

# Тыжий Дом



Блуждавшие в поисках пристанища призраки обнаружили заброшенный особняк. Им всем понравился старый уютный дом, но у каждого из них были свои представления о том, как разместить пять статуй, загромождавших главный зал. Пытаясь расставить статуи по своему вкусу, призраки начали беспорядочно двигать их. Удастся ли им до рассвета найти вариант, который устроит всех?

## Создатели игры

Автор игры: Эмануэле Бриано

Художник: Марион Опье

Руководитель проекта: Марко Юнг

Развитие: Тайлор Ким

Графический дизайн: Chong

Редактор английских правил: Антуан Проно (Transludis)

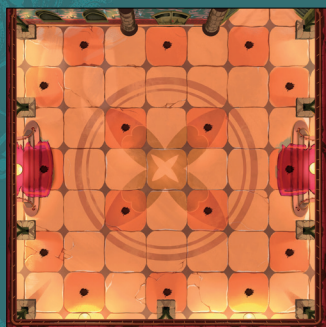


©2025. Mandoo Games Co., Ltd. Все права защищены.  
Издатель: Mandoo Games. [www.mandoogames.com](http://www.mandoogames.com)

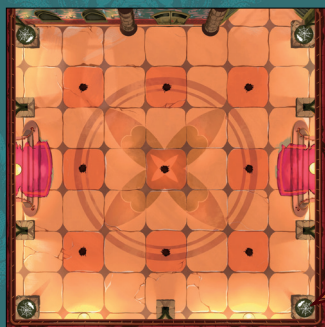


# Состав игры

## • Игровое поле



Лицевая сторона



Обратная сторона



В углах обратной стороны изображён символ паутины.

## • 4 таблички общения



## • 25 карт времени



Лицевая сторона



Обратная сторона  
(1–5 победных очков)



Лицевая сторона



Обратная сторона



На обратной стороне каждой карты движения (кроме зеркала) изображён символ паутины.

## • 5 жетонов целей (светлая стена)



Лицевая сторона



Обратная сторона

## • 5 жетонов целей (тёмная стена)



Лицевая сторона



Обратная сторона

## • 5 статуй



Зеркало



Мышь



Ладья



Обезьяна



Канделябр



# Обзор игры

«Тихий дом» — это кооперативная игра, участники которой по очереди двигают статуи, расставляя их согласно определённым целям. В начале игры вокруг игрового поля размещаются жетоны целей, указывающие, как нужно расставить статуи, чтобы победить. Однако каждому игроку известна лишь часть информации о целях, и игрокам запрещено общаться. Внимательно наблюдайте за тем, как остальные игроки двигают статуи, постарайтесь догадаться, что им известно о целях, и действуйте сообща, чтобы вместе добиться правильной расстановки. Если вы успеете правильно расставить статуи до конца игры, то победите.

Если статуи размещены, как показано ниже, их расстановка соответствует всем жетонам целей, и игроки побеждают.



**Важно!** Нельзя делиться с другими игроками информацией о целях, которые вы видите.





# Подготовка к игре

**1** Достаньте все компоненты из коробки и положите её дно посередине стола.

**2** Игроки рассаживаются возле углов коробки.

При игре вдвоём сядьте возле противоположных углов.  
При игре втроём один угол останется пустым.

Раздайте всем игрокам по табличке общения.

Верните оставшиеся таблички (если есть) в коробку.

**3** Разложите 5 карт движения так, чтобы все могли их видеть.

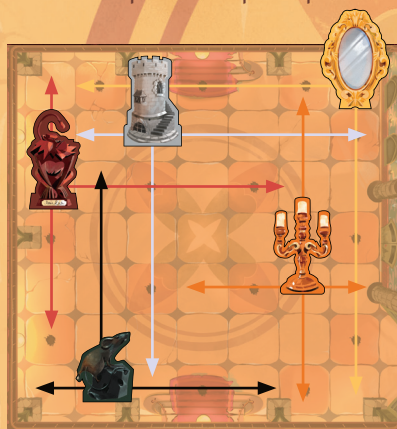
Вы можете обсудить или выбрать случайным образом, какую из сторон каждой карты движения использовать. Обратите внимание: стороны с символом паутины более сложные. Карта движения зеркала одинакова с обеих сторон, так что можете использовать любую её сторону.



Если вы играете в первый раз, используйте стороны без символа паутины.



**5**




**6**



**4** Положите игровое поле на ложемент коробки.

Если вы играете в первый раз, используйте сторону поля без символа паутины.

