ЖАХ А

КАРТКО

ПРАВИЛА ГРИ

За Межами Часу і Простору...

Тієї ночі, будучи при тверезому розумі і здоровому глузді, я став свідком того, що не довелося бачити ще жодній людині. Все, що я прагнув спростувати як легенду і вигадку, навпаки, отримало жахливе підтвердження.

– Г. Ф. Лавкрафт, «За Пеленою Часу»

Опис Гри

«Жах Аркгема: Карткова Гра» – це кооперативна Жива Карткова Гра (ЖКГ), розрахована на 1-4 гравців, які працюють разом, щоб розкрити потойбічні таємниці та змови, і одночасно з цим ведуть боротьбу з власними демонами минулого.

Кожен гравець бере на себе роль одного із дослідників та збирає колоду, яка відповідає його можливостям. Серія взаємопов'язаних сценаріїв сплітається в єдину сюжетну кампанію, яка розкриває більш глобальну таємницю. В кожному з цих сценаріїв відважні герої досліджуватимуть небезпечні локації в пошуках здогадок, які допоможуть їм просунутись далі по сюжету, а також намагатимуться перемагати прислужників темних сил і обходити їхні підступні пастки.

По мірі просування кампанії кожен дослідник отримує досвід та знання, які дозволяють персонажу розвиватися в різних напрямках, завдяки додаванню до своєї колоди нових, ефективніших та вищих за рівнем, карт. Однак, стережіться: що більше ви дізнаєтеся про потойбічний світ, то вище ризик втратити розум. Розкриваючи таємниці, дослідники повинні не лише захистити своє життя, але й не дати божевіллю полонити свій розум.

.

Для Чого Потрібна Ця Книга

Ця книга правил призначена для того, щоб ознайомити нових гравців із основами карткового *«Жаху Аркгема»*. Користуйтесь нею як посібником, коли вивчаєте правила і граєте вперше. Ми рекомендуємо новим гравцям вивчати основні правила гри за допомогою вступного сценарію та заздалегідь зібраних колод, описаних у врізці «Стартові Колоди Дослідників» на 4 с. Наприкінці цієї книги знаходяться правила для гри в режимі «Кампанія» і покращення власних колод, а на задній обкладинці ви знайдете стислу пам'ятку щодо ключових слів та важливих ігрових символів.

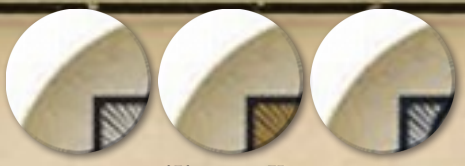
Повні правила гри можна знайти у Довіднику, який також торкається більш складних тем, як-от тлумачення тексту карти, вирішення часових протиріч і докладний опис фаз раунду. Ми рекомендуємо новим гравцям, насамперед, ознайомитися з грою за допомогою цієї книги правил, а в Довідник заглядати у разі виникнення такої потреби під час гри.

Жива Карткова Гра

«Жах Аркгема: Карткова Гра» – це кооперативна гра для 1-4 гравців. Вміст цього базового набору гри розрахований на 1-2 гравців, а придбавши ще один базовий набір, кількість гравців можна збільшити до 4-х. Крім того, *«Жах Аркгема»* – це Жива Карткова Гра (ЖКГ), ігровий процес якої можна зробити ще більш захоплюючим завдяки доповненням, що регулярно випускаються. У доповненнях ви знайдете нових дослідників, додаткові сценарії або кампанії та нові карти гравців, які дозволять значно розширити й урізноманітнити існуючі колоди дослідників. Гра якнайкраще розкривається в процесі проходження всієї кампанії, та не дивлячись на це, кожен сценарій, який входить в кампанію, можна розіграти як окрему пригоду. На відміну від колекційних карткових ігор, усі доповнення до ЖКГ містять фіксований, а не випадковий набір карт.

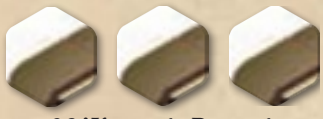
Компоненти

Приклади ігрових компонентів представлені тут з метою ознайомлення. Докладний опис карт ви знайдете у Довіднику на 28-31 с.



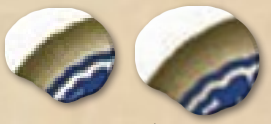
44 Жетони Хаосу

27 Жетонів Ран (по 1 і по 3 рани)



30 Жетонів Ресурсів

30 Жетонів Здогадок/ Приреченості (двосторонніх)

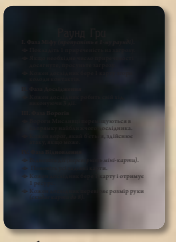


18 Жетонів Жаху (по 1 і по 3 жахи)

5 Карт Дослідників

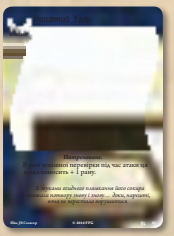
5 Міні-Карт Дослідників

119 Карт Гравців

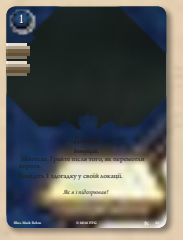


Пам'ятка Гравця

Карта Здобутку



Карта Вміння

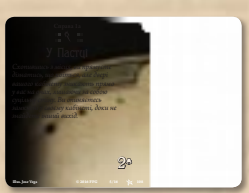


Карта Подій

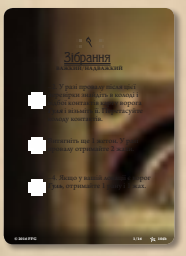
Карта Слабкості

110 Карт Сценаріїв

Карта Загрози

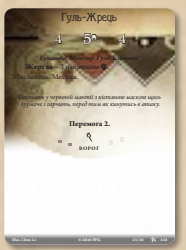


Карта Справи

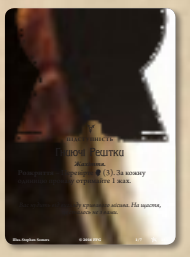


Пам'ятка Сценарію

Карта Локацій (двостороння)



Карта Ворога



Карта Підступності

Підготовка До Першої Гри

Для підготовки першої гри виконайте послідовно такі кроки. (Освоювати гру найкраще одному або вдвох.)

1. **Оберіть дослідника.** Кожен гравець обирає собі дослідника і кладе карту цього дослідника у своїй ігровій зоні. У вашій першій партії одному гравцю рекомендується обрати Роланда Бенкса (карта 1). Якщо є другий гравець, йому рекомендується обрати Венді Адамс (карта 5).
2. **Оберіть одного гравця, який буде провідним дослідником в цій грі, і дайте йому «Путівник по кампанії».**

   Провідний дослідник – це гравець, який вирішує за всю групу в разі виникнення спірних ситуацій.
3. **Зберіть та перетасуйте колоди гравців.** Карти, які входять у стартові колоди рекомендованих дослідників, перелічені у врізці «Стартові Колоди Дослідників».

