

ПРАДАВНІЙ ЖАХ



ПРАВИЛА ГРИ

ЗМОВУ РОЗКРИТО

Герріган водив перебинтованою рукою по мапі на стіні готельного номера. До мапи були приколоті десятки документів і клаптиків паперу, зібраних у всіх куточках світу. Між папірцями розтягнулася хитромудра павутина різноколірних ниток. Герріган провів пальцем по червоній лінії — від свідчень одного божевільного з Аркгема до нашкрябаних олівцем піктограм з Амазонії. Далі — за синьою ниткою — до вирваної сторінки зі щоденника вбитого в Сідней астронома.

Утім, повна картина ніяк не вимальовувалася. Щось бентежило Геррігана. Однак що саме? У продавця на вокзалі на тильному боці долоні було татуювання. Можливо, це зачіпка? Герріган був упевнений, що вже десь бачив цей символ. Чи це маячня? А він насправді параноїк... Хай там як, усе-таки варто зобразити це татуювання і показати Діані. Вона точно розбереться.

Раптом увагу Геррігана привернув якийсь звук з вулиці. Чи навіть напівзвук... Він почався як крик, але відразу обірвався. Герріган відійшов від мапи й перевірів, чи замкнені двері в номер.

Він приїхав у місто дев'ять годин тому. З вокзалу негайно вирушив у музей, а потім поїхав у готель. Хто міг знайти його так швидко?

Невже куратор музею? Старий аж підстрибував від ентузіазму, радісно показуючи крихітні силуети, вигравіювані на глиняних черепках. Він немилосердно довго й надто докладно розповідав про примітивну віру в прадавнє зло, яке колись прийде в наш світ через магічні ворота. Невже цей дивакуватий книгогриз стежив за Герріганом?

Щось важке гепнулося на підлогу в коридорі. Якесь невідома сила почала люто трясти дверима, намагаючись зірвати їх з петель. Герріган важко зітхнув. Часу на збори не було, тож він міг узяти лише найважливіше. Герріган схопив пістолет, перевірів обойму, переконався, що в патроннику є куля, і зняв зброю із запобіжника.

Тим часом по лакованих дерев'яних дверях пішли тріщини, а одна з петель просто розлетілася на друзки. Герріган знав, що доказів лишати не можна. Упевненим рухом він клацнув запальничкою і підніс її до краю мапи. Вогонь швидко побіг по нитках і почав пожирати документи. «Якщо це лише покоївка, — подумав Герріган, — на мене чекають довгі пояснення».

Двері вилетіли з оглушливим тріском. Поріг переступила істота.

Це була аж ніяк не покоївка.

Від одного вигляду цієї тварюки в Геррігана по спині пробіг холодок, але треба було діяти негайно, якщо він хотів потрапити у Лондон до кінця тижня. Герріган заплющив очі й вистрибнув у прочинене вікно, залишивши позаду кімнату з її хаосом, вогнем і пострілами.

ДЛЯ ЧОГО ЦЯ КНИЖКА

Ця книжка допоможе новачкам навчитися грати в «Прадавній жах». Тут ви не знайдете всіх нюансів і винятків з правил. Якщо у вас виникнуть питання, які не згадані в цій книжці, шукайте відповіді в «Довіднику правил». Крім докладного опису повних правил, довідник також містить додаткові правила для ускладнення гри, підрахунку очок і соло-режиму.

ОГЛЯД ГРИ

«Прадавній жах» — це кооперативна гра в жанрі детективу й жахів за мотивами творів Г. Ф. Лавкрафта. Світу загрожує пробудження одного зі Стародавніх — неймовірно сильних істот, що населяли всесвіт ще до початку часів. Гравці виступають у ролі дослідників, що намагаються розгадати моторошні таємниці, захистити людство від немислимих жахів і врятувати решту вигнати Стародавнього з цього світу. Якщо дослідники не досягнуть цієї мети, Стародавній пробудиться, а людство буде приречене.

ГРАВЦІ ТА ДОСЛІДНИКИ

У «Прадавньому жаху» кожен гравець вибирає собі дослідника. У цих правилах слово «дослідник» стоєть як гравця, що грає за дослідника, так і самого персонажа.



ВМІСТ ГРИ

1 ігрове поле



1 довідник правил



12 листів дослідників
з відповідними підставками



4 листи Стародавніх



122 карти зустрічей



8 в Америці



8 в Європі



8 в Азії / Австралії



12 загальних

51 карта міту



(21 жовта,
18 зелених і 12 синіх)

16 карт тасмниць



(4 набори по
4 карти)



24 в Інших світах



18 експедиційних
(6 наборів по
3 карти)



12 особливих
(2 набори по
6 карт)



32 дослідницьких
(4 набори по
8 карт)

14 карт артефактів



40 карт активів



36 карт станів



20 карт заклинань



43 жетони монстрів



34 звичайні,
9 епічних

1 жетон
головного
дослідника



1 жетон
тасмниці



20 жетонів
квитків



(8 на поїзд,
12 на корабель)

36 жетонів
доказів



1 жетон
передвістя



30 жетонів
поліпшення



(по 6 для
кожного вміння)

20 жетонів
Стародавніх



1 жетон
приреченості



9 жетонів воріт



4 карти-пам'ятки



1 жетон
поточної
експедиції



78 жетонів
здоров'я і розуму



30 жетонів «1 здоров'я»
12 жетонів «3 здоров'я»
24 жетони «1 розум»
12 жетонів «3 розуму»

4 жетони чуток



4 кубики



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед початком гри послідовно виконайте такі кроки. Приклад приготувань ви знайдете на с. 5.

1. РОЗМІСТІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ

Розкладіть ігрове поле й розмістіть його в центрі столу в межах досяжності всіх гравців.

2. РОЗКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ

Розкладіть жетони так:

- Перемішайте дев'ять жетонів воріт і покладіть їх стосом долілиць (зображенням порталу догори) біля ігрового поля.
- Перемішайте жетони доказів і покладіть їх долілиць (зображенням лупи догори) у запас біля ігрового поля.
- Розділіть за типами жетони здоров'я, розуму, поліпшень, квитків, Стародавніх, тасмниць і чуток. Покладіть їх окремими купками біля ігрового поля.

3. ВИБЕРІТЬ І РОЗМІСТІТЬ ДОСЛІДНИКІВ

Гравці домовляються, хто з них отримує жетон головного дослідника. Якщо домовитися не вдалося, виберіть головного дослідника навмання (наприклад, гравці кидають кубик і дивляться, у кого випало найбільше значення).

Починаючи з головного дослідника і далі по черзі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає одного дослідника. Гравець бере відповідний лист дослідника й розміщує його фішку на ігровому полі в початковій локації, указаній на звороті листа.



Зворот листа дослідника

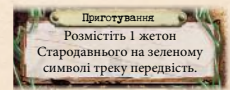
4. ОТРИМАЙТЕ ПОЧАТКОВЕ МАЙНО, ЗДОРОВ'Я І РОЗУМ

Кожен дослідник отримує початкове майно, указане на звороті його листа дослідника (див. вище). Він бере всі вказані карти активів та/або заклинань.

Далі гравець отримує стільки жетонів здоров'я і розуму, скільки вказано на лиці його листа дослідника (див. «Здоров'я і розум» на с. 14). Він кладе ці жетони біля листа дослідника.

5. ВИБЕРІТЬ СТАРОДАВНЬОГО

Гравці разом вибирають один з листів Стародавніх. Гра проти різних Стародавніх проходить зовсім інакше. Для першої партії радимо вам вибрати Азатота як найпростішого Стародавнього. Покладіть вибраний лист біля ігрового поля горілиць (значення приреченості повинно бути в лівому верхньому куті) й **виконайте всі вказівки з секції «Приготування» на цьому листі.**



Вказівки приготування Стародавнього

6. СТВОРІТЬ ЧАШУ МОНСТРИВ

Покладіть усі жетони монстрів (крім епічних) у непрозору місткість: миску, куваль, кришку від коробки гри тощо (у прикладі приготування чашу монстрів не зображено). Потрусіть місткість, щоб перемішати жетони монстрів.

Не кладіть жетони епічних монстрів у чашу. Жетони епічних монстрів відрізняються червоним тлом і зрізаним кутиком (див. «Епічні монстри» на с. 15).

7. РОЗДІЛІТЬ І РОЗМІСТІТЬ КОЛОДИ

Покладіть у коробку всі карти дослідницьких зустрічей, особливих зустрічей і тасмниць, що не стосуються вибраного Стародавнього (див. нижче). Ці карти не знадобляться у цій партії.

Тепер розкладіть поряд з ігровим полем усі інші карти, як вказано нижче.

ІНДИВІДУАЛЬНІ КАРТИ СТАРОДАВНЬОГО



Карти тасмниць Ктулху



Карти дослідницьких зустрічей Ктулху



Карти особливих зустрічей Ктулху

У кожного Стародавнього дві індивідуальні колоди карт: колода тасмниць і колода дослідницьких зустрічей. У деяких також є колода особливих зустрічей (про це вказано в секції «Приготування» на листі Стародавнього). На звороті кожної карти зображений той Стародавній, якого вона стосується.

- Затасуйте в одну колоду всі карти експедиційних зустрічей (незалежно від їхнього звороту).
- Затасуйте карти заклинань і станів у дві окремі колоди. Покладіть ці колоди горілиць, щоб було видно назву й ілюстрацію верхньої карти.
- Відкладіть карти міту до кроку 8. Тепер розділіть за зворотами усі інші карти на окремі колоди й перетасуйте.

ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ



8. СТВОРІТЬ КОЛОДУ МІТУ

Створіть колоду міту згідно з указівками в секції «Колода міту» на листі Стародавнього. Приклад створення колоди міту дивіться на с. 6.