**5** Разместите 5 статуй на любых клетках игрового поля.

Мышь должна быть на одной из клеток , и две статуи не могут находиться в одном и том же ряду или столбце.

**Важно!** Самое главное правило игры: в любой момент игры в одном ряду или столбце может находиться только 1 статуя.

**6** Разложите жетоны целей на 2 стопки по цветам (светлые и тёмные) и перемешайте каждую по отдельности. Отложите в сторону по 1 жетону цели обоих цветов лицевой стороной вниз. Не переворачивайте их. Вставьте оставшиеся жетоны целей между игровым полем и коробкой, как показано на рисунке слева. При этом игроки могут видеть лицевые стороны только тех жетонов целей, которые им разрешено видеть. Убедитесь, что цвет жетона соответствует освещению внешней стены.

**Важно!** С этого момента игрокам нельзя переговариваться. Разрешено общаться только посредством движения статуй или с помощью табличек общения (см. с. 6).

Светлая стена  
и жетоны целей



Тёмная стена  
и жетоны целей





7 Положите все карты времени лицевой стороной вниз и разложите их на 5 стопок по 5 карт в соответствии с числом на обратной стороне (по одной стопке на каждое число). Перемешайте каждую стопку по отдельности. Затем положите стопки друг на друга, начиная со стопки «1» и далее в порядке возрастания. У вас получится колода времени из 25 карт, на верху которой окажется стопка «5».



## Ход игры

Первым игроком становится тот, кто последним смотрел фильм или читал книгу о призраках. Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход выполните следующее:

1. Откройте верхнюю карту из колоды времени, чтобы все увидели её. На карте изображена статуя, которую вы **не можете** передвигать в свой ход. (Складывайте открытые карты в стопку перед собой так, чтобы было видно только последнюю карту.)








**Пример.** В этот ход вы не можете передвигать обезьяну.

- Этот символ означает, что если вы решите передвинуть зеркало, то должны будете сделать это согласно карте движения обезьяны (см. «Правила движения» на с. 6).
- Если в этот ход команда победит, то получит столько победных очков, сколько указано в правом нижнем углу карты (см. «Конец игры» на с. 7).

2. Затем выполните **одно** из двух действий:

**2А. Передвинуть статую.** Выберите статую (кроме изображённой на карте времени) и передвиньте её согласно карте движения этой статуи. Затем передайте ход игроку слева от вас.

Помните о главном правиле игры: **в одном ряду или столбце всегда может находиться только 1 статуя.**

**2Б. Объявить о разгадке.** Если расстановка статуй соответствует 4 жетонам целей, которые вы видите, то вместо того, чтобы передвинуть статую, вы можете объявить о разгадке. Для этого поднимите свою табличку общения, повернув её стороной  к другим игрокам. Остальные игроки немедленно поднимают свои таблички, показав , если статуи расставлены согласно 4 жетонам целей, которые они видят, или , если это не так. Если все игроки показывают , игра немедленно завершается победой вашей команды. Если хотя бы 1 игрок показывает , ничего не происходит — передайте ход игроку слева от вас.

**Примечание.** Вы можете выполнить действие 2Б, только если расстановка статуй соответствует 4 жетонам целей, которые вы видите. В ином случае выполните действие 2А. Действие 2Б позволяет вам делиться информацией с остальными игроками и бороться за победу.



## Обычные правила движения



Ладья



Передвигается по горизонтали или по вертикали на любое число клеток.



Канделябр




1/2/3

Передвигается на любую клетку, до которой может добраться, в пределах 1, 2 или 3 клеток. Может менять направление движения и передвигаться через клетки с другими статуями.



Обезьяна





Меняется местами с любой другой статуей (включая изображённую на текущей карте времени). Примечание. Чтобы обезьяна могла поменяться местами с мышью, обе статуи должны находиться на клетке .



Мышь



Передвигается на любую клетку  («телепортируется»). Может находиться только на клетках .



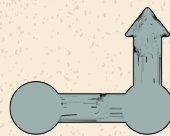
Зеркало



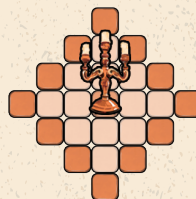
Передвигается по тем же правилам, что и статуя, изображённая на текущей карте времени.



## Усложнённые правила движения



Передвигается по горизонтали на любое число клеток, **затем** по вертикали на любое число клеток. При этом она должна передвинуться не менее чем на 1 клетку как по горизонтали, так и по вертикали.