Стартові Колоди Дослідників

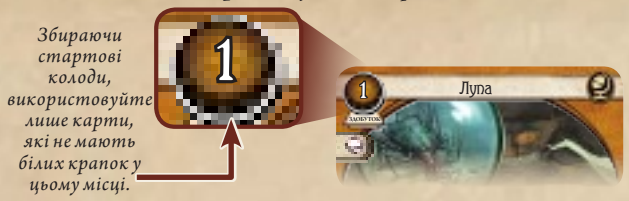
Стартова колода Роланда Бенкса (в дужках порядковий номер карти):

- «Револьвер Роланда 38-го Калібру» (6)
- «Замести Сліди» (7)
- «Кольт 45-го Калібру» (16)
- «Фізична Підготовка» (17)
- «Патрульний» (18)
- «Перша Допомога» (19)
- «Мачете» (20)
- «Сторожовий Пес» (21)
- «Докази!» (22)
- «Ухилення» (23)
- «Вибух Динаміту» (24)
- «Нищівний Удар» (25)
- «Лупа» (30)
- «Старовинна Книга Знань» (31)
- «Бібліотекар-Консультант» (32)
- «Доктор Мілан Крістофер» (33)
- «Надчутливість» (34)
- «Медичні Записи» (35)
- «Дух Сильніше Плоті»(36)
- «Слідуючи за Підказками» (37)
- «Барикада» (38)
- «Дедукція» (39)
- 2 карти «Ніж» (86)
- 2 карти «Ліхтар» (87)
- 2 карти «Недоторканий запас» (88)
- 2 карти «Хоробрість» (89)
- 2 карти «Вправність Рук» (92)
- «Параноя» (97)

Стартова колода Венді Адамс (в дужках порядковий номер карти):

- «Амулет Венді» (14)
- «Покинутість і Самотність» (15)
- «Викидний Ніж» (44)
- «Пограбування» (45)
- «Кишенькова Крадіжка» (46)
- «Дерринджер 41-го калібру» (47)
- «Лео Де Лука» (48)
- «Загартованість Життям» (49)
- «Невловимість» (50)
- «Удар в Спину» (51)
- «Напад Зненацька» (52)
- «Кмітливість» (53)
- «Шкіряне Пальто» (72)
- «Копирсання у Смітті» (73)
- «Бейсбольна Битка» (74)
- «Кроляча Лапка» (75)
- «Бродячий Кіт» (76)
- «Завзятість» (77)
- «Відвернення Уваги» (78)
- «Дивіться, що я знайшов!» (79)
- «Пощастило!» (80)
- «Інстинкт Виживання» (81)
- 2 карти «Ніж» (86)
- 2 карти «Ліхтар» (87)
- 2 карти «Недоторканий Запас» (88)
- 2 карти «Пересилення» (91)
- 2 карти «Неочікувана Сміливість» (93)
- «Амнезія» (96)

*Деякі карти мають покращені версії з одною або декількома білими крапками у верхньому лівому куті карти. Збираючи стартові колоди, **не використовуйте** ці карти.*



Збираючи стартові колоди, використовуйте лише карти, які не мають білих крапок у цьому місці.

4. **Зберіть сховище жетонів.** Розмістіть жетони ран, жаху, здогадок/приреченості та ресурсів так, щоб всі дослідники могли до них дотягтися.

   В сховищі лежать усі жетони, які не використовуються на даний момент.
5. **Зберіть вмістилище хаосу.** Покладіть 16 жетонів хаосу, вказаних нижче, у непрозору ємність, наприклад, миску, чашку або торбинку. Ця ємність називається «вмістилищем хаосу». Поверніть решту жетонів у коробку.
   +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, , , , , ,

   В ході гри дослідники витягуватимуть випадкові жетони із вмістилища хаосу, щоб визначити успіх чи провал своїх дій у різних ситуаціях.
6. **Візьміть стартові ресурси.** Кожен дослідник бере 5 ресурсів із сховища жетонів і кладе їх поряд зі своєю картою дослідника. Це сховище ресурсів дослідника.

   Дослідник витрачає ресурси, щоб грати карти з руки.
7. **Візьміть на руку стартові карти.** Кожен дослідник бере 5 карт зі своєї колоди. Якщо на цьому кроці була взята карта слабкості, відкладіть її вбік та візьміть іншу, а потім затасуйте карту слабкості назад у колоду.

   На цьому етапі кожен гравець, за бажанням, може один раз замінити карти, відклавши вбік до 5 карт, які він щойно взяв, та взявши таку саму кількість карт, а відкладені карти затасувати назад у колоду. Замінити карти рекомендується у разі, якщо гравець не отримав гідну стартову руку. Наприклад, якщо серед взятих карт немає жодного здобутку, це вагома підстава зробити заміну.

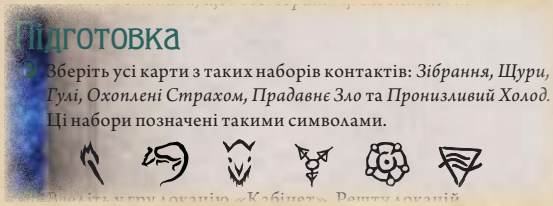
Підготовка Сценарію

Наступні кроки стосуються виключно першого сценарію кампанії *«Ніч одержимої»*.

8. **Прочитайте вступ до сценарію «Зібрання»,** який представлено курсивним художнім текстом на 2 с. Путівника по кампанії *«Ніч одержимої»* під заголовком «Частина 1: Зібрання».

   Вступ до сценарію являє собою зав'язку історії, події якої незабаром розгорнуться. Звертайте увагу на подібні уривки художнього тексту у Путівнику по кампанії і на картах, адже в них можуть міститися деталі, які допоможуть вам в подальшому прийняти важливі ігрові рішення.

9. **Відберіть карти для сценарію «Зібрання».** В цьому сценарії використовуються такі набори контактів (в дужках вказано порядковий номер карт): *Зібрання* (карти 104-119), *Щури* (карта 159), *Гулі* (карти 160-162), *Охоплені Страхом* (карти 163-165), *Прадавнє Зло* (карта 166), *Пронизливий Холод* (карти 167-168). Карти в кожному наборі контактів відмічені символом набору, до якого вони належать. У Путівнику по кампанії ця інформація надана в такому вигляді:



- *Зберіть усі копії кожної карти, що входить до перелічених наборів контактів. Знизу кожної карти контакту є два числа (#/#): перше вказує на порядковий номер карти в наборі, а друге – на загальну кількість карт в наборі.*

10. **Підготуйте колоду загроз.** Серед карт, відібраних на 9-му кроці, знайдіть карти загроз і складіть їх послідовно в колоду загроз: зверху «загроза 1а», під нею «загроза 2а» і т.д. Прочитайте художній текст на загрозі 1а.

- *Колода загроз відображає прогрес темних сил Міфу. Зазвичай дослідникам **невигідне** просування загроз.*

11. **Підготуйте колоду справ.** Серед карт, відібраних на 9-му кроці, знайдіть карти справ і складіть їх послідовно в колоду справ: зверху «справа 1а», під нею «справа 2а» і т.д. Прочитайте художній текст на справі 1а.

- *Колода справ відображає прогрес дослідників у розкритті таємниць та досягненні цілей, поставлених у сценарії. Зазвичай дослідникам **вигідне** просування справ.*

12. **Покладіть пам'ятку сценарію «Зібрання» (104а) поряд з колодою загроз.** У вашій першій грі використовуйте сторону з рівнем складності «легкий/середній».

- *Звертайтеся до цієї карти щоразу, коли витягуєте із вмістилища хаосу жетони ☠, ▲ або ◆, щоб визначити їхній ефект.*

13. **Введіть у гру карту «Кабінет» (карта 111).** Коли карта локації входить у гру, вона завжди викладається **закритою** стороною догори. Закрита сторона локації відмічена символом замкової щілини під назвою (як зображено на малюнку нижче).

- *Прочитайте художній текст на закритій стороні «Кабінету».*

14. **Відкладіть вбік всі інші карти локацій.** Це карти: «Передпокій», «Горище», «Підвал» та «Вітальня» (карти 112-115).