9. ЗАСТОСУЙТЕ ПОЧАТКОВІ ЕРЕКТИ

Для завершення приготувань застосуйте такі ефекти:

А. Покладіть біля колоди міту карту-пам'ятку, що відповідає кількості гравців, вона знадобиться під час застосування ефектів карт міту. Поверніть решту карт-пам'яток у коробку.



Символ кількості гравців

Б. Розмістіть жетон приреченості на поділіці треку приреченості, указаний у верхньому лівому куті листа Стародавнього. Наприклад, на листі Азатота вказано, що жетон приреченості треба розмістити на поділіці «15».



Початкове значення приреченості

В. Розмістіть жетон передвістя на зеленому символі (кометі) треку передвість.

Г. Покладіть чотири верхні карти колоди активів горілиць у чотири комірки резерву (у лівому нижньому куті ігрового поля).

Д. Розмістіть на полі стільки воріт, скільки вказано на карті-пам'ятці. Розміщуючи ворота, візьміть верхній жетон воріт зі стосу й покладіть горілиць у локації, указаний на жетоні. Потім візьміть один випадковий жетон монстра з чаші монстрів і розмістіть у тій самій локації.

Е. Розмістіть жетон поточної експедиції в локації, зображеній на звороті верхньої карти колоди експедиційних зустрічей.

Ж. Розмістіть на полі стільки доказів, скільки вказано на карті-пам'ятці. Щоб розмістити доказ, візьміть навмання жетон доказу із запасу й покладіть долілиць у локацію, указану на лицьовій стороні жетона.

И. Насамкінець візьміть одну карту тасмніці й покладіть горілиць біля листа Стародавнього, потім застосуйте всі ефекти з секції «Коли ця карта входить у гру».

СТВОРЕННЯ КОЛОДИ МІТУ



Символі трьох переставок

Колода міту			
Етап I:	1	2	1
Етап II:	2	3	1
Етап III:	2	4	0

Схема створення колоди міту на листі Стародавнього



На 8-му кроці приготувань гравці створюють колоду міту. У кожній партії колоду створюють інакше, згідно з указівками на листі Стародавнього. Щоб створити цю колоду:

1. Розділіть усі карти міту за кольором лиць карт на три стоси: зелений, жовтий і синій. Перетасуйте кожен стос окремо й покладіть долілиць.
2. Створіть колоду міту для першого етапу: візьміть будь-які карти відповідних кольорів у потрібній кількості (указано на листі Стародавнього) і перетасуйте, не дивлячись на лице карт.
3. Так само створіть колоду для другого етапу і покладіть її **під** колоду першого етапу.
4. Створіть колоду для третього етапу й покладіть її **під** колоду другого етапу. Весь цей стос — це ваша колода міту. **Не тасуючи колоду**, покладіть її біля листа Стародавнього. Поверніть решту карт міту в коробку, не дивлячись на лице карт.

МЕТА ГРИ

«Прадавній жаж» — це кооперативна гра. Діючи спільно, усі гравці виграють або програють разом. Головна мета дослідників — розгадати таємниці, щоб вигнати Стародавнього з нашого світу (див. с. 16).

Крім того, на дослідників чигають смертельні загрози й катастрофи по всьому світу. Це ворота, що породжують монстрів і можуть пробудити Стародавнього. Також це карти **чуток**, які перешкоджають дослідникам і можуть призвести до передчасного кінця гри.

Докадніше про це в розділі «Перемога та поразка» на с. 11.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія у «Прадавній жаж» триває упродовж серії раундів. Кожен раунд складається з трьох фаз, які розігрують у такому порядку:

1. **Фаза дій.** Дослідники переміщуються ігровим полем і готуються до майбутніх викликів.
2. **Фаза зустрічей.** Дослідники б'ються з монстрами або розігрують зустріч у своїй локації.
3. **Фаза міту.** Головний дослідник грає одну карту міту. Ця карта може підвищити приреченість, додати на поле ворота або створити інші проблеми, які доведеться розв'язувати дослідникам.

Наприкінці кожної фази міту головний дослідник може передати жетон головного дослідника будь-якому іншому гравцеві. Після цього починається новий раунд з фази дій. Гра триває, доки гравці не виграють або не програють.

Короткий опис усіх фаз ви знайдете на останній сторінці «Довідника правил».



ФАЗА І. ФАЗА ДІЙ

Під час цієї фази дослідник може виконати до 2 дій. За допомогою дій дослідники переміщуються ігровим полем й отримують корисні карти й жетони (наприклад, активи або квитки).

Цю фазу розпочинає головний дослідник, виконуючи будь-які дві дії. Потім дві дії виконує дослідник ліворуч від нього і т. д. Так триває, поки свої дії не виконають усі дослідники.

У цій фазі дослідникам доступні такі дії (докладний опис дій читайте далі):

- ☞ подорож;
- ☞ відпочинок;
- ☞ обмін;
- ☞ приготування до подорожі;
- ☞ отримання активів;
- ☞ дія компонента.

Важливо! Кожну дію дослідник може виконати **лише один раз** за раунд. Наприклад, ви не можете відпочити два рази поспіль.

ПОДОРОЖ

Дослідник переміщує свою фішку в будь-яку сусідню локацію (див. «Локації та шляхи» праворуч).

Після переміщення дослідник може витратити будь-яку кількість квитків, щоб переміститися на одну додаткову локацію за допомогою витраченого квитка. Квитки на поїзд дозволяють подорожувати лише поїздом, квитки на корабель — лише кораблем. Приклад подорожі ви знайдете на наступній сторінці.

ВІДПОЧИНОК

Дослідник відновлює 1 здоров'я та 1 розум (див. «Здоров'я і розум» на с. 14).

Дослідник **не може** відпочити, якщо перебуває в одній локації з монстром.



Жетони здоров'я



Жетони розуму

ЛОКАЦІЇ ТА ШЛЯХИ

Умовні позначення різних локацій і шляхів узані в таблиці на ігровому полі.

У локаціях гравці розміщують жетони. Локації можуть мати назви (наприклад, «Арктем») або просто порядковий номер.



Дослідники в локаціях

Кожна локація з'єднана **шляхом** щонайменше з однією сусідньою локацією.

Кожен шлях має свій тип (колір), який відповідає типу квитка (див. «Подорож»).

ОБМІН

Дослідник може обмінюватися майном (активами, артефактами, доказами, заклинаннями та квитками) з іншим дослідником у тій самій локації.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПОДОРОЖІ

Якщо дослідник перебуває **в місті**, він отримуватиме один квиток на свій вибір. Дослідник може отримати квиток на поїзд, якщо до його локації веде принаймні одна залізнична колія. Аналогічно він може отримати квиток на корабель, якщо до його локації веде принаймні один шлях корабля.

Якщо гравець має більше ніж 2 квитки, він повинен залишити собі лише 2 і скинути решту.



Квиток на корабель



Квиток на поїзд



ОТРИМАННЯ АКТИВІВ

Якщо дослідник перебуває в місті, він може спробувати отримати карти активів з резерву. Для цього він проходить перевірку впливу (👁️) й отримує з резерву активи на суму, що не перевищує кількість отриманих успіхів (див. «Перевірки» на с. 12).



Карта активу

Якщо дослідник не отримує жодної карти, то може скинути з резерву одну будь-яку карту.

Виконавши дію отримання активів, дослідник замінює взяті чи скинуті з резерву карти новими картами з колоди активів.

Дослідник **не може** виконати цю дію, якщо в його локації є монстр.

ДІЯ КОМПОНЕНТА

Дослідник може виконати дію, указану на одному з його компонентів (на будь-якій карті чи листі дослідника). Дії компонента завжди передусе слово «Дія», виділене грубим шрифтом.



Дія листа дослідника

Дослідник не може виконати дію того самого компонента більше одного разу за раунд, але може виконати дії різних компонентів.

Приклад. Лілі Чен виконує дію компонента, указану на листі дослідника. Другою дією вона може виконати дію, указану на одній з її карт активів.

Також дослідник може виконувати деякі дії на компонентах інших дослідників, що перебувають у тій самій локації. Цим діям передують слова «Місцева дія», виділені грубим шрифтом.

ПРИКЛАД ФАЗИ ДІЙ



1. На початку фази дій Сайлас Марш перебуває в Сан-Франциско. Маючи жетон головного дослідника, він першим виконує дві дії.
2. Першою дією Сайлас подорожує, переміщуючись із Сан-Франциско в локацію № 5.
3. Під час подорожі він вирішує витратити квиток на поїзд, щоб переміститись на одну додаткову локацію і потрапити в Аркгем.

4. Другою дією Сайлас вирішує відпочити, щоб відновити 1 здоров'я та 1 розум. Маючи максимальну кількість розуму, Сайлас відновлює лише 1 здоров'я. Він бере 1 жетон здоров'я з запасу й кладе біля свого листа дослідника.

Сайлас виконав дві дії. Тепер свої дії виконує дослідник ліворуч від Сайласа.

ФАЗА 2. ФАЗА ЗУСТРІЧЕЙ

У фазі зустрічей кожен дослідник розігрує **одну зустріч**. Зазвичай він читає невеликий текст на карті зустрічі, де описано всі позитивні та/або негативні ефекти.

Першим зустріч розігрує головний дослідник, потім дослідник ліворуч від нього і т. д. Так триває, доки всі гравці не розіграють по одній зустрічі.

Якщо у фазі зустрічей дослідник перебуває в локації з одним або кількома монстрами, він **повинен** в довільному порядку по черзі розіграти бойову зустріч з кожним монстром у цій локації. Якщо в локації дослідника монстрів немає, він розігрує зустріч у локації або зустріч будь-якого жетона (див. нижче).

БОЙОВІ ЗУСТРІЧІ

Якщо дослідник перебуває в локації з одним або кількома монстрами, він **повинен** у довільному порядку по черзі розіграти бойову зустріч з кожним монстром у цій локації. Докладніше про бойові зустрічі читайте на с. 14.