Передвигается на любую клетку, находящуюся ровно в 3 клетках по горизонтали и/или по вертикали от его текущего положения (то есть на любую из тёмных клеток на рисунке слева).







Передвигается на любую клетку, соседнюю по диагонали с другой статуей.



Правила движения те же, однако убедитесь, что игровое поле размещено стороной с символом  вверх.


## Табличка общения



Табличка общения выполняет 2 функции: используйте её, чтобы сообщить об успехе или провале во время действия «Объявить о разгадке», а также чтобы отреагировать на то, как другой игрок разыграл свой ход. Вы можете показывать  в разных ситуациях: если вам скучно, не нравится ситуация, непонятны действия игрока и т. д. Вы можете использовать , чтобы показать, что у вас хорошее настроение, похвалить или согласиться с действиями товарища по команде и т. д. Разумеется, далеко не все эмоции можно передать с помощью символов  и , однако безмолвным призракам приходится довольствоваться этим.



# Конец игры

Если во время действия «Объявить о разгадке» все игроки показывают , это означает, что все статуи расставлены согласно жетонам целей, и игра немедленно завершается вашей победой. Получите столько победных очков, сколько указано на последней открытой карте времени.

Если вам нужно открыть карту из колоды времени, а в ней закончились карты, вы проиграли. Но не расстраивайтесь — у вас будет шанс победить в другой раз.

✳ Для каждой конфигурации есть несколько победных расстановок: важен порядок расстановки статуй, а не их точное местоположение на игровом поле.

Ниже приведены три примера победных расстановок:



## Варианты игры

Усложните игру, чтобы заработать дополнительные победные очки. Используйте сколько угодно указанных ниже вариантов правил и получите 1 победное очко за каждое дополнительное правило. Однако вы в любом случае не можете получить более 5 победных очков за партию.

① Игроки могут пользоваться табличками общения только во время действия «Объявить о разгадке».



② Во время подготовки к игре разместите жетоны целей, как показано на рисунке справа. Жетоны целей больше не указывают, какие статуи должны быть ближайшей и второй ближайшей к соответствующей стене. Теперь они указывают, какие статуи должны быть ближайшей и четвёртой ближайшей к соответствующей стене.





# Таблица результатов

Если вы победили, найдите комбинацию карт движения, использованную в этой партии, и отметьте или обновите свой результат в таблице ниже. Зачеркните столько клеток, сколько победных очков заработала команда, но не более 5.

## 1 победное очко

































Утомлённые призраки, едва успев расставить статуи до восхода солнца, не смогли справиться с тяжестью век. Они задремали, не успев порадоваться своему успеху. «В другой раз у нас получится лучше», — пообещали они себе во сне.

































## 2–3 победных очка

Несмотря на то что призраки успели расставить статуи до рассвета, их не покидало чувство досады. Возможно, потом у них появятся более удачные идеи, но сейчас пора отдохнуть. Пожав друг другу руки, они возвращаются на привычные места для отдыха. Хотя ночь выдалась непростой, двигать статуи оказалось веселее, чем можно было представить. Погружаясь в сон, призраки решают повторить попытку предстоящей ночью.

## 4–5 победных очков

Благодаря отличным навыкам безмолвного общения и определённой доле удачи, призраки быстро справились с расстановкой статуй. Глаза призраков сияют от радости, они с воодушевлением обмениваются поздравлениями. До рассвета ещё уйма времени! Призраки весело кружат по особняку и празднуют победу. Кажется, что все они подружились.

Лавья	Канделябр	Мышь	Обезьяна	1	2	3	4	5
								
								
								
								
								
								
								
								

Лавья	Канделябр	Мышь	Обезьяна	1	2	3	4	5
								
								
								
								
								
								
								
								

## Благодарность

Сердечно благодарим незримых духов — наших тестировщиков, без чьих идей и самоотверженности наши призраки так бы и остались неприкаянными: ассоциацию Atlante Giochi Savona, Марко Перрандо, Аугусто Астенго, Самуэле Маччио, Иларию Бадино, Анджелу Пелузо, Роберту Фиорентино, Фебео Фиорентино, Альберто Мерильдо, Мартину Ратто, Алессандро Чичери, Давиде Изетту, Элизу Арригони, Даниеле Гуалько, Роберто Бардони, Джанлуку Джираудо, Оливию Чжу, Пьера Джирибоне, Омара Хана, Стефанию Каццато.

## Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Татьяну Леонтьеву, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Александра Абрамовича, Алексея Полянского, Владимира Сахно, Глеба Андросова и Илью Клеванова за помощь в подготовке игры к изданию.