- *Коли гравцям дається вказівка «відкласти вбік» карти контактів або гравців, це означає, що на даний момент ці карти не потрібні, але можуть знадобитися згодом, тому їх слід тримати неподалік.*

15. **Всі дослідники починають гру у Кабінеті.** Покладіть міні-карти кожного дослідника поряд із Кабінетом, щоб зазначити, що всі дослідники знаходяться у Кабінеті.

- *Коли дослідник входить у локацію (або починає в ній гру), переверніть цю локацію **відкритою** стороною догори. Відкрита сторона відмічена значенням мороку і числом здогадок. Коли локація відкривається, покладіть на неї вказане число здогадок: наприклад, на «Кабінет» кладеться по 2 здогадки за дослідника.*

16. **Відкладіть вбік карти «Гуль-жрець» (карта 116) та «Літа Чентлер» (карта 117).**

17. **Зберіть колоду контактів.** Візьміть карти, які лишилися із відібраних на 9-му кроці (тобто карти, не використані під час кроків 10-16), та перетасуйте їх, утворивши колоду контактів.

- *В ході гри дослідники братимуть з цієї колоди карти контактів, що представляють небезпеки, монстрів, божевілля та інші лиха, які вони мають здолати, щоб досягти успіху.*

На наступній сторінці ви знайдете схему розташування ігрових зон.

Тепер все готове, щоб розпочати гру.

Здобутки Венді

Карта Дослідника

Колода Венді

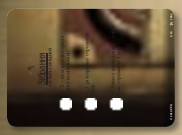
Відбій Венді

Ігрова Зона Венді

Зона Боротьби Венді
(сюди кладуться вороги, з якими ви б'єтесь, прокляття, травми та інше лихо)

Сховище ресурсів Венді

Пам'ятка Сценарію



Колода Справ

Колода Загроз

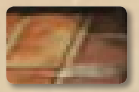
Зона Контактів

Колода Контактів

Відбій Контактів

Міні-Карта Венді

Локація (Кабінет)



Міні-Карта Роланда

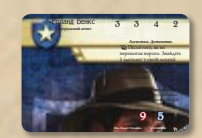
Сховище Жетонів

Зона Боротьби Роланда
(сюди кладуться вороги, з якими ви б'єтесь, прокляття, травми та інше лихо)

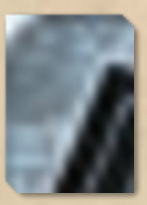
Сховище ресурсів Роланда

Ігрова Зона Роланда

Здобутки Роланда



Карта Дослідника



Колода Роланда

Відбій Роланда

Ключові поняття

Цей розділ описує ряд ключових понять, важливих для вивчення та проходження гри.

Золоте правило

Якщо текст на карті прямо суперечить тексту правил (цієї книги або Довідника), текст на карті має перевагу. Якщо є можливість дотримуватись і тексту карти, і тексту правил, дотримуйтесь обох.

Прийняття Рішень

Якщо гравцям потрібно обрати один з декількох рівнозначних варіантів *(наприклад, ворог повинен переміститись до найближчого дослідника, а два дослідника знаходяться на однаково близькій відстані)*, вибір робить провідний дослідник.

Якщо гравці невпевнені, як вирішити суперечність стосовно правил або порядку дій, їм слід вирішити її таким чином, який на даний момент здається гравцям найважчим для досягнення перемоги у сценарії, і продовжити гру. Це «темне правило» допомагає тримати темп гри, не змушуючи гравців заглядати у правила щоразу, коли виникає подібна суперечка.

Перемога та Поразка

Просуваючись по сценарію, гравці зрештою досягають певної розв'язки. Деякі з цих розв'язок сприятливі і можуть вважатись перемогою, інші менш приємні і лишають дослідників у скрутному становищі.

Колода справ відображає прогрес дослідників, досягнутий у сценарії. Головна мета гравців – збирати здогадки і за допомогою них просувати колоду справ, доки не буде досягнута (бажано сприятлива) розв'язка.

Колода загроз відображає наміри та успіхи зловісних сил, які протистоять дослідникам у сценарії. Якщо колода загроз просунеться до кінця, відбудеться (зазвичай похмура) розв'язка.

Коли будь-яка карта приводить до розв'язки, що відмічено текстом «(→**Р#**)», це означає, що гравці завершили сценарій і повинні звернутись до тексту розв'язки з відповідним номером у Путівнику по кампанії, щоб дізнатися, що буде далі.

Якщо в ході сценарію усі дослідники були усунуті, гравці зачитують у Путівнику по кампанії текст, який починається зі слів «якщо ви не досягли розв'язки».

«У порядку гравців»

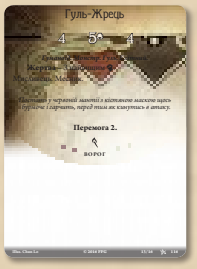
Фраза «у порядку гравців» встановлює послідовність, в якій гравці розігрують ефект або виконують ту чи іншу процедуру. Коли гравцям дається вказівка зробити щось «у порядку гравців», спершу це робить провідний дослідник, а потім по черзі всі інші гравці, за годинниковою стрілкою.

За Дослідника ( )

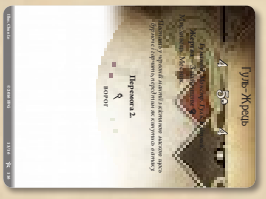
Символ поряд із числом множить це число на кількість дослідників, які розпочали сценарій. Кількість здогадок, які кладуться в локацію, та кількість здогадок, необхідних для просування поточної справи, часто вказується разом із цим символом.

Оновлення та Задіяння

Карти входять у гру в оновленому стані (вертикально, так щоб їхній текст можна було прочитати зліва направо). Щоб використати властивості деяких карт, їх потрібно задіяти – повернути набік на 90 градусів. Задіяну карту не можна задіяти повторно, доки вона не оновиться у певній фазі гри або завдяки властивості карти.



Оновлена карта

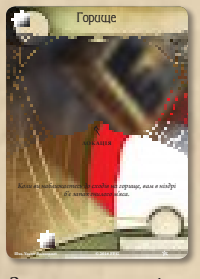


Задіяна карта

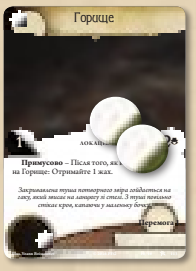
Локації

Локації – це різноманітні місця, які відвідують дослідники у пошуках здогадок. У кожній локації є дві сторони: відкрита і закрита. На відкритій стороні локації вказані значення мороку і число здогадок. На закритій стороні така інформація відсутня, а натомість є символ замкової щілини під назвою.

Локація входить у гру закритою стороною догори. Коли дослідник входить у локацію вперше, вона відкривається (перевертається на відкриту сторону) і на неї кладеться вказане число здогадок зі сховища жетонів. Це може відбутися під час підготовки до гри, якщо дослідники починають гру у локації або якщо правила підготовки вказують гравцям відкрити локацію.



Закрита локація



Відкрита локація

Вміння та Перевірки Вмінь

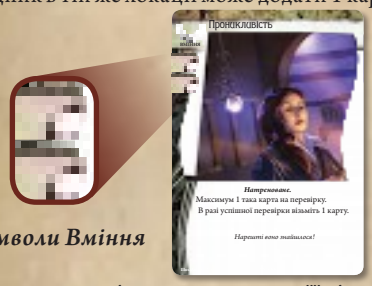
У кожного дослідника є чотири вміння: воля (), інтелект (), сила () і спритність (). Що вище значення певного вміння дослідника, то вправніше він виконує завдання, пов'язані з цим вмінням.