Якщо дослідник розіграв усі бойові зустрічі, а монстрів у його локації не лишилося, **він може негайно розіграти іншу зустріч**.

ЗУСТРІЧІ В ЛОКАЦІЯХ

Дослідник бере карту зустрічі із зображенням своєї локації (якщо перебуває в одному з дев'яти міст) або з колоди загальних зустрічей. Він застосовує ефект для свого типу або назви локації, потім скидає карту.



Карта зустрічі в Америці



Карта зустрічі в Європі



Карта зустрічі в Азії / Австралії



Карта загальної зустрічі

Якщо дослідник має можливість розіграти різні типи зустрічей, він вибирає, з якої колоди брати зустріч.

Приклад. Дослідник перебуває в Аркгемі. Він може взяти карту або з колоди загальних зустрічей, або з колоди зустрічей в Америці. Якщо дослідник вибирає загальну зустріч, він розігрує секцію «Місто» цієї карти.

На ігровому полі під кожною назвою міста вказано найімовірніший ефект на картах зустрічей цього міста.



Зустрічі в Римі зазвичай поліпшують волю (☞) дослідника

ЗУСТРІЧІ ЗАВДЯКИ ЖЕТОНАМ

Упродовж гри в деякі локації ігрового поля викладають жетони. Ці жетони дають дослідникам у таких локаціях додаткові варіанти зустрічей.

☞ Жетони доказів дозволяють дослідникам розігрувати дослідницькі зустрічі.



Жетон доказу



Карта дослідницької зустрічі

☞ Жетони воріт дозволяють дослідникам розігрувати карти зустрічей в Інших світах.



Жетон воріт



Карта зустрічі в Інших світах

☞ Жетон поточної експедиції дозволяє дослідникам розігрувати карти експедиційних зустрічей.



Жетон поточної експедиції



Карта експедиційної зустрічі

☞ Жетони чуток дозволяють дослідникам розігрувати зустрічі, указані на карті чуток для цієї локації.



Жетон чуток



Карта чуток

☞ Фішки переможених дослідників дозволяють іншим дослідникам розігрувати зустрічі, указані на звороті листа переможеного дослідника (див. «Переможені дослідники» на с. 14).












Фішка переможеного дослідника



Зворот листа дослідника

ФАЗА 3. ФАЗА МІТУ

У цій фазі головний дослідник відкриває верхню карту з колоди міту й застосовує її ефекти в **указаному на карті порядку** (зліва направо й згори донизу). На картах міту можуть бути ефекти 7 різних типів, а саме:

<p>Нове передвістя</p> 	<p>Перемістіть жетон передвістя на наступний символ треку за годинниковою стрілкою. Потім підвищте рівень приреченості на 1 за кожні ворота на ігровому полі, символ яких збігається з символом нового передвістя (див. «Треки приреченості й передвість»).</p>
<p>Застосуйте ефект розплати</p> 	<p>Застосуйте всі позначені символом  ефекти на всіх компонентах у грі. Компоненти з такими ефектами для зручності позначено червоним символом розплати в правому нижньому куті.</p> <p>Застосуйте ці ефекти в такому порядку: монстри, лист Стародавнього, карти процесів (див. нижче), майно та стани дослідників.</p>
<p>Поява воріт</p> 	<p>Розмістіть на полі вказану на карті-пам'ятці кількість воріт (див. розділ «Поява воріт» праворуч).</p>
<p>Прорив монстрів</p> 	<p>Викладіть на кожні ворота з символом поточного передвістя, стільки монстрів, скільки вказано на карті-пам'ятці (див. «Поява монстрів» на с. 11). Якщо на ігровому полі немає потрібних воріт, то натомість додайте на поле одні ворота.</p>
<p>Викладіть докази</p> 	<p>Викладіть на поле вказану на карті-пам'ятці кількість доказів (див. «Поява доказів» на с. 11).</p>
<p>Викладіть жетон чуток</p> 	<p>Викладіть у вказану локацію жетон чуток (див. «Чутки» на с. 16).</p>
<p>Викладіть жетони Стародавніх</p> 	<p>Покладіть на цю карту міту вказану кількість жетонів Стародавніх.</p>
<p>Застосуйте ефект</p> 	<p>Під назвою карти міту вказано її ознаку. Якщо це подія, відразу застосуйте її ефект і скиньте карту. Якщо це процес, покладіть карту біля листа Стародавнього. Вона залишається у грі, поки її не скинуть.</p>

Дослідники **застосовують лише ефекти з поточної карти міту**. Наприклад, якщо на карті міту немає символу «Викладіть докази», дослідники не викладають докази.

ТРЕКИ ПРИРЕЧЕНОСТІ Й ПЕРЕДВІСТЬ

Трек приреченості показує, скільки часу залишилося до пробудження Стародавнього (див. с. 16). Коли треба підвищити приреченість, пересуньте жетон приреченості в **напряму** поділки «0». А якщо треба знизити приреченість — у **протилежному** від поділки «0» напрямку.

Трек передвість впливає на підвищення приреченості. Пересуваючи жетон передвістя, підвищте значення приреченості на 1 за кожні ворота на ігровому полі з таким самим символом, що й нове передвістя.



ПОЯВА ВОРИТ

Якщо після якогось ефекту з'являються ворота, візьміть верхній жетон воріт зі стосу воріт і розмістіть горілиць у локації, вказаній на жетоні.

Коли з'являються ворота, додайте в **ту саму локацію монстра** (див. «Поява монстрів» на с. 11).



В Аркгемі з'являються ворота й монстр

ВОРОТА

Жетони воріт — це розломи в тканині реальності. Портали, які ведуть в інші світи, виміри і навіть часи. Це небезпечні аномалії, що можуть призвести до появи в нашому світі смертоносних сил: спершу монстрів, а зрештою Стародавніх.

Ворота на полі постійно підвищують приреченість (див. пункт «Нове передвістя» фази міту). Щоб завадити цьому (й відтермінувати пробудження Стародавнього), дослідникам доведеться зачиняти ворота, розігруючи зустрічі в Інших світах.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі ви дізнаєтеся про решту правил гри.



ПЕРЕВІРКИ


Деякі ефекти вимагають від дослідника пройти перевірку. Для цього треба кинути певну кількість кубиків. Зазвичай успіх дає дослідникові певні бонуси, а провал призводить до негативних ефектів.

Проходячи перевірку вміння, дослідник **кидає стільки кубиків, скільки вказано біля символу відповідного вміння на листі дослідника** з урахуванням усіх ефектів, що збільшують чи зменшують значення цього вміння. Під час будь-якої перевірки дослідник **кидає щонайменше 1 кубик**.

Якщо дослідник **отримав принаймні один успіх** («5» або «6»), він успішно пройшов перевірку. Якщо ж він не отримав жодного успіху, то **провалив** перевірку. Загальну кількість отриманих успіхів називають **результатом перевірки**.

Після цього дослідник виконує вказівки згідно з результатом перевірки.

Приклад. Лілі Чен має актив «Таємничий фоліант» з таким текстом: «Під час відпочинку можете пройти перевірку . У разі успішної перевірки отримайте 1 заклинання». Під час відпочинку Лілі проходить перевірку своїх знань () зі значенням 2. Отже, вона кидає 2 кубики, на яких випадає «1» і «3». Лілі не викинула «5» або «6», тому провалює перевірку й не отримує заклинання.

Проходячи перевірку, дослідник може скористатися бонусом до вміння лише від однієї карти (наприклад, від карти активу з ефектом «+1 до »). Якщо дослідник має кілька карт, що дають бонус до потрібного вміння, він використовує карту з **найбільшим бонусом**.

ПЕРЕВІРКИ НА КАРТАХ

Перевірки у текстах карт зазвичай позначають символом відповідного вміння в дужках. Коли дослідник застосовує ефект з символом вміння, він повинен негайно пройти перевірку цього вміння. Біля символу вміння також може стояти модифікатор (наприклад, «-1»), який збільшує або зменшує кількість кубиків, які кидає дослідник під час перевірки.

ПЕРЕКИДАННЯ КУБИКІВ

Відразу після кидка кубиків під час перевірки, дослідник може витратити один жетон доказу, щоб перекинути один кубик. Він може зробити це кілька разів, якщо у нього вистачає жетонів доказів. Результат перевірки визначають після того, як дослідник перекинув кубики.

УМІННЯ

Кожен дослідник володіє п'ятьма вміннями, вказаними внизу листа дослідника. Число під кожним символом — кількість кубиків, які дослідник кидає під час перевірки (див. розділ «Перевірки» зліва).



Уміння на листі дослідника

ЖЕТОНИ ПОЛІПШЕННЯ

Дослідники можуть удосконалювати свої вміння. Коли ефект указує поліпшити вміння, дослідник бере жетон поліпшення з відповідним символом і кладе його біля цього вміння на лист дослідника стороною «+1» догори. Якщо він поліпшить це вміння ще раз, то перевертає жетон стороною «+2» догори. Уміння дослідника — це значення вміння на листі дослідника плюс значення жетона поліпшення.



Жетон поліпшення знань

КОМПЛЕКСНІ ЗУСТРІЧІ

Комплексними зустрічами називають експедиційні зустрічі, зустрічі в Інших світах та особливі зустрічі. Ці пригоди небезпечні, але вони можуть дати чимало корисного. Кожна карта комплексної зустрічі містить три ефекти. Щоб розіграти комплексну зустріч, дослідник спершу застосовує ефект, указаний у першому абзаці, а потім один з двох наступних залежно від результату.

У разі успішної перевірки дослідник переходить до другого абзацу, у разі провалу — до третього. Він повністю застосовує вказаний ефект (який може вимагати додаткових перевірок), а потім скидає карту.



Початковий ефект

Ефект у разі успіху

Ефект у разі провалу

Комплексна зустріч

Якщо карта зустрічі в Іншому світі вказує «зачинити ці ворота», гравець скидає жетон воріт зі своєї локації.

