет Персонажам игнорировать 1  при раскрытии "Карт событий" (см. стр. 11), независимо от того, в каком Местоположении они находятся. Это начинает действовать немедленно, в том же ходу.

**МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ:** Laboratory в Хокинсе (Сезоны 1 и 2)

**ВАЖНО!** Если карта создает стопки в пустой ячейке Лаборатории Хокинса, это не влияет на количество "Карт событий", вытянутых в том же ходу (активный игрок все равно получает бонус за пустую ячейку), только в будущих ходах.

## СПАСЕНИЕ УИЛЛА

**СЕЗОН 1:** У каждого действия Спасение Уилла есть только 1 связанная с ним стопка. Успешно пройдите проверку соответствующей стопки.

**СЕЗОН 2:** Выберите любую стопку в Хижине Хоппера и успешно пройдите проверку. Все стопки в Хижине Хоппера должны быть успешно пройдены проверкой, прежде чем игроки смогут выполнить действие Закрывать Врата.

**УСПЕХ:** Сбросьте соответствующую стопку. Все слоты Спасения Уилла должны быть пустыми для победы в игре (см. стр. 11).

**МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ:** School в "Изнанке", Byers House и Castle Byers (Сезон 1) и Hopper's Cabin (Сезон 2)

**ВАЖНО!** В Сезоне 1, Демогоргоны из побежденных стопок сбрасываются обратно в пул, как обычно. Это означает, что жетоны, изначально присутствующие только в стопках Спасение Уилла, могут в конечном итоге быть добавлены в любую стопку в игре через эффекты "Карт событий" (при добавлении жетонов или создании стопок).



## ■ СРАЖЕНИЕ

Действие Сражение выполняется в любом Местоположении с Врагом. Враги всегда сражаются по одному за раз. Если в Местоположении находится более одного Врага, выберите одного для Сражения. Разрешение действия отличается для каждого Врага:

### ДЕМОГОРГОН – СЕЗОН 1

Выберите любую 1 стопку в ячейках группы Демогоргона и успешно пройдите проверку. Если все ячейки Демогоргона пусты, игрок все равно должен с ним сразиться. В этом случае сыграйте как минимум 1 карту Действия и проверка считается успешной.

**УСПЕХ:** Сбросьте соответствующую стопку и переместите Демогоргона в соседнее Местоположение. Если все ячейки Демогоргона изначально были пусты, переместите Демогоргона на количество Местоположений, равное значению действия. Демогоргон никогда не может быть уничтожен или удален с доски.

### ПАТРУЛИ – СЕЗОН 1

У патрулей есть только 1 связанная с ними стопка жетонов. Успешно пройдите проверку в ячейке жетонов патрулей.

**УСПЕХ:** Сбросьте стопку, переместите патруль в любое Местоположение на доске и немедленно заполните слот патрулей 4 жетонами, лежащими рубашкой вверх, из пула.

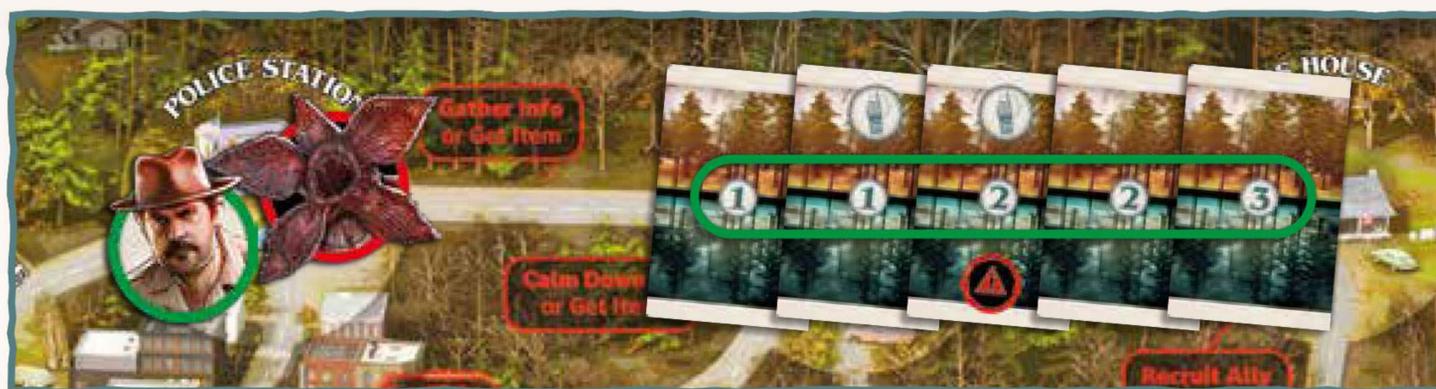
### ДЕМОПСЫ – СЕЗОН 2

Выберите любую 1 стопку в группе ячеек демопсов и успешно пройдите проверку.