В деяких ігрових ситуаціях досліднику потрібно буде пройти **перевірку вміння**. При перевірці вміння значення вказаного вміння дослідника порівнюється зі складністю, вказаною в тексті, який викликав перевірку. Щоб виконати перевірку вміння, гравець витягує із вмістилища хаосу випадковий жетон, який змінює значення цього вміння. Якщо підсумкове значення вміння зрівнялось зі складністю або перевищило її, дослідник проходить перевірку успішно. Що робити внаслідок успіху або провалу, вказано в тексті, який вимагав перевірки.

Як Змінити Значення Вміння в Перевірці

Перед тим, як витягти жетон хаосу для перевірки вміння, дослідник *може* підвищити значення цього вміння. Зробити це можна двома способами:

Передусім дослідник може додати до перевірки карти зі своєї руки з відповідними символами. Відповідними вважаються символи, які співпадають із символом вміння, яке проходить перевірку. Універсальний символ (?) вважається будь-яким вмінням. За кожен відповідний символ, доданий до перевірки вміння, дослідник підвищує на 1 значення цього вміння в даній перевірці. Дослідник, який проходить перевірку, може додати з руки будь-яку кількість карт. Кожен *інший* дослідник в тій же локації може додати 1 карту з руки.



Символи Вміння

Додаючи карту до перевірки, ви не платите її ціну в ресурсах.

Крім того, дослідник може змінити значення вміння, застосувавши властивість (вільна активація) зі своїх карт.

Ефекти Жетонів Хаосу

На кожному жетоні хаосу є символ або числовий модифікатор, який впливає на результат перевірки. Нижче описано, що означає кожен з цих символів:

, , , —Зверніться до пам'ятки сценарію і розіграйте ефект відповідного символу.

—Зверніться до карти вашого дослідника і розіграйте його властивість .

—Перевірка автоматично провалена.

Якщо на витягнутому жетоні хаосу (або в тексті ефекту, на який він посилається) є числовий модифікатор, застосуйте його до значення вміння дослідника в цій перевірці.

Результат Перевірки Вміння

Якщо підсумкове значення вміння дослідника зрівнялось зі складністю перевірки або перевищило її, дослідник проходить перевірку успішно. Інакше дослідник провалює перевірку. Що робити внаслідок успіху або провалу, вказано в тексті, який вимагав перевірки.

Властивості деяких карт вмінь розігруються після завершення перевірки вміння, до якої вони були додані.

Після завершення перевірки вміння скиньте всі карти дослідників, додані до цієї перевірки, і поверніть витягнуті жетони у вмістилище хаосу.

Приклад Перевірки Вміння

*Венді Адамс бере карту контакту «Чіпкі руки» з текстом: «**Розкриття** – Перевірте (3). За кожну одиницю провалу отримайте 1 рану».*

Значення спритності Венді – «4», а складність цієї перевірки – «3». У Венді мало здоров'я, тому їй важливо пройти перевірку успішно. У Венді немає на руці жодної карти із символами, які можна було б додати до цієї перевірки. Її напарник, Роланд, знаходиться в тій самій локації і вирішує додати карту з одним символом . Це дає Венді +1 до її спритності в цій перевірці.

Тепер Венді витягує із вмістилища хаосу випадковий жетон, і їй дістається «-2». Цей модифікатор застосовується до спритності Венді. Тепер її значення: 4 (базове значення) + 1 (додана карта Роланда) – 2 (жетон хаосу) в підсумку складає 3. Оскільки її підсумкове значення вміння (3) дорівнює складності перевірки (3), Венді успішно проходить цю перевірку.

Тепер Венді розігруює результат перевірки. Карта «Чіпкі Руки» не наносить ран (оскільки перевірка не провалена). Додана карта Роланда скидається, а жетон хаосу повертається у вмістилище хаосу.

Карти Слабкостей

Карти слабкостей лежать в колоді дослідника і спричиняють негативний ефект, коли беруться з колоди.

Ці карти позначені написом «Слабкість» або «Базова Слабкість» під назвою карти або під ілюстрацією. Коли дослідник бере таку карту, він повинен негайно розіграти її властивість «**Розкриття**». Докладнішу інформацію див. у розділі «Слабкість» на 19 с. Довідника.

Раунд Гри

Партія гри у *картковий «Жах Аркгема»* складається із раундів. Протягом раунду дослідники зіштовхуються зі страхітливими силами Міфу, відвідують та досліджують загадкові локації, відбиваються від небезпечних ворогів і, нарешті, збираються із силами в очікуванні наступного раунду. Кожен раунд поділяється на чотири фази:

1. Фаза Міфу (пропускається у першому раунді гри)
2. Фаза дослідників
3. Фаза ворогів
4. Фаза відновлення

Важливо: В першому раунді гри пропустіть фазу Міфу та перейдіть одразу до фази дослідників. Фаза Міфу описана на 13 с.

Коли усі чотири фази пройдені, раунд завершується і гра переходить до фази Міфу наступного раунду. Кожна фаза докладно описана нижче.

Фаза Дослідників

У цій фазі на передній план виходять дії дослідників. Як саме вони будуть діяти, залежить від поточних обставин та їхніх власних можливостей.

В цій фазі кожен дослідник робить свій окремий хід. Дослідники спільно вирішують, хто з них буде ходити першим. Коли хід цього дослідника завершиться, оберіть того, хто буде ходити наступним, і так далі, поки кожен дослідник не зробить свій хід.

У свій хід у дослідника є три дії, які можна виконати для здійснення тих чи інших завдань. Дослідник може виконати будь-які з нижченаведених дій у будь-якій кількості та будь-якому порядку, доки у нього не закінчаться не використані у цей хід дії. У свій хід дослідник може виконати такі дії:

- **Взяти** 1 карту.
- Отримати 1 **Ресурс**.
- **Активувати** властивість ➤➤ (активація дією).
- **Вступити в бій** з ворогом у своїй локації.
- **Дослідити** свою локацію.
- **Переміститися** у сполучену локацію.
- **Зіграти** карту здобутку або події зі своєї руки.
- Спробувати **Втекти** від ворога, з яким б'ється.
- **Атакувати** ворога у своїй поточній локації.

Якщо дослідник, який б'ється з одним чи декількома оновленими ворогами, виконує будь-яку дію, окрім **Втечі**, **Атаки** або активації властивості **Перемовин** чи **Відступу**, кожен з цих ворогів атакує дослідника (див. «Фаза Ворогів» на 12 с.). Цей вид атаки називається **атака на випередження**.

Якщо дослідник не хоче виконувати всі три дії, він може завершити свій хід достроково. Щоб відмітити, що хід дослідника завершився, переверніть його міні-карту чорно-білою стороною догори. Невикористані дії втрачаються і не можуть бути збережені для майбутніх ходів. Після того, як кожен дослідник завершив свій хід, гра переходить до фази ворогів.

Порада для Початківців

На початку гри дослідники опиняються у пастці в Кабінеті. Як їм діяти?

*У цій ситуації деякі дії вигідніші за інші. Якщо у дослідника на руці є карти здобутків, які здаються корисними, можливо, йому варто **зіграти** одну або декілька таких карт, щоб підготуватися до несподіваних випробувань і зустрічей з ворогами, які стануть на його шляху. Крім того, дослідники можуть спробувати **дослідити** кабінет, щоб знайти здогадки і просунутись далі по колоді справ. Зрештою, **взяття** карт і **отримання** ресурсів може стати в нагоді, тож можна накопичити їх і використати у майбутньому.*

В наступному розділі докладно описана кожна дія:

Взяти карту

Виконуючи цю дію, дослідник бере 1 карту згори своєї колоди.