Розігравши експедиційну зустріч, дослідник переміщує жетон поточної експедиції в локацію, зображену на звороті верхньої карти колоди експедиційних зустрічей.

ПРИКЛАД ЗУСТРІЧІ В ІНШОМУ СВІТІ



1. Під час фази зустрічей Сайлас Марш перебуває в локації з жетоном воріт.
2. Вирішивши пройти крізь ворота, він бере карту з колоди зустрічей в Інших світах. Він застосовує перший ефект на карті, що містить символ «(👁️-1)». Отже, Сайласу треба пройти перевірку спостережливості.
3. Він додає до значення своєї спостережливості (3) модифікатор перевірки (-1).
4. Сайлас не має здібностей чи майна, що дають бонуси до цього вміння, тому він кидає 2 кубики.
5. Він не викинув «5» чи «6», тому провалює перевірку. Сайлас застосовує ефект «У разі провалу», що змушує його втратити 3 розуму або 1 доказ. Потім він скидає карту зустрічі з Іншим світом.

МАЙНО ТА СТАНИ

Дослідники часто отримують активи, артефакти, заклинання та стани. Коли дослідник отримує карту або жетон, він кладе їх горілиць біля свого листа дослідника.

ЗАКЛИНАННЯ І СТАНИ

Карти заклинань і станів двосторонні. Зворот кожної такої карти — таємна інформація. Коли гравець отримує карту заклинання або стану, він може дивитися **тільки на її лице**.



Лице карти стану



Лице карти заклинання

На карті вказано, коли дослідник повинен перевірити її та негайно застосувати ефект на звороті.

ЗАТРИМАНІ ДОСЛІДНИКИ

Деякі ігрові ефекти можуть затримувати дослідників. Затриманий дослідник не може виконувати дій.

Коли дослідник затримується, він кладе свою фішку дослідника на бік, щоб не забути про це. Під час фази дій він не виконує 2 дії, а лише ставить свою фішку вертикально. Більше він не затриманий.



Фішка затриманого дослідника

ЗВІРЯЧЕ ПОГРАБУВАННЯ МУЗЕЮ

Рекс Мерфі,
журналіст-розслідувач

Наші анонімні джерела в поліції повідомляють, що після пограбування музею минулої ночі залишилися не лише калюжі крові, а й море запитань. Слідство вважає, що грабіжники проникли в будинок через вікно з...



ЗДОРОВ'Я І РОЗУМ

На листі дослідника вказано максимальні значення його здоров'я і розуму. Кожен дослідник починає гру з указаною кількістю жетонів здоров'я і розуму.



Максимальне значення здоров'я

Максимальне значення розуму

Якщо дослідник повинен **втратити** здоров'я чи розум, він повертає в запас відповідну кількість жетонів здоров'я чи розуму зі свого листа дослідника. Якщо ж дослідник повинен **відновити** здоров'я чи розум, він бере жетони здоров'я чи розуму з запасу. Кількість жетонів здоров'я і розуму не може перевищувати максимальні для дослідника значення.

ПЕРЕМОЖЕНІ ДОСЛІДНИКИ

Якщо значення здоров'я чи розуму дослідника дорівнює нулю, його вважають **переможеним**. Щойно це станеться, дослідник виконує такі кроки:

- Підвищення приреченості.** Підвищте приреченість на 1.
- Переміщення.** Перемістіть фішку дослідника в найближчу локацію міста. Покладіть фішку дослідника на бік, а зверху на неї покладіть жетон здоров'я (якщо дослідник втратив усе здоров'я) або жетон розуму (якщо дослідник втратив увесь розум).



Фішка переможеного дослідника

- Збирання майна.** Дослідник скидає всі свої карти стану, жетони здоров'я, розуму й поліпшень, а майно (активи, артефакти, заклинання, докази та квитки) кладе на свій лист дослідника. Лист разом з майном відсувають убік, адже це все знадобиться, якщо переможеного колегу знайде інший дослідник.
- Новий лідер.** Якщо в переможеного дослідника був жетон головного дослідника, він передає його іншому дослідникові на свій вибір.

Після цього дослідники продовжують розігрувати поточну фазу гри.

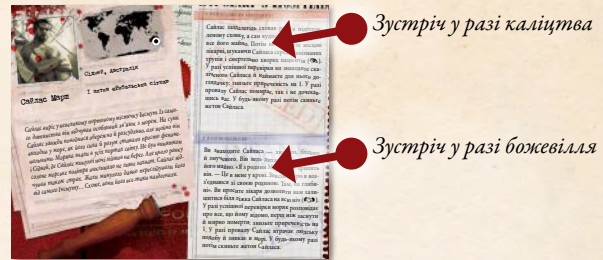
ВИБІР НОВОГО ДОСЛІДНИКА

Втративши дослідника, гравець може вибрати нового дослідника після фази міту. Він **вибирає будь-якого доступного дослідника й виконує кроки 3–4 приготувань до гри** (див. с. 4).

ЗУСТРІЧ З ПЕРЕМОЖЕНИМИ ДОСЛІДНИКАМИ

Дослідник може розіграти зустріч з переможеним колегою, щоб забрати його майно і, якщо пощастить, знизити приреченість.

Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в одній локації з фішкою переможеного дослідника, він може розіграти одну із зустрічей на звороті листа переможеного дослідника. Якщо на фішці дослідника лежить жетон здоров'я, він розігрує зустріч у разі каліцтва, якщо жетон розуму — зустріч у разі божевілля.



Зустріч у разі каліцтва

Зустріч у разі божевілля

Розігравши таку зустріч, вилучіть фішку й лист переможеного дослідника з гри. Цього персонажа не використовують до кінця гри.

ЗЖЕРТІ ДОСЛІДНИКИ

Іноді монстри **зжирють** дослідників. Якщо дослідника зжерли, його вважають переможеним, але він виконує тільки кроки **1 та 4** з розділу «Переможені дослідники». Потім він скидає всі карти станів, майно, жетони здоров'я, розуму та поліпшень, після чого вилучає лист і фішку дослідника з гри. Наприкінці фази міту гравець вибирає собі нового дослідника.

БОЙОВІ ЗУСТРІЧІ

Дослідники розігрують бойові зустрічі, щоб перемогти монстрів і вилучити їх з ігрового поля.

Під час зустрічі з монстром дослідник перевертає його жетон і читає текст на звороті. Щоб визначити результат бойової зустрічі, він проходить дві перевірки: спершу **перевірку волі**, а потім **перевірку сили**.



Зворот жетона монстра

ПЕРЕВІРКА ВОЛІ

Дослідник проходить перевірку волі (🧠), указану на жетоні монстра.

Якщо значення **жаху** монстра **перевищує** кількість отриманих успіхів («5» і «6»), дослідник втрачає кількість розуму, рівну цій різниці (див. нижче «Приклад бою»).

ПЕРЕВІРКА СИЛИ

Дослідник проходить перевірку сили (👊), указану на жетоні монстра.

Якщо значення **шкоди** монстра **перевищує** кількість отриманих успіхів («5» і «6»), дослідник втрачає кількість здоров'я, рівну цій різниці (див. нижче «Приклад бою»).

Монстр втрачає стільки здоров'я, скільки успіхів отримав дослідник. Покладіть на нього відповідну кількість жетонів здоров'я із запасу. Якщо кількість утраченого монстром здоров'я більша або дорівнює його стійкості, дослідник перемагає монстра й повертає його в чашу монстрів.

Якщо дослідник не перемагає монстра, той залишається у своїй локації разом з усіма викладеними жетонами здоров'я.

ЕПІЧНІ МОНСТРИ

Це особливо сильні й небезпечні монстри. Епічних монстрів вважають звичайними монстрами для всіх ігрових ефектів, крім тих, які переміщують чи повертають монстрів у чашу.



Епічний монстр

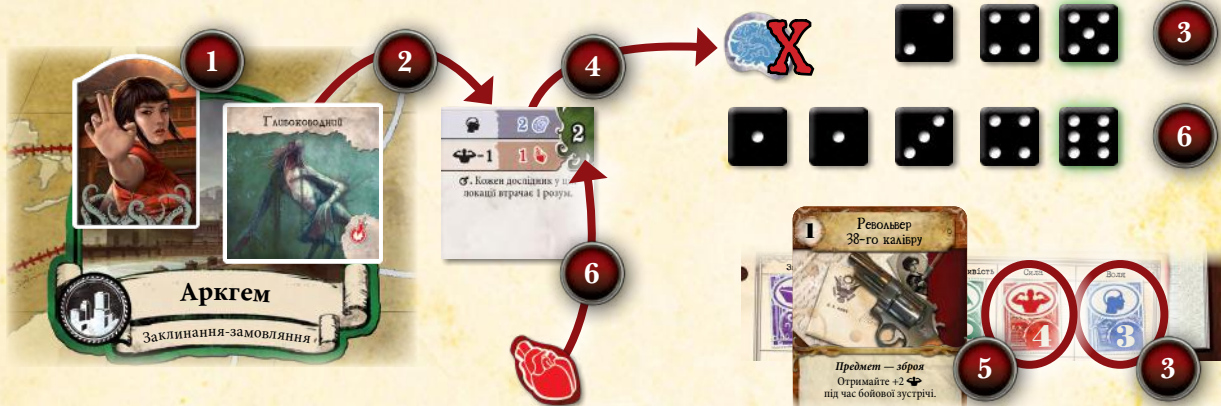
Епічного монстра неможливо перемогти, доки він не втратить більше здоров'я, ніж значення його стійкості (або стільки ж). Тільки після цього його вилучають з поля.

Епічні монстри з'являються у грі лише завдяки особливим ефектам. Епічних монстрів ніколи не кладуть у чашу монстрів.