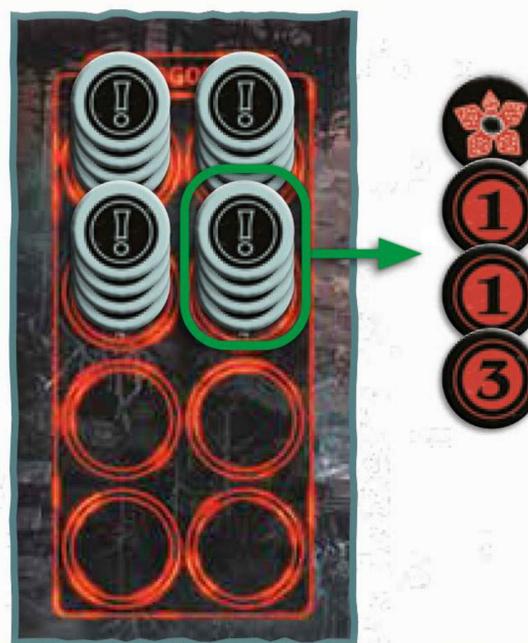
**УСПЕХ:** Сбросьте соответствующую стопку и удалите уничтоженную фигуру демопса с доски. Хотя демопсы могут быть уничтожены во время сражения или удалены из-за игровых эффектов, дополнительные демопсы также могут появляться во время игры, возвращая их на доску (см. стр. 11).

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если персонаж находится в Местоположении с противником, он должен выполнить действие Сражение. В редком случае, если у игрока нет карт Действия на руках, считайте, что его значение действия равно 0.

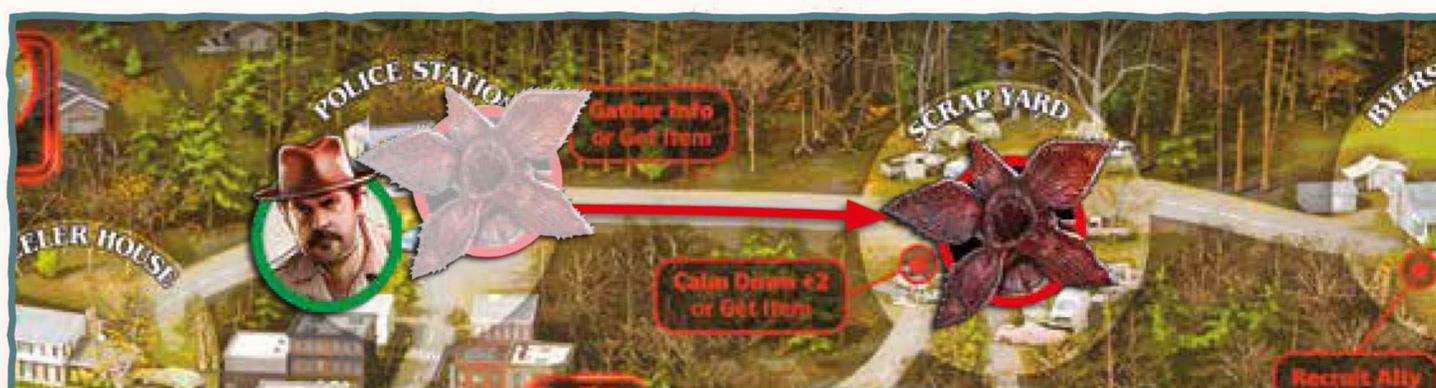
**ПРИМЕР:** Хоппер находится в полицейском участке с Демогоргоном. Он решает не перемещаться и, следовательно, должен выполнить действие Сражение. Он играет 5 карт действия, в сумме дающих 9 единиц действия.



Затем, он выбирает 1 стопку из ячеек Демогоргона и открывает ее 4 жетона: 2 жетона со значением 1, 1 жетон со значением 3 и 1 жетон Демогоргона со значением 4, так как в ячейках группы Демогоргона находится 4 стопки. Общее значение стопки также равно 9. Сражение закончилось успехом!



Хоппер сбрасывает соответствующую стопку и перемещает Демогоргона на Свалку (Scrap Yard).



## ■ УДАЛЕНИЕ ЛИАН

Действие "Удаление лиан" доступно только в сезоне 2. Каждое действие "Удаление лиан" имеет только 1 связанную стопку.

**УСПЕХ:** Сбросьте стопку. Стопки с лианами взаимодействуют с "Картами событий". Удаляя их, персонажи уменьшают свои шансы на получение страха. Кроме того, жетоны в стопках с лианами добавляют значение к Вратам, которые необходимо победить, чтобы выиграть игру.

**МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ:** Западные туннели (Western Tunnels), Гнездо (Nest) и Восточные туннели (Eastern Tunnels)



## ■ ЗАКРЫТЬ ВРАТА

Действие "Закреть ворота" доступно только в сезоне 2 и может быть выполнено только после спасения Уилла (см. стр. 13).