Отримати ресурс

Виконуючи цю дію, дослідник бере 1 ресурс із сховища жетонів.

Активація

Виконуючи цю дію, дослідник розігрує властивість ➤➤ (активація дією) зі своєї карти, з карти контакту у своїй локації або з карти поточної справи/загрози.

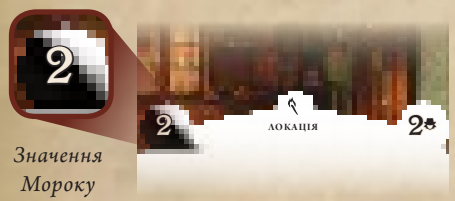
Вступати в Бій

Виконуючи цю дію, дослідник вступає в бій з одним ворогом у своїй локації. Для цього дослідник кладе цього ворога у свою зону боротьби.

Порада: За допомогою цієї дії можна вступити в бій як з ворогом, який поки що ні з ким не б'ється, так і з ворогом, який б'ється з іншим дослідником у тій же локації.

Дослідження

Виконуючи цю дію, дослідник досліджує свою поточну локацію у пошуках здогадок. Для цього він проходить перевірку інтелекту() проти значення мороку цієї локації:



Значення Мороку

В разі успішної перевірки дослідник знаходить в локації одну здогадку. Коли дослідник знаходить здогадку в локації, він бере один жетон здогадки з цієї локації і кладе його на свою карту дослідника.

В разі провальної перевірки дослідник не знаходить жодної здогадки.

Просування Колоди Справ

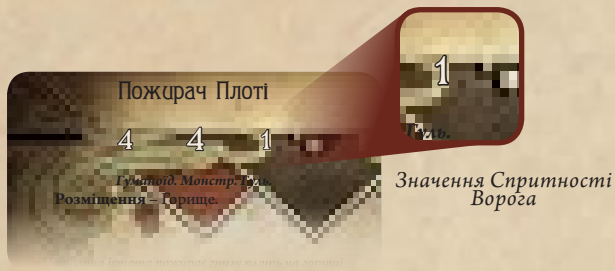
Колода справ відображає прогрес, досягнутий дослідниками у сценарії. Зазвичай для просування колоди справ дослідникам потрібно спільно витратити необхідне число здогадок. Витрачені здогадки повертаються з карт дослідників у загальне сховище жетонів. Просування справи у такий спосіб не потребує дії і може бути здійснене у хід будь-якого дослідника. Число здогадок, необхідне для просування до наступної справи, вказане внизу поточної карти справи.

Якщо на поточній карті справи є вказівка «**Ціль**», вона замінює вищеописаний спосіб просування справи новими умовами.

Виконавши умови просування справи, переверніть карту поточної справи на її сторону «б», виконайте те, що там вказано, і приберіть карту з гри. Наступна карта в колоді справ стає новою поточною справою. Коли дослідники просувають справу, всі здогадки, які вони знайшли (але не витратили), лишаються в їхніх ігрових зонах.

Втеча

Виконуючи цю дію, дослідник намагається втекти від ворога, з яким б'ється. Для цього він проходить перевірку спритності () проти значення спритності цього ворога:



Значення Спритності Ворога

В разі успішної перевірки дослідникові вдається втекти від ворога. Задійте карту цього ворога і перемістіть її із зони боротьби дослідника в його поточну локацію, відмітивши, що він більше не б'ється з цим дослідником.

В разі провальної перевірки втекти від ворога не вдалось і він продовжує битися з дослідником.

Порада: Втеча від ворогів може мати вирішальне значення для успіху. Задіяні вороги не вступають в бій з дослідниками автоматично, не здійснюють атаки на випередження і не атакують у фазі ворогів. Якщо ви неозброєні або хочете врятуватись від смертельно небезпечного ворога, можливо, вам краще втекти від нього, ніж здійснити невдалу атаку.

Переміщення

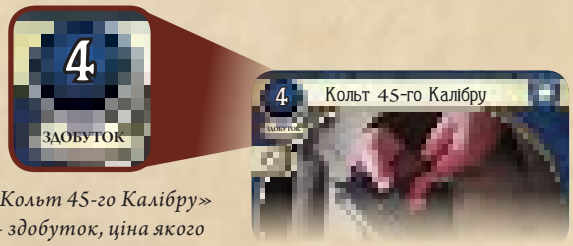
Виконуючи цю дію, дослідник переміщується в сполучену локацію. Перемістіть міні-карту дослідника в будь-яку іншу локацію, яка сполучена з поточною локацією дослідника (див. нижче). Сполучення між локаціями позначене символами. Зліва від назви локації вказаний її символ, а в нижній частині карти – символи тих локацій, з якими вона сполучена.

Коли дослідник переміщується в закриту локацію, переверніть її відкритою стороною догори. Не забудьте покласти на відкриту локацію вказане на ній число здогадок (див. «Локації» на 7 с.).

Дослідник може переміститись із Коридору у Підвал.

Зіграти Карту

Виконуючи цю дію, дослідник обирає карту здобутку або події зі своєї руки, сплачує її ціну в ресурсах та розігрує. Ціна карти в ресурсах і її тип вказані у її верхньому лівому куті.



«Кольт 45-го Калібру» – здобуток, ціна якого складає 4 ресурси.

Щоб сплатити ціну, дослідник переміщує зі свого сховища ресурсів до загального сховища жетонів стільки жетонів ресурсів, скільки вказує ціна карти.

Карти кожного типу розігруються за своїми правилами:

- Коли зіграна **карта події**, її ефекти розігруються, а потім вона кладеться у відбій свого власника.
- Коли зіграна **карта здобутку**, вона кладеться в ігрову зону дослідника, який її зіграв, і лишається у грі, доки властивість або ігровий ефект не змусять її вийти з гри.
- **Карти вмінь не можна зіграти.** Щоб використати властивості і символи карти вміння, її потрібно додати до перевірки з руки гравця (див. на 8 с.).

Щоб зіграти карту з ключовим словом «миттєва», не потрібно витрачати дію.

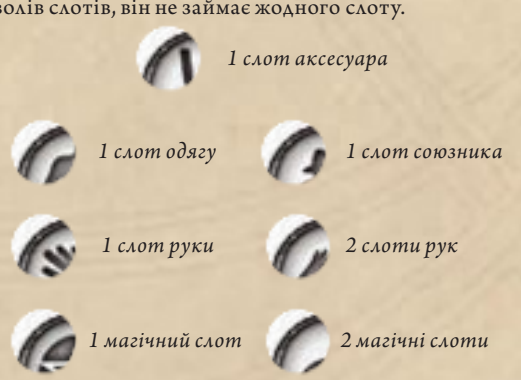
Слоти

Слоти обмежують число карт певної категорії, які дослідник може мати у грі одночасно. Здобуток, на якому є один або декілька символів слотів, може бути введений у ігрову зону дослідника лише за умови, якщо у цього дослідника вільні відповідні слоти.

У дослідника є такі слоти:

- **1 слот союзника, 1 слот одягу, 1 слот аксесуара, 2 слоти руки та 2 слоти магії.**

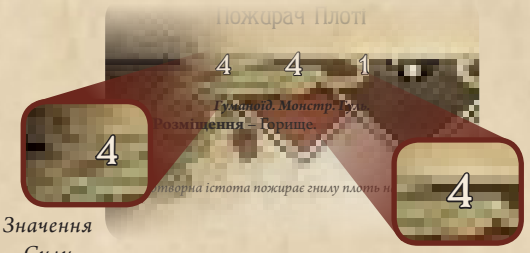
Нижче зображені символи, що вказують на те, які слоти займають здобутки. Якщо на здобутку немає символів слотів, він не займає жодного слоту.