ЗАСІДКА

Іноді дослідники зустрічаються з монстрами, яких немає на ігровому полі. Коли на карті вказано, що «монстр нападає із засідки», дослідник навмання витягує одного монстра з чаші монстрів і негайно вступає з ним у бій. Після бою дослідник повертає монстра в чашу (навіть якщо не переміг його) і продовжує застосовувати ефект, що призвів до засідки.

ПРИКЛАД БОЮ



1. Під час фази зустрічей Лілі Чен перебуває в одній локації з монстром, тому повинна вступити з ним у бій.
2. Лілі перевертає жетон монстра. На звороті немає ніяких ефектів, які застосовують у бою.
3. Лілі проходить перевірку 🧠. Її 🧠 становить 3. На жетоні монстра не вказано модифікаторів, тому Лілі кидає 3 кубики.
4. Лілі викидає 1 успіх і віднімає його від значення жаху монстра (🧠), що становить 2. Вона втрачає 1 розум (різниця між значеннями).

5. Лілі проходить перевірку 👊. Її 👊 становить 4. Вона застосовує модифікатор монстра (-1) й отримує бонус від свого «Револьвера 38-го калібру» (+2). Отже, вона кидає 5 кубиків.

6. Лілі отримала 1 успіх і віднімає його від значення шкоди монстра (🔥), що становить 1. Кількість викинутих успіхів дорівнює значенню шкоди, тож Лілі не втрачає здоров'я.

Лілі отримала 1 успіх, тому монстр втрачає 1 здоров'я. Вона викладає на жетон монстра 1 жетон здоров'я. Стійкість монстра становить 2, тому він досі не переможений. Зустріч завершується.

ЧУТКИ

Більшість карт **чуток** указують викласти в певні локації жетони чуток. Дослідник у локації з жетоном чуток може розіграти зустріч з цим жетоном під час фази зустрічей. Для цього замість звичайної карти зустрічі він бере карту чуток і застосовує її ефект.



Жетон чуток

Якщо досліднику вдалося зупинити чутки, скиньте цю карту чуток разом з усіма жетонами на ній, а також жетон чуток.

ВИПАДКОВА ЛОКАЦІЯ

Деякі карти чуток і таємниць указують розмістити жетон у «випадковій локації». Для цього навмання візьміть жетон доказу із запасу: указана на звороті жетона локація — це випадкова локація. Потім скиньте жетон доказу.

ТАЄМНИЦІ

Для перемоги у грі дослідникам треба розгадати три таємниці. Кожен Стародавній має свою колоду карт таємниць з індивідуальними завданнями й випробуваннями.

Під час приготувань до гри візьміть одну карту таємниці й розмістіть горілиць біля листа Стародавнього. На кожній карті вказано, як дослідники можуть розгадати цю таємницю. Розгадавши таємницю, негайно візьміть з колоди нову карту таємниці й покладіть її горілиць **зверху** розгаданої карти.



Карта розгаданої таємниці

Карта поточної таємниці

Дослідники перемагають, коли розгадають три таємниці. Утім, якщо Стародавній пробудився, дослідникам доведеться розгадати ще одну, останню таємницю (див. «Остання таємниця»).

ПРОБУДЖЕННЯ СТАРОДАВНЬОГО

Щойно жетон приреченості досягає поділки «0» на треку приреченості, Стародавній **пробуджується**. Переверніть лист Стародавнього й негайно застосуйте всі ефекти пробудження в лівому верхньому куті листа (якщо вони вказані). Цей лист залишається перевернутим до кінця гри, а замість ефектів з лицьової сторони тепер діють ефекти зі звороту (зокрема інформація про культистів). На звороті листа Стародавнього також вказані умови поразки.



Зворот листа Стародавнього

ВИБУЛІ ГРАВЦІ

Якщо дослідника перемогли чи зжерли після пробудження Стародавнього, гравець **вибуває з гри**. Вибулі гравці не можуть вибрати нового дослідника й продовжувати гру.

Якщо всі гравці вибули, дослідники програють.

ОСТАННЯ ТАЄМНИЦЯ

Коли Стародавній пробуджується, дослідникам набагато важче перемогти. Тепер їм доведеться також розгадати **останню таємницю**, описану на звороті листа Стародавнього. А для цього іноді треба здолати в бою самого Стародавнього.

ЩО ДАЛІ?

Вітаємо! Тепер ви готові до своєї першої партії. Якщо під час гри з'являться запитання, зазирніть у «Довідник правил». Але от вам кілька відповідей, які шукають найчастіше:

- Якщо треба поділити непарне число, завжди округляйте до більшого.
- Усі суперечки вирішує головний дослідник.
- Майно «дослідника» впливає тільки на свого власника, якщо в тексті не згадано іншого дослідника.

ПРАДАВНІЙ ЖАХ

ДОВІДНИК ПРАВИЛ

ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ДОВІДНИКОМ

Цей довідник відповість на всі запитання, які можуть виникнути протягом гри. Довідник не призначений для вивчення правил гри. Ви повинні спершу прочитати книжку правил, а до цього довідника звертатися в разі виникнення запитань.

Цей довідник складається з п'яти розділів:

ГЛОСАРІЙ С. 2-12

Це основна частина довідника, де ви знайдете детальні роз'яснення правил, подані параграфами в алфавітному порядку.

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ С. 12

Відповіді на деякі поширені запитання.

ЗДІБНОСТІ ДОСЛІДНИКІВ С. 13

Докладні роз'яснення здібностей дослідників.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА С. 14

Указівки щодо зміни складності гри й підрахунку очок.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК С. 15

Повний список параграфів і термінів з номерами сторінок для зручного пошуку в довіднику.

ПАМ'ЯТКА С. 16

Короткий опис усіх фаз гри та дій дослідників у зручному форматі.

ВАЖЛИВО!

Перш ніж звертатися до цього довідника, ознайомтеся з книжкою правил: вона підготує вас до першої партії. Якщо ж під час гри у вас виникатимуть якісь запитання, шукайте відповідь **в цьому довіднику**.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Цей довідник головніший за книжку правил. Якщо книжка правил у чомусь суперечить довіднику, дотримуйтеся вказівок довідника.

Іноді текст ігрових компонентів (наприклад, карт) суперечить правилам у книжці правил або довіднику. У такому разі дотримуйтеся вказівок ефекту компонента.

Якщо в тексті компонента вказано «не можна» («не можете»), заборона незаперечна.



ГЛОСАРІЙ

У цьому розділі зібрано детальну інформацію про всі ігрові терміни й фази гри.

Якщо ви не можете знайти якийсь термін у довіднику, шукайте його за алфавітом у покажчику на с. 15.

АКТУАЛЬНІ ТЕМИ

Деякі параграфи глосарія охоплюють низку важливих тем, тому радимо спершу ознайомитися з такими параграфами:

Обмеження кількості компонентів.....	7
Округлення.....	7
Отримання майна та станів.....	8
Прихована інформація.....	10
Скидання.....	11
Суперечності.....	11



БАНКІВСЬКА ПОЗИКА

- Коли дослідник виконує дію отримання активів, він може взяти карту стану «Борг», щоб відразу додати 2 успіхи до результату перевірки.
- Якщо дослідник уже має карту «Борг», він не може отримати банківську позику.



Див. також: Отримання активів, Отримання майна та станів, Резерв

БОЙОВІ ЗУСТРІЧІ

Якщо у фазі зустрічей дослідник перебуває в локації з одним або кількома монстрами, він повинен у довільному порядку по черзі розіграти бойову зустріч з кожним монстром у цій локації. Бойову зустріч розігрують у такому порядку:

- Ознайомтеся з ефектами монстра.** Деякі ефекти монстра можуть вплинути на умови бойової зустрічі. Спершу ознайомтеся з ефектами монстра.
- Пройдіть перевірку волі.** Дослідник проходить перевірку , указану на жетоні монстра.
 - Якщо значення **жаху** монстра більше, ніж результат перевірки, дослідник втрачає кількість розуму, рівну цій різниці.
- Пройдіть перевірку сили.** Дослідник проходить перевірку , указану на жетоні монстра.
 - Якщо значення **шкоди** монстра перевищує кількість отриманих успіхів, дослідник втрачає кількість здоров'я, рівну цій різниці.
 - У разі успішної перевірки монстр втрачає стільки одиниць здоров'я, скільки успіхів отримав дослідник. Покладіть на жетон монстра відповідну кількість жетонів здоров'я. Дослідник і монстр втрачають здоров'я одночасно.

➤ Якщо кількість утраченого здоров'я монстра стає більшою, ніж його значення стійкості (або дорівнює йому), дослідник перемагає монстра й повертає його жетон у чашу монстрів.

➤ Якщо на жетоні монстра не вказана перевірка  або , дослідник її не проходить.

➤ Якщо у фазі зустрічей дослідник перемагає всіх монстрів у своїй локації, він може розіграти ще одну зустріч на свій вибір.

Див. також: Монстри, Перевірки

ВИБУЛІ ГРАВЦІ

- Якщо гравець вибув із гри, він не може вибрати нового дослідника.
- Якщо дослідника перемогли, а вільних дослідників у запасі не залишилося, цей гравець вибуває з гри.
- Якщо дослідника перемогли або зжерли після пробудження Стародавнього, гравець вибуває з гри.
- Якщо дослідники виграють гру, усі вибулі гравці також виграють.
- Якщо всі гравці вибули, дослідники програють гру.

Див. також: Перемога та поразка

ВИПАДКОВІ ЛОКАЦІЇ

Щоб визначити «випадкову локацію», скиньте один жетон доказу з запасу й подивіться, яка локація вказана на лицьовій стороні.

➤ Якщо в запасі та скиді не лишилися доказів, випадкову локацію вибирає головний дослідник.