Значение стопки равно общему значению стопки Врат плюс количество жетонов в каждой стопке с лианами (от 0 до 12) и демопсов на доске (от 0 до 4).

**УСПЕХ:** Сбросьте стопку. Ячейка для жетонов Врат должна быть пустой, чтобы выиграть игру (см. стр. 11).

**МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ:** Врата (The Gate)

**ПРИМЕР:** Джойс находится в локации Врата (The Gate) и выполняет действие "Закреть ворота". Зная, что значение верхнего жетона равно 2, так как оно уже было раскрыто игровым эффектом, она сыграла 4 карты действий. Так как Джонатан является ее союзником и считается персонажем в ее локации, она получает бонусное значение 2, в итоге получается общее значение действия 10. Теперь очередь переходит к Вратам (The Gate), в стопке находится 4 жетона, по очереди жетоны раскрываются. Значение стопки составляет 8.



Всего жетонов в стопках с лианами 4: 3 в Западных туннелях (Western Tunnels) и 1 в Гнезде (Nest) (ячейка Восточных туннелей пуста), и на доске находится 1 демопёс, поэтому общее значение Врат составляет 13. Джойс не смогла закрыть Врата..



Джойс получает 3 страха, перетасовывает жетоны в стопке, удаляет 1 жетон и помещает стопку обратно в ячейку Врат.



# - КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ -

Выберите сезон для игры и выполните подготовку. Затем начните игру.

## ХОД ИГРОКА

Каждый ход игрока состоит из 4 фаз, которые выполняются по порядку:

1. Перемещение
2. Выполнение действия
3. Пополнение руки
4. Открытие карт события

### 01 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Перемещайтесь по дорогам на количество локаций, не превышающее общую характеристику передвижения персонажа.

- Добавьте значение карт действий (если таковые имеются) к базовому значению передвижения персонажа.
- Если не указано иное, если персонаж входит в локацию с противником, его ход перемещения сразу же заканчивается.
- Персонажи могут покинуть локацию с противником только в том случае, если они начинают свой ход уже находясь в этой локации.

### 02 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Выполните действие в зависимости от локации и противников.

- Если персонаж завершил шаг перемещения в локации без противников, он может выполнить 1 действие в локации.
- Если персонаж завершил шаг перемещения в локации с хотя бы 1 противником, он должен выполнить действие "Сражение".

### 03 ПОПОЛНЕНИЕ РУКИ

Возьмите карты действий с верха колоды до тех пор, пока на руке не будет 5 карт.

### 04 ОТКРЫТИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

Снимайте и выполняйте "Карты Событий" по одной, количество карт равно номеру акта плюс количество сыгранных  карт в ход.

Если открыта карта "Конец дня" (End of the Day), выполните её эффекты и прекратите открывать карты. Перетасуйте все карты Событий включая сброс.

**ПОМНИТЕ:** Если игровой эффект указывает игрокам добавить жетоны в стопку, превышающий максимальный предел в 4, каждый персонаж получает 1 Страх за каждый жетон, который не может быть добавлен в стопку.

## ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ

**БЕЗ ПРОВЕРКИ:** Не связаны со стопками жетонов и решаются без препятствий.

**С ПРОВЕРКОЙ:** Значение стопки жетонов, связанного с действием, должно быть превзойдено, чтобы успешно пройти проверку.

1. Разыграйте карты действий и определите общую числовую сумму карт действий
2. Подсчитайте числовое значение всех жетонов стопки.
3. Сравните общую сумму карт действия с общей суммой стопки жетонов:

• **ЕСЛИ РАВНО ИЛИ ВЫШЕ:** Проверка успешно пройдена, сбросьте стопку и выполните действие.

• **ЕСЛИ НИЖЕ:** Действие не удалось и не может быть выполнено.

Вместо этого:

1. Получите Страх, равный разнице между значением карт действия и значением жетонов стопки.
2. Перемешайте стопку жетонов взакрытую и случайным образом удалите 1 жетон в пул жетонов
3. Верните стопку жетонов рубашкой вверх обратно в ячейку

## ПОБЕДА ИЛИ ПОРАЖЕНИЕ

Игра заканчивается немедленно победой.

**СЕЗОН 1:** Когда Уилл будет спасен путем удаления всех стопок жетонов из ячеек "Спасение Уилла".

**СЕЗОН 2:** Когда, по порядку, Уилл будет спасен и Врата будут закрыты. Сначала удалите все стопки из ячеек "Спасение Уилла". Затем удалите стопку жетонов из "Врат".

Игра немедленно заканчивается поражением, если происходит хотя бы одно из следующего:

- Если 1 или более персонажей получают максимальное значение на шкале Страха.
- Если колода действий будет перетасована, когда Оди уже находится на третьем месте акта.