Якщо дослідник хоче зіграти або отримати в своє розпорядження здобуток, але потрібний йому слот вже зайнятий, дослідник повинен обрати і скинути здобутки, якими він розпоряджається, щоб звільнити слоти для нового здобутку.

Атака

Виконуючи цю дію, дослідник атакує одного ворога у своїй локації. Дослідник проходить перевірку сили (💪) проти значення сили ворога:



Значення Сили Ворога

Здоров'я Ворога

В разі успішної перевірки сили дослідник наносить атакованому ворогу **1 рану**. Деяка зброя, заклинання або інші особливі атаки можуть змінити число нанесених ран. Покладіть на карту ворога таку кількість жетонів ран, яка дорівнює числу ран, нанесених ворогу. Якщо число ран на карті ворога зрівнялось з його здоров'ям, цей ворог переможений і кладеться у відбій контактів. Однак, якщо в тексті карти ворога вказано, що вона приносить переможні бали, замість того, щоб скинути цю карту, покладіть її на спільний переможний рахунок.

В разі провальної перевірки сили атакований ворог не отримує ран. Однак, якщо дослідник провалює перевірку сили проти ворога, з яким б'ється інший дослідник, то всі рани від проваленої атаки замість ворога отримує дослідник, який з ним б'ється.

Кооперативна Гра

У фазі дослідників перед гравцями відкривається цілий ряд можливостей. Дослідникам вигідно співпрацювати й обговорювати свої плани на кожен раунд. Перемога або поразка дослідників може багато в чому залежати від того, в якому порядку вони ходитимуть та які дії вони виконуватимуть у свій хід.

І хоч дослідники можуть планувати свої дії спільно, останнє слово стосовно того, як саме буде діяти дослідник, лишається за його гравцем. Додаткові рекомендації щодо спілкування між дослідниками ви знайдете у врізці «Розмови за столом» на наступній сторінці.

Розмови за Столом

Картковий «Жах Аркгема» пропонує гравцям зануритися в атмосферу рольової гри і вжитися в роль унікального персонажа – свого дослідника. Гра за своєю природою заохочує гравців спілкуватись і взаємодіяти між собою, але при цьому бажано, щоб вони лишались в образі свого персонажа (наскільки це можливо). Прихована інформація у грі (карти на руці та в колоді гравця) створює відчуття, що кожен дослідник це унікальна особистість у світі гри, яка приймає рішення, не маючи повного уявлення про те, що знають або думають інші дослідники. Щоб підтримати це відчуття, ми не радимо називати приховані від інших гравців карти, зачитувати їхній текст або іншим чином на них посилатися.

Наприклад: Венді хоче, щоб її напарник Роланд виконав дію дослідження, і бажає повідомити, що може допомогти. Замість того, щоб сказати щось на кшталт «Виконай дію дослідження, я можу зіграти «Проникливість» або «Досліди нашу локацію, я можу додати два символи», Венді лишається в образі і каже: «Тобі слід оглянути це місце. Я допоможу з пошуками».

Фаза Ворогів

У фазі ворогів прислужники темних сил полюють на дослідників і, якщо є змога, атакують!

Розіграйте послідовно такі кроки. (Якщо у грі немає ворогів, перейдіть до фази відновлення.)

1. **Переміщення ворогів-мисливців.** У деяких ворогів є ключове слово «мисливець». На цьому кроці кожен такий ворог переміщується у сполучену локацію в напрямку найближчого дослідника. Якщо ворог-мисливець задіяний або знаходиться в одній локації з дослідником, він не переміщується.

   Якщо ворог-мисливець переміщується в локацію з одним або декількома дослідниками, цей ворог негайно вступає в бій з одним із цих дослідників (див. врізку «Бій з Ворогом» на 13 с.).

2. **Атаки ворогів.** Кожен оновлений ворог, який б'ється з дослідником, атакує цього дослідника. Дослідники розігрують атаки ворогів у порядку гравців.

   Коли ворог атакує, він одночасно наносить рани і жах досліднику, з яким б'ється (див. врізку «Рани і Жах» у колонці праворуч).

Число ран і жаху, які ворог наносить своєю атакою, вказані на карті ворога, знизу ігрового тексту:

Рани — *Атака «Пожирача плоті» наносить досліднику, з яким він б'ється, 1 рану і 2 жахи.* — *Жах*

Після того, як ворог атакував у фазі ворогів, відмітьте це, задіявши його карту. Після атак на випередження карти ворогів не задіюються.

Рани і Жах

Під час проходження сценарію досліднику можуть бути нанесені рани та/або жах. Рани шкодять здоров'ю дослідника, а жах – його розуму.

Значення Здоров'я — *Значення Розуму*

Коли досліднику нанесли рани, покладіть відповідну кількість жетонів ран на його карту або на будь-які його карти здобутків, у яких є здоров'я. Число ран на карті не повинно перевищувати її значення здоров'я. Не можна нанести рани карті, у якої немає здоров'я.

Коли досліднику нанесли жах, покладіть відповідну кількість жетонів жаху на його карту або на будь-які його карти здобутків, у яких є розум. Число жаху на карті не повинно перевищувати її значення розуму. Не можна нанести жах карті, у якої немає розуму.

Якщо число ран на карті зрівнялося з її здоров'ям або число жаху на карті зрівнялось з її розумом, ця карта переможена. Переможена карта здобутку скидається. Переможений дослідник усувається з гри (див. «Усунення» у Довіднику на 21 с.).

Фаза Відновлення

У фазі відновлення герої та ліходії набираються сил і готуються до наступного раунду.

Розіграйте послідовно такі кроки:

1. Кожен дослідник перевертає свою міні-карту (кольоровою стороною догори).
2. Поновіть усі задіяні карти. Коли ворог, який ні з ким не б'ється, оновлюється в одній локації з дослідником, він вступає з ним в бій (див. врізку «Бій з Ворогом» у колонці праворуч).
3. Кожен дослідник бере 1 карту і отримує 1 ресурс.
4. Кожен дослідник, у якого **на руці більше 8 карт**, скидає з руки карти на свій вибір, доки їх не залишиться 8.

Після того, як вищенаведені кроки виконані, раунд гри завершується. Перейдіть до фази Міфу наступного раунду.

Фаза Міфу

У фазі Міфу темні сили, яким протистоять дослідники, наближаються до втілення своїх зловісних намірів.

Фаза Міфу складається з трьох кроків, описаних нижче.

1. Покладіть один жетон приреченості на поточну загрозу.

Жетони Приреченості

2. Порівняйте загальну кількість жетонів приреченості у грі (на поточній загрозі та на інших картах у грі) з необхідним числом приреченості поточної загрози. Якщо кількість жетонів приреченості у грі досягла необхідного числа приреченості поточної загрози, просуньте колоду загрози. Для цього приберіть з гри всі жетони приреченості, перевертніть поточну карту загрози та, виконавши вказівки на її звороті, приберіть цю загрозу з гри. Після цього лицьова сторона наступної карти в колоді загроз стає поточною загрозою. (**Зверніть увагу:** Це єдиний спосіб просування загрози, за винятком тих випадків, коли на карті прямо сказано, що вона може просунути загрозу.)

У грі 3 жетони приреченості.Таким чином, загроза просувається.