ВИТРАТИТИ

- Коли дослідник витрачає жетон або карту (наприклад, жетон доказу), він скидає цей компонент, щоб застосувати ефект.
- Дослідник не може витратити жетони або карти, яких не має.
- Дослідник може не витратити свої жетони або карти.
- Дослідник не може витратити здоров'я або розум, якщо це призведе до його поразки (тобто не може витратити останній жетон здоров'я або розуму).

ВІДКЛАДЕНІ КОМПОНЕНТИ

- Під час приготувань до гри іноді треба відкласти деякі компоненти. Розмістіть такі компоненти біля листа Стародавнього.
- Розділіть відкладені карти за малюнком на звороті, перетасуйте кожен стос окремо й розмістіть долілиць біля листа Стародавнього.
- Якщо треба скинути компонент, відкладений під час приготувань, його не повертають у запас або в колоду, а натомість його слід знову відкласти.
- Відкладені компоненти входять у гру, лише якщо ігровий ефект укаже зробити це. Наприклад, відкладений монстр з'являється на полі лише тоді, коли ігровий ефект укаже розмістити саме цього монстра.

Див. також: Засідка, Стародавній

Відпочинок

Дослідник може виконати дію відпочинку, щоб відновити 1 здоров'я та 1 розум.

- Дослідник не може виконати цю дію, якщо в його локації є монстр.

Ворота

- Жетони воріт лежать стосом долілиць, доки певні ефекти не призведуть до їхньої появи на полі.
- Якщо дослідник зачинає ворота, жетон воріт скидають.
- Якщо треба скинути ворота, покладіть жетон воріт горілиць у скид біля стосу. Якщо стос вичерпався, візьміть усі жетони зі скиду, переверніть долілиць, перемішайте й створіть новий стос.
- Якщо ефект призводить до появи воріт на полі, візьміть верхній жетон воріт зі стосу й розмістіть горілиць у локації, указаній на жетоні. Потім візьміть один випадковий жетон монстра з чаші монстрів і розмістіть у тій самій локації.
- Якщо треба розмістити на полі ворота, але стос і скид воріт вичерпалися, **натомість підвищте приреченість на 1**.
- Під час фази зустрічей дослідник у локації з воротами може розіграти зустріч в Іншому світі, узявши карту з відповідної колоди.

Див. також: Зустрічі в Інших світах

Головний дослідник

- Головний дослідник — це гравець, який має жетон головного дослідника.
- Головний дослідник першим виконує свої дії під час фази дій і першим розіграє зустріч під час фази зустрічей. Потім ходить наступний дослідник за годинниковою стрілкою.
- Під час фази міту головний дослідник відкриває карту міту.
- Наприкінці фази міту головний дослідник може передати жетон головного дослідника іншому гравцеві на свій вибір.
- Якщо дослідники ухвалюють спільне рішення, останнє слово залишається за головним дослідником.

Див. також: Суперечності

Двосторонні карти

- Двосторонні карти одного типу мають різні звороти. Тип двосторонньої карти вказаний під назвою карти.
- Колоди двосторонніх карт лежать горілиць. Дослідники бачать лице верхньої карти в кожній такій колоді.
- Якщо досліднику треба взяти випадкову карту з колоди двосторонніх карт, він бере нижню карту.
- Якщо дослідник скидає двосторонню карту, її відразу загасовують у відповідну колоду.
- Після того як гравець перетасує колоду двосторонніх карт, її повинен зрізати інший гравець.

Дії

Під час фази дій кожен дослідник може виконати до 2 дій. Цю фазу починає головний дослідник, виконуючи будь-які 2 дії. Потім 2 дії виконує дослідник ліворуч від нього і т. д.

- Кожну дію дослідник може виконати лише 1 раз за раунд.
- Дослідник може не виконувати дію, якщо не має можливості або бажання.
- Дослідник повинен повністю завершити поточну дію, перш ніж починати наступну. Наприклад, він не може перервати подорож, щоб виконати обмін, а потім продовжити переміщення.

Див. також: Відпочинок, Головний дослідник, Дія компонента, Затримані дослідники, Місцева дія, Обмін, Отримання активів, Подорож, Приготування до подорожі

Дія компонента

Під час фази дій дослідник може виконати дію, указану на одному з його компонентів (на листі дослідника, карті стану або майні).

- Як і всі інші дії, дію на будь-якому компоненті можна виконати лише один раз за раунд. Якщо дослідник виконав дію компонента, він та інші дослідники **не можуть** виконувати дію цього компонента до кінця раунду (виняток — місцеві дії). Наприклад, якщо дослідник виконав дію активу й передав його іншому досліднику під час дії обміну, новий власник не зможе виконати дію цього активу до наступного раунду.
- Дію компонента, указану на листі дослідника, може виконувати лише цей дослідник.
- Дію компонента, указану на карті майна або стану, може виконувати лише власник цієї карти.
- Дослідник може виконувати місцеві дії на компонентах інших дослідників у тій самій локації.

Див. також: Майно, Місцева дія

Докази

- Докази лежать долілиць у запасі, доки гравці їх не отримають, не скинуть або не розмістять на ігровому полі.
- Якщо треба скинути доказ, покладіть жетон доказу горілиць у скид біля запасу. Якщо запас вичерпався, перемістіть туди всі жетони зі скиду, переверніть долілиць і перемішайте.
- Якщо ефект приводить до появи доказу, візьміть навмання жетон доказу із запасу і розмістіть у локації, указаній на лицьовій стороні жетона.
- Якщо ефект приводить до появи доказу у визначеній локації, візьміть жетон доказу із запасу й розмістіть у цій локації. Ігноруйте локацію, указану на лиці жетона.
- Протягом фази зустрічей дослідник у локації з жетоном доказу може розіграти дослідницьку зустріч.
- Під час перевірки дослідник може витратити один жетон доказу, щоб перекинути один кубик. Він може виконувати перекиди будь-яку кількість разів, доки в нього вистачає жетонів доказів.

Див. також: Дослідницькі зустрічі, Отримання майна та станів, Перекид кубиків

ДОСЛІДНИКИ

- Поняття «дослідник» може стосуватися гравця; персонажа, яким він грає; а також листа й фішки цього персонажа.
- Поняття «активний дослідник» означає дослідника, який у цьому мить виконує дію або розіграє зустріч. Під час фази міту активний дослідник — це завжди головний дослідник.
- На кожному листі дослідника вказана дія компонента, яку дослідник може виконати у фазі дій, а також особлива здібність, яка діє протягом усієї гри.
- На кожному листі дослідника вказані максимальні значення здоров'я і розуму дослідника, а також значення п'яти умінь: знання (📖), вплив (👁️), спостережливість (👁️), сила (👊) і воля (👊).
- На звороті кожного листа дослідника вказані його початкова локація (написана й зображена на мапі), початкове майно, стани й ефекти. Також тут описана зустріч з переможеним дослідником у разі його каліцтва чи божевілля.

Див. також: Головний дослідник, Здоров'я і розум, Переможені дослідники, Уміння

ДОСЛІДНИЦЬКІ ЗУСТРІЧІ

- Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в локації з жетоном доказу, він може розіграти дослідницьку зустріч, узявши верхню карту з колоди дослідницьких зустрічей.
- На звороті карт дослідницьких зустрічей зображений відповідний Стародавній.
- Фраза «цей доказ» означає жетон доказу, який дозволив розіграти цю дослідницьку зустріч.
- Якщо цей жетон доказу ніхто не отримав і не скинув, він залишається у своїй локації та дозволяє розіграти дослідницьку зустріч ще раз.
- Фраза «додатковий доказ» означає жетон доказу з запасу.

Див. також: Докази, Стародавній

ЕКСПЕДИЦІЙНІ ЗУСТРІЧІ

- Експедиційні зустрічі — це комплексні зустрічі, які можуть узяти досліднику пройти кілька перевірок.
- На звороті кожної карти експедиційної зустрічі вказана відповідна їй локація.
- Усі карти експедиційних зустрічей складають в одну колоду, незалежно від звороту карти. Після того як гравець перетасує колоду експедиційних зустрічей, її повинен зрізати інший гравець.
- Жетон поточної експедиції розміщують у локації, зображеній на звороті верхньої карти в колоді експедиційних зустрічей. Якщо верхня карта в колоді змінилася (з будь-якої причини), перемістить жетон у локацію, зображену на звороті нової верхньої карти.
- Якщо у фазі зустрічей дослідник перебуває в локації з жетоном поточної експедиції, він може розіграти експедиційну зустріч, узявши верхню карту з цієї колоди.

Див. також: Комплексні зустрічі

ЕПІЧНІ МОНСТРИ

Епічних монстрів вважають звичайними монстрами для всіх ігрових ефектів, крім таких:

- Епічного монстра можна перемогти лише тоді, коли кількість утраченого здоров'я монстра стане більшою, ніж його значення стійкості (або дорівнюватиме йому). Його неможливо перемогти іншим способом.
- Епічного монстра не можна скинути.
- Епічний монстр переміщується, лише якщо це вказано на його жетоні чи компоненті, який призвів до його появи. Ви не можете переміщувати епічного монстра іншими способами.
- Епічних монстрів не кладуть у чашу монстрів.
- Якщо епічний монстр переможений, його жетон кладуть у коробку.
- Поняття «монстр» стосується і звичайних монстрів, і епічних. Поняття «неепічний монстр» стосується лише звичайних монстрів.

ЖЕТОНИ СТАРОДАВНІХ

- Жетони Стародавніх — універсальний ігровий ресурс, який використовують під час застосування різних ігрових ефектів, зокрема ефектів Стародавнього.
- У тексті компонента, який указує викласти на поле жетон Стародавнього, вказано, як саме дослідники взаємодіють із цим жетоном.
- Жетон Стародавнього дозволяє досліднику розіграти зустріч, лише якщо це вказано на компоненті, який указав викласти на ігрове поле цей жетон.