Бій з Ворогом

Кожен ворог у грі або б'ється з дослідником (і його карта лежить в зоні боротьби цього дослідника), або знаходиться у локації (і його карта лежить поряд з цією локацією). Вважається, що кожен ворог, який лежить у зоні боротьби дослідника, знаходиться з ним в одній локації, тому, коли дослідник переміщується, ворог продовжує з ним битися і переміщується разом з ним у нову локацію.

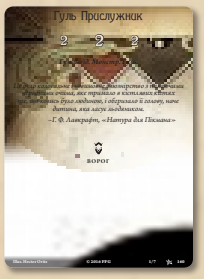
Щоразу, коли оновлений ворог, який ні з ким не б'ється, опиняється в одній локації з дослідником, він вступає в бій з цим дослідником і кладеться в його зону боротьби. Якщо в одній локації з оновленим ворогом знаходяться декілька дослідників, провідний дослідник вирішує, з ким із них ворог вступить в бій. На деяких картах ворогів є вказівка «**Жертва**», яка визначає, з ким він вступить в бій у разі вибору (див. «Жертва» на 8 с. Довідника).

Ворог негайно вступить в бій, якщо:

- Він розмістився (в оновленому стані) в одній локації з дослідником.
- Він перемістився (в оновленому стані) в локацію з дослідником.
- Дослідник перемістився в локацію з оновленим ворогом.
- Задіяний ворог оновився в локації з дослідником.

3. Кожен дослідник в порядку гравців бере верхню карту колоди контактів. Нижче описано, як розігруються різні типи карт контактів.

Карта Підступності



Карта Ворога

Підступність – Коли дослідник бере карту підступності, він розігрує її властивість і скидає у відбій контактів.

Ворог – Коли дослідник бере карту ворога, цей ворог вступає в бій із дослідником, який взяв цю карту, і розміщується в його зоні боротьби. Проте, якщо ворог має вказівку «**Розміщення**», він розміщується у вказаній локації.

Що далі?

Після того, як фаза Міфу розіграна, гра переходить до фази дослідників. Продовжуйте розігрувати раунди гри, доки гравці не досягнуть розв'язки сценарію (див. «Перемога і Поразка» на 7 с.).

Завершивши свою першу гру, ви можете продовжити кампанію. Для цього прочитайте розділ «Розширені Правила Кампанії» на 3 і 4 с. «Путівника по Кампанії». Потім переходьте до сценарію «Опівнічні Маски», користуючись правилами підготовки на 27 с. Довідника.

Перш ніж продовжити кампанію, ви можете заново пройти перший сценарій «Зібрання», щоб випробувати інших дослідників. Для цього прочитайте нижченаведені правила «Створення Колод» або використайте стартові колоди, описані на 15 с.

На звороті цієї книги ви знайдете пам'ятку щодо ключових слів та важливих ігрових символів. Крім того, усі тонкощі гри докладно описані у «Довіднику». Не забувайте користуватися цими допоміжними засобами під час гри.

Створення Власних Колод

Базовий набір *карткового «Жаху Аркгема»* дозволяє гравцям отримати повноцінний ігровий досвід, проходячи гру знову і знову. Засвоївши основи гри, ви можете, якщо є бажання, збирати власні колоди дослідників.

Навіщо Створювати Власну Колоду?

Завдяки створенню колод гравець може випробувати в сценарії різні стратегії. Замість того, щоб обмежувати себе рамками можливостей стартової колоди, кожен гравець може зібрати власну колоду, яка буде функціонувати так, як він того забажає, що дозволяє відкривати гру щоразу по-новому й отримувати унікальний досвід. Створюючи власну колоду, гравець не просто бере участь у грі, він самостійно вирішує, як буде в неї грати.

Правила Створення Колод

Нижче наведені правила створення колод дослідників для *карткового «Жаху Аркгема»*. Зверніть увагу, що в доповненнях містяться нові карти, які можуть суттєво розширити можливості створення колод.

- Гравець має обрати лише 1 карту дослідника.
- В колоді дослідника повинно бути рівно стільки звичайних карт гравця, скільки вказано на звороті карти дослідника в розділі «Розмір Колоди». У всіх дослідників з базового набору розмір колоди дорівнює 30. В цю кількість не входять слабкості, обов'язкові карти дослідників та карти сценаріїв, які додаються в колоду гравця.
- Всі звичайні карти гравця у колоді потрібно обирати відповідно до списку «можливих карт», який вказаний на звороті карти дослідника.
- У колоді гравця не може бути більше двох карт з однаковою назвою.
- Також в колоду потрібно включити всі «обов'язкові карти», які вказані на звороті карти дослідника.
- На початку кампанії дослідник може включати в свою колоду лише карти 0 рівня (див. «Рівень Карти» на 15 с.).

Випадкова Слабкість

Більшість дослідників зобов'язані додати до своєї колоди випадкову базову слабкість.

Базова слабкість відмічена цим символом:

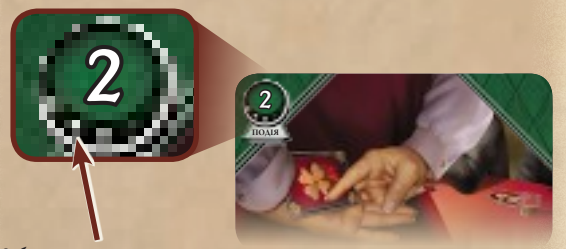
Щоб вибрати випадкову базову слабкість, візьміть 10 карт базових слабкостей з цього набору гри, перетасуйте їх і витягніть одну випадкову карту, додавши її до колоди дослідника. Деякі доповнення до *карткового «Жаху Аркгема»* мають додаткові карти базових слабкостей. Просто надалі додавайте ці карти до 10 карт з базового набору, коли будете обирати випадкову базову слабкість.

Наприклад: Софія має 2 базових набори гри, перше велике доповнення і перше маленьке доповнення. Щоб створити один набір базових слабкостей, вона бере всі базові слабкості з одного базового набору гри, з першого великого доповнення і з першого маленького доповнення та перетасовує їх. Із утвореного набору вона випадковим чином витягує свою базову слабкість.

Карта слабкості, відібрана описаним вище способом, додається до колоди гравця наприкінці створення колоди, після того як усі інші карти для колоди були відібрані. В режимі «Кампанія» відібрана карта слабкості лишається в колоді гравця протягом всієї кампанії, якщо тільки не буде прибрана властивістю карти. Нові карти слабкостей не додаються автоматично на початку наступних сценаріїв кампанії, але властивості карт або вказівки сценарію можуть зобов'язати дослідника отримати додаткові слабкості.

Рівень Карти

Рівень карти позначається білими крапками, зображеними під її ціною, і дорівнює їхній кількості.



3 білі крапки вказують, що це карта 3 рівня.

В режимі «Кампанія», після завершення сценарію, дослідник може отримати бали досвіду. Ці бали можна витратити, щоб придбати карти більш високого рівня для своєї колоди і користуватись ними в ході цієї кампанії (див. «Кампанія (Режим Гри)» на 10 с. Довідника).

Стартові Колоди

Нижче представлений перелік стартових колод для гравців, які поки що не мають бажання користуватися правилами створення колод і збирати власні оригінальні колоди.

З компонентів одного базового набору гри можна одночасно зібрати дві стартові колоди у наступних поєднаннях: Роланд і Агнес, Роланд і Венді, Дейзі і «Слизький», Дейзі і Венді або Агнес і «Слизький». Придбавши другу копію базового набору карткового «Жаху Аркгема», ви зможете одночасно зібрати будь-які чотири з цих стартових колод.

В дужках вказаний номер (номери) кожної карти або групи карт.

Кожна стартова колода повинна включати випадкову базову слабкість з набору базових слабкостей (96-103).