ЗАКЛИНАННЯ

- Карти заклинань двосторонні. Дослідник **не може дивитися на зворот карти**, доки якийсь ефект не дозволить це зробити.
- На лиці карти заклинання вказаний ефект, який можна застосувати. Одні ефекти можна застосувати, витративши дію, інші — виконавши певні умови.
- Коли дослідник читає заклинання, він застосовує ефекти на лицьовій стороні карти. Зазвичай дослідник проходить перевірку та/або перевертає карту після застосування ефекту.
- Дослідник не може мати кілька однакових заклинань. Якщо він з якоїсь причини отримує копію заклинання, яке вже має, то відразу його скидає.

Див. також: Двосторонні карти, Ознаки, Отримання майна та станів, Перевернуті карти й листи

ЗАСІДКА

Коли монстр нападає на дослідника із засідки, візьміть навмання одного монстра з чаші монстрів і негайно вступіть з ним у бій.

- Напад із засідки не вважають появою монстра, тому ефект «Коли цей монстр з'являється на полі» на звороті жетона монстра ігнорують.
- Після завершення бойової зустрічі дослідник скидає монстра, навіть якщо не переміг його.
- Якщо **вказано**, який саме монстр нападає із засідки, не беріть його жетон з чаші. Натомість скористайтеся інформацією про цього монстра на відповідному відкладеному жетоні або жетоні на ігровому полі.
- Якщо із засідки нападає культист, не беріть його жетон з чаші. Натомість скористайтеся інформацією про культистів на листі Стародавнього.
- На відміну від звичайної бойової зустрічі, якщо дослідник пермагає монстра із засідки, він не може розіграти ще одну зустріч.

Див. також: Бойові зустрічі, Відкладені компоненти, Культисти

ЗАТРИМАНІ ДОСЛІДНИКИ

Коли дослідник затримується, він кладе свою фішку дослідника на бік.

- Затриманий дослідник не може виконувати дій.
- Якщо дослідник затримується під час виконання дії, **замість затримання** він відразу припиняє виконувати дію і втрачає всі подальші дії.
- Під час фази дій дослідник не виконує 2 дії, а лише ставить свою фішку вертикально. Більше він не затриманий.

ЗДОРОВ'Я І РОЗУМ

- Кожен дослідник починає гру з максимальною кількістю здоров'я і розуму, указаними на його листі дослідника.
- Дослідник не може відновити здоров'я і розум понад вказані максимальні значення.
- Жетони здоров'я або розуму зі значенням «3» дорівнюють 3 звичайним жетонам здоров'я або розуму. Гравці можуть у будь-який момент гри обміняти жетон зі значенням «3» на три окремі звичайні жетони (або навпаки).
- Якщо дослідник втрачає здоров'я чи розум, він повертає відповідну кількість жетонів у запас.
- Якщо в дослідника не лишається жетонів здоров'я чи розуму, він переможений.
- Ефекти, що запобігають втраті здоров'я чи розуму, не діють, якщо дослідник **витрачає** здоров'я чи розум.
- Дослідник не може витратити здоров'я чи розум, якщо це призведе до його поразки (тобто не може витратити останній жетон здоров'я чи розуму).

Див. також: Витратити, Переможені дослідники

ЗЖЕРТІ ДОСЛІДНИКИ

Якщо дослідника зжерли, він повинен:

1. **Підвищити приреченість.** Підвищте приреченість на 1.
2. **Скинути майно.** Дослідник скидає все своє майно, карти стану, жетони здоров'я, розуму й поліпшень, після чого кладе лист і фішку дослідника в коробку.
3. **Вибрати нового головного дослідника.** Якщо у жертого дослідника був жетон головного дослідника, він передає його іншому дослідникові на свій вибір.
 - Гравець вибирає нового дослідника наприкінці фази міту.

Див. також: Переможені дослідники

ЗУСТРІЧІ

У фазі зустрічей кожен дослідник розіграє одну зустріч. Дослідники розіграють зустрічі по черзі, починаючи з головного дослідника й далі за годинниковою стрілкою.

- Якщо дослідник перебуває в локації з одним або кількома монстрами, він **повинен** у довільному порядку по черзі розіграти бойову зустріч з кожним монстром у цій локації.
- Якщо дослідник розіграв усі бойові зустрічі, і монстрів у його локації не лишилося, він може відразу розіграти іншу зустріч.
- Якщо дослідник має кілька доступних варіантів зустрічей, він вибирає один з них.
- Якщо дослідник має карту стану «Ув'язнений», то замість зустрічі він повинен застосувати текст на звороті карти, **навіть якщо** в його локації є монстр.

Див. також: Бойові зустрічі, Дослідницькі зустрічі, Експедиційні зустрічі, Зустрічі в Інших світах, Зустрічі в локаціях, Комплексні зустрічі, Особливі зустрічі, Переможені дослідники, Чутки

ЗУСТРІЧІ В ІНШИХ СВІТАХ

Під час фази зустрічей дослідник у локації з воротами може розіграти зустріч в Іншому світі, відкривши карту з відповідної колоди.

- Зустрічі в Інших світах — це комплексні зустрічі, які можуть указувати досліднику пройти кілька перевірок.
- Фраза «ці ворота» означає ворота в локації, де дослідник розіграє зустріч в Іншому світі.
- Коли дослідник розіграє зустріч в Іншому світі, він усе ще перебуває в поточній локації. Його фішку не прибирають з ігрового поля.

Див. також: Ворота, Комплексні зустрічі



ЗУСТРІЧІ В ЛОКАЦІЯХ

- Під час фази зустрічей дослідник може розіграти зустріч у локації, узявши карту загальної зустрічі й застосувавши ефект згідно з типом локації.
- Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в Аркгемі, Буенос-Айресі або Сан-Франциско, замість загальної зустрічі він може розіграти зустріч в Америці. Для цього він бере карту зустрічі в Америці й застосовує ефект для свого міста.
- Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в Стамбулі, Лондоні або Римі, замість загальної зустрічі він може розіграти зустріч у Європі. Для цього він бере карту зустрічі в Європі й застосовує ефект для свого міста.
- Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в Шанхаї, Сіднейі або Токію, замість загальної зустрічі він може розіграти зустріч в Азії / Австралії. Для цього він бере карту зустрічі в Азії / Австралії й застосовує ефект для свого міста.
- На ігровому полі під кожною назвою міста вказано найпоширеніший ефект на картах цього міста.

Див. також: Локації

КАРТА-ПАМ'ЯТКА

- Під час приготувань до гри розмістіть біля ігрового поля карту-пам'ятку для відповідної кількості гравців.
- На карті-пам'ятці вказано, скільки жетонів воріт, доказів і монстрів з'являються на полі внаслідок ефектів карт міту чи прориву монстрів.

Див. також: Ворота, Докази, Міти, Прорив монстрів






КОМПЛЕКСНІ ЗУСТРІЧІ

Комплексними зустрічами називають експедиційні зустрічі, зустрічі в Інших світах й особливі зустрічі.

- Щоб розіграти комплексну зустріч, дослідник спершу застосовує ефект, указаний у першому абзаці, а потім один з двох наступних залежно від результату перевірки: в разі успішної перевірки — другий абзац, у разі провалу — третій.
- Якщо в першому абзаці перевірки немає, у тексті буде вказано, до якого абзацу переходити далі.

Див. також: Перевірки

КУЛЬТИСТИ

- На відміну від більшості монстрів, на звороті жетонів культистів не вказано ніякої інформації.
- Коли дослідник розіграє бойову зустріч з культистом, він дивиться інформацію про культистів на листі Стародавнього, де вказані перевірка , перевірка , жах, шкода, стійкість й ефекти.
- На лиці жетонів культистів вказані символи  і . Ці символи нагадують, що під час появи культиста на полі або застосування ефекту  варто переглянути вказівки на листі Стародавнього.

ЛОКАЦІЇ

- Кожна локація належить до одного з трьох типів: місто, нетрі або море. Умовні знаки всіх типів локацій вказані в таблиці на ігровому полі.
- Кожна локація з'єднана шляхами щонайменше з однією сусідньою локацією.

Див. також: Подорож, Сусідні локації, Шляхи

МАЙНО

- Майно дослідника — це докази, квитки, активи, артефакти та заклинання.
- Деякі активи, артефакти та заклинання дозволяють досліднику виконувати особливі дії, вказані в тексті карти.
- Ефекти таких карт можна розіграти лише один раз у разі виникнення відповідних умов, якщо не вказано інакше. Наприклад, якщо актив дозволяє досліднику відновити 1 додаткове здоров'я під час відпочинку, він може зробити це лише один раз під час відпочинку.

Див. також: Дія компонента, Обмін, Отримання майна та станів




МІСЦЕВА ДІЯ

Деякі дії на картах майна та станів мають ознаку «Місцева дія».

- Дослідник може виконувати місцеві дії, вказані на його картах майна та станів.
- Будь-який дослідник може виконувати місцеві дії на чужих картах, якщо перебуває в одній локації з їх власником.
- Кожен дослідник може виконати місцеву дію лише раз за раунд. Кілька дослідників можуть виконати ту саму місцеву дію під час однієї фази дій.


Див. також: Локації

МІТИ

- Якщо колода міту вичерпалася, ви **не можете** створити нову колоду міту зі скиду. Якщо дослідникам треба відкрити карту міту, але колода вичерпалася, фаза міту відразу завершується і дослідники програють гру.
- Розігравши карту міту з ознакою «Процес», викладіть її біля листа Стародавнього. Ця карта залишається у грі, доки її не скинуть.
- Символ  у правому нижньому куті карти міту нагадує про те, що карта має ефект . Цей символ, на відміну від аналогічного символу вгорі карти, **не вказує** застосувати всі ефекти  на ігрових компонентах.