Стартова колода Роланда Бенкса: Роланд Бенкс (1), «Револьвер Роланда 38-го Калібру» (6), «Замести Сліди» (7), 1 копія кожної карти Вартового 0-го рівня (16-25), 1 копія кожної карти Шукача 0-го рівня (30-39), 2 карти «Ніж» (86), 2 карти «Ліхтарик» (87), 2 карти «Недоторканий Запас» (88), 2 карти «Хоробрість» (89) та 2 карти «Вправність Рук» (92).

Стартова колода Дейзі Уокер: Дейзі Уокер (2), «Торбинка Дейзі» (8), «Некрономікон» (9), 1 копія кожної карти Шукача 0-го рівня (30-39), 1 копія кожної карти Містика 0-го рівня (58-67), 2 карти «Ніж» (86), 2 карти «Ліхтарик» (87), 2 карти «Недоторканий Запас» (88), 2 карти «Проникливість» (90) та 2 карти «Вправність Рук» (92).

Стартова колода «Слизького» О'Тула: «Слизький» О'Тул (3), «На Втіках» (10), «Лікарняні Борги» (11), 1 копія кожної карти Спритника 0 рівня (44-53), 1 копія кожної карти Вартового 0 рівня (16-25), 2 карти «Ніж» (86), 2 карти «Ліхтарик» (87), 2 карти «Недоторканий Запас» (88), 2 карти «Хоробрість» (89) та 2 карти «Пересилення» (91).

Стартова колода Агнес Бейкер: Агнес Бейкер (4), «Гіперборейська Реліквія» (12), «Темні Спогади» (13), 1 копія кожної карти Містик 0-го рівня (58-67), 1 копія кожної карти Вцілілого 0-го рівня (72-81), 2 карти «Ніж» (86), 2 карти «Ліхтарик» (87), 2 карти «Прихований Склад» (88), 2 карти «Проникливість» (90) та 2 карти «Неочікувана Сміливість» (93).

Стартова колода Венді Адамс: Венді Адамс (5), «Амулет Венді» (14), «Покинутість і Самотність» (15), 1 копія кожної карти Вцілілого 0-го рівня (72-81), 1 копія кожної карти Спритника 0-го рівня (44-53), 2 карти «Ніж» (86), 2 карти «Ліхтарик» (87), 2 карти «Недоторканий Запас» (88), 2 карти «Пересилення» (91) та 2 карти «Неочікувана Сміливість» (93).

Творці Гри

Автори гри: Нейт Френч та Метью Ньюман.
Редактор: Патрік Бреннан.
Коректори: Бред Андрес, Ерік Далмен, Крістофер Флетчер, Кевін Томчик, Александер Хайнс та Крістін Кребб.
Дизайнери: Мерседес Офейм, Еван Сімоне, Моніка Гелланд та Крістофер Хош.
Керівний дизайнер: Брайан Шомбург.
Автор ілюстрації на обкладинці: Ігнасіо Базан Ласкано.
Арт-директор: Зої Робінсон.
Керівний арт-директор: Енді Крістенсен.
Сюжетна група «Жаху Аркгема»: Енді Крістенсен, Метью Ньюман, Майкл Херлі, Катріна Острандер та Ніккі Валенс.
Менеджер виробництва: Меган Дуен.
Менеджер ЖКГ: Кріс Гербер.
Креативний директор: Ендрю Наваро.
Виконавчий розробник: Корі Конечка.
Виконавчий продюсер: Майкл Герлі.
Видавник: Крістіан Т. Петерсен.

Особлива подяка усім, хто тестував гру – ваш внесок неоціненний, і без вас ми б не змогли зробити цю гру: Aaron J. Wong, Alan Newman, Alex Filewood, Ali Eddy, Andrea Dell'Agnese, Brad "Rapid Rat Recall" Andres, Brian Schwebach, Caleb Grace, Chris Gerber, Christopher Hosch, Craig "Late to the Party" Bergman, Damon Stone, Daniel Schaefer, Dominic Greene, Erik Dahlman, Gareth Dean, Ian Martin, Jeff Farrell, Jeremy Fredin, Jeremy "Vicious Blow" Zwirn, Julia Faeta, Kathleen Miller, Katrina Ostrander, Lukas Litzinger, Luke "Mining for Clues" Eddy, Mark Anderson, Mark Larson, Matt Pachefsky, Mercedes "Machete" Opheim, Mike "Autofail" Strunk, Mizuho Dahlman, Patrice Mundinar, Patrick Brennan, Paweł Smoczyk, Rick Meyer, Rose Malloy, Sam Bailey, Samuel Langenegger, Sunyi Dean, Teague "They Killed Me Again" Murphy, Zach "I Have Amnesia" Varberg.

Переклад українською: *Ігор Павлишинець.*

Редагування: *Ігор Павлишинець та Віктор Шлехт.*

Ігромаг

Фази Раунду

1. Фаза Міфу (пропускається у першому раунді гри)
2. Фаза дослідників
3. Фаза ворогів
4. Фаза відновлення

Ключові слова

Ключове слово – це текст, який наділяє карту особливими правилами. В даному розділі стисло описані правила щодо кожного ключового слова. Повні правила щодо ключових слів дивіться у Довіднику.

Відчужений: Такий ворог не вступає в бій з дослідниками першим (проте дослідник може вступити з ним в бій, використавши дію або властивість карти). Дослідник не може атакувати відчуженого ворога, якщо не б'ється з ним.

Миттєва: Гравець може зіграти миттєву карту, не витрачаючи дію.

Мисливець: На початку фази ворогів кожен ворог-мисливець переміщується в сполучену локацію в напрямку найближчого дослідника.

Масивний: Такий ворог вступає в бій з усіма дослідниками у своїй локації.

Небезпека: Коли дослідник бере карту з ключовим словом «небезпека», цей дослідник не може радитися з іншими гравцями й отримувати від них допомогу, розігруючи властивість розкриття цієї карти та/або розміщуючи її.

Месник: Якщо дослідник провалює перевірку вміння під час атаки на ворога із ключовим словом «месник», такий ворог (якщо він оновлений) здійснює свою атаку на цього дослідника.

Навала: Після того, як дослідник взяв і розіграв карту контакту із ключовим словом «навала», він повинен взяти і розіграти ще одну карту з колоди контактів.

Застосовність (X): Це ключове слово визначає і встановлює певний тип жетонів, які потрібно покласти на карту, коли вона входить у гру. Значення (X) вказує на кількість жетонів ресурсів, які повинні лежати на цій карті і представляти жетони встановленого типу. Ці жетони використовуються відповідно до тексту карти.

Вказівки

Розміщення: Вказує, куди треба розмістити взятого ворога.

Жертва: Вказує, з яким дослідником ворог вступить у бій (або в напрямку якого переміститься, якщо це ворог-мисливець), коли є декілька варіантів.

Способи Активації

Активація дією (): Щоб використати цю властивість, потрібно витратити дію.

Безкоштовна активація ( ): Щоб використати цю властивість, не потрібно витрачати дію.

Активація реакцією ( ): Цю властивість можна використати один раз щоразу, коли виконується певна умова. Для цього не потрібно витрачати дію.

Символи

За Дослідника

Класи персонажів

Вартовий

Шукач

Містик

Спритник

Вцілілий

Вміння

Воля

Інтелект

Сила

Спритність

Універсальний

Жетони Хаосу

Дивіться відповідну властивість на карті дослідника, який проходить перевірку.

Дослідник автоматично провалює перевірку, немовби значення його вміння дорівнює 0.

Дивіться відповідну властивість на пам'ятці сценарію.

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/