Див. також: Ворота, Докази, Знамення, Карта-пам'ятка, Ознаки, Перемога та поразка, Прорив монстрів, Розплата, Ефекти карт міту (с. 16)

МОНСТРИ

- Не відкладених і не розміщених на полі монстрів зберігають у чаші монстрів.
- Якщо ефект призводить до появи монстра на полі, візьміть навання один жетон монстра з чаші монстрів і розмістіть у потрібній локації.
- Якщо на лицьовій стороні жетона монстра вказано символ , застосуйте текст на звороті після слів «Коли цей монстр з'являється на полі».
- Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в локації з монстром, він повинен розіграти бойову зустріч із цим монстром.
- Якщо кількість утраченого здоров'я монстра перевищує його значення стійкості (або дорівнює йому), дослідник перемагає монстра.
- Якщо дослідник перемагає або скидає монстра, він кладе його в чашу монстрів і перемішує жетони.
- Поняття «монстр» стосується і **звичайних монстрів, і епічних**. Поняття «неепічний монстр» стосується **лише** звичайних монстрів.

Див. також: Бойові зустрічі, Відкладені компоненти, Епічні монстри

НАЙБЛИЖЧИЙ

«Найближчими» локаціями або жетонами вважають ті, до яких веде найменша кількість шляхів.

- Якщо кілька локацій розташовані на однаковій відстані, активний дослідник вибирає будь-яку з них.
- Якщо поточна локація відповідає вказаним умовам або містить потрібний жетон, її саму вважають найближчою.

Див. також: Локації, Шляхи

ОБМЕЖЕННЯ КІЛЬКОСТІ КОМПОНЕНТІВ

- Дослідник може отримувати тільки доступні карти або жетони.
 - Карту вважають доступною, якщо вона перебуває в колоді, скиді чи резерві.
 - карти й жетони на листі переможеного дослідника вважають недоступними.
- Якщо запас і скид доказів вичерпалися, ви не можете отримати доказ або розмістити його на ігровому полі.
- Якщо ефект призводить до появи воріт, а стос і скид воріт вичерпалися, **натомість підвищите приреченість на 1**.
- Якщо чаша монстрів порожня, ви не можете розміщувати монстрів на ігровому полі. Також ви не можете розмістити на ігровому полі відкладеного монстра, якщо всі відкладені монстри потрібного типу вже на полі.
- Усі інші жетони, крім доказів, воріт і монстрів, завжди доступні. Якщо бракує певних жетонів, можете замінити їх будь-чим (як-от монетами, гудзиками, компонентами з іншої гри) або записувати кількість таких жетонів на папері.
- Якщо колода карт вичерпалася, відразу перетасуйте скид і створіть нову колоду. Скид карт міту ніколи не перетасовують, щоб створити нову колоду.

Див. також: Відкладені компоненти, Скидання

ОБМІН

Дослідник може виконати дію обміну, щоб обмінятися будь-яким майном з іншим дослідником у своїй локації. Ці два дослідники можуть вільно передавати один одному будь-яку кількість майна, якщо обидва погодилися на обмін.

- Не можна обмінюватися картами стану, жетонами здоров'я, розуму й поліпшень.
- Не можна обмінюватися майном з переможеними дослідниками.

Див. також: Майно

ОЗНАКИ

- Карти артефактів, активів, станів, заклинань і міту мають певні ознаки.
- Усі ознаки виділені **грубим курсивом** (наприклад, «*зброя*»).
- Ознаки не мають ефектів.
- Іноді ефекти посилюються на ознаки карт (наприклад, «отримайте стан-*божевілья*»).

ОКРУГЛЕННЯ

Якщо потрібно поділити якесь число, округлюйте до більшого значення.


ОСОБЛИВІ ЗУСТРІЧІ

Особливі зустрічі пов'язані зі Стародавніми.

- На звороті карт особливих зустрічей зображені відповідні Стародавній і таємниця/остання таємниці. Вони називаються так само, як відповідна таємниця/остання таємниці.
- На листі Стародавнього або на карті таємниці вказано, як саме розігрувати особливу зустріч.

Див. також: Комплексні зустрічі, Стародавній, Таємниці

ОТРИМАННЯ АКТИВІВ

Дослідник у місті може виконати дію отримання активів, щоб пройти перевірку  та взяти з резерву будь-яку кількість активів на суму, що не перевищує кількість отриманих успіхів.

- Якщо дослідник не може чи не хоче брати карти з резерву, він натомість може скинути з резерву одну карту на свій вибір.
- Дослідник не може виконати цю дію, якщо в його локації перебуває монстр.

Див. також: Банківська позика, Перевірки, Резерв



ОТРИМАННЯ МАЙНА ТА СТАНІВ

- **Отримання випадкової карти.** Коли ефект вказує досліднику отримати карту (наприклад, «отримайте 1 артефакт»), він бере верхню карту з відповідної колоди.
 - Якщо дослідник отримує карту заклинання або стану, яку вже має, то скидає цю карту й бере наступну, доки не отримає ту карту, якої ще не має (якщо це можливо).
 - Двосторонні карти беруть з низу колоди.
- **Отримання карти з певною ознакою.** Коли ефект вказує досліднику отримати карту з певною ознакою (наприклад, «отримайте стан-*божевілья*»), він проглядає відповідну колоду (а потім скид, якщо в колоді немає потрібної карти) і бере першу знайдену таку карту. Потім він перетасовує колоду.
 - Якщо карта з певною ознакою — це заклинання або стан, дослідник проглядає відповідну колоду в пошуках потрібної карти, якої він ще не має.
- **Отримання вказаної карти.** Коли ефект вказує досліднику отримати конкретну карту (наприклад, «отримайте актив «Сокира»»), він проглядає відповідну колоду (а потім скид, якщо в колоді немає цієї карти) та бере першу знайдену карту з такою назвою. Потім він перетасовує колоду.
 - Якщо потрібна карта перебуває в резерві, дослідник бере цю карту, не проглядаючи колоду або скид.
 - Якщо дослідник не може знайти потрібної карти, він її не отримує. Така ситуація може трапитися, якщо всі карти з такою назвою перебувають в інших дослідників, переможених дослідників або в коробці.
- **Отримання карти з резерву.** Коли дослідник повинен отримати карту з резерву, зокрема з певною ознакою (наприклад, «отримайте 1 актив-*союзника* з резерву»), дослідник бере з резерву одну таку карту **на свій вибір**.
- **Отримання доказів.** Якщо дослідник повинен отримати доказ, він бере один випадковий жетон доказу із запасу й кладе його біля свого листа дослідника. Якщо карта дослідницької зустрічі дозволяє отримати «цей доказ», дослідник бере жетон доказу зі своєї локації.

Див. також: Двосторонні карти, Майно, Пошук карт

ПЕРЕВЕРНУТІ КАРТИ Й ЛИСТИ

- Коли карту чи лист перевертають долілиць, відразу виконайте вказівки на звороті (крім ефектів, які розігрують в особливих ситуаціях, як от ☞).
- Коли карту чи лист знову перевертають горілиць, не виконуйте вказівок на лицьовій стороні.

ПЕРЕВІРКИ

Коли дослідник проходить перевірку, він:

1. **Визначає запас кубиків.** Дослідник рахує, скільки кубиків може кинути, це його **запас кубиків**.
 - Дослідник бере стільки кубиків, скільки вказано біля символу відповідного вміння на листі дослідника.
 - До цього значення він додає або віднімає значення модифікатора перевірки (вказане після символу вміння).
 - Якщо дослідник має жетон поліпшення потрібного вміння, він додає його значення до загальної кількості кубиків.
 - Дослідник може скористатися тільки одним, найбільшим бонусом до потрібного вміння (наприклад, «отримайте +3 ☞»).
 - Також він додає всі «додаткові кубики», отримані завдяки ефектам. **Додаткові кубики від різних ефектів сумуються.**
2. **Кидає кубики.** Дослідник кидає відповідну кількість кубиків.
 - Якщо дослідник повинен кинути менше ніж 1 кубик, він усе одно кидає 1 кубик.
 - Якщо дослідник повинен кинути більше кубиків, ніж є у грі, він кидає всі доступні кубики, підраховує число успіхів, а потім кидає кубики знову, доки не кине потрібну кількість кубиків.
3. **Визначає результат.** Кожну викинуту «5» або «6» вважають **одним успіхом**, а суму всіх успіхів — **результатом перевірки**. Якщо дослідник отримав принаймні один успіх, він **успішно пройшов** перевірку. Якщо ж він не отримав жодного успіху, то **провалив** перевірку.
4. **Застосовує ефекти результату.** У тексті компонента, який указав пройти перевірку, вказано, що повинен зробити дослідник у разі успішної перевірки або провалу.
 - Іноді в тексті вказані наслідки тільки одного результату — успішного проходження або провалу. Якщо дослідник успішно проходить перевірку, для якої не вказані наслідки успішного проходження, ефектів немає. Якщо дослідник провалює перевірку, для якої не вказані наслідки провалу, він уникає будь-яких негативних ефектів.
 - На картах зустрічей перевірка позначена символом уміння в дужках. Після символу іноді вказаний модифікатор перевірки.
 - Ефектам, які застосовують після перевірки, завжди передує фраза «у разі успішної перевірки» або «у разі провалу». Такі ефекти застосовують, лише якщо ви успішно проходите або провалюєте перевірку. Ефекти, описані в новому реченні або абзаці, не залежать від результату перевірки.

Див. також: Уміння

ПЕРЕДВІСТЯ

- «Поточне передвістя» — це символ на поділці треку передвість, на якій перебуває жетон передвістя.
- Якщо треба змінити передвістя, перемістіть жетон передвістя на потрібну кількість поділок треку за годинниковою стрілкою. Коли жетон проходить новий символ, щоразу підвищуйте приреченість на 1 за кожні ворота на ігровому полі з таким самим символом.

Див. також: Приреченість

ПЕРЕКИД КУБИКІВ

- Якщо ви перекинули кубик, враховуйте останній отриманий результат, навіть якщо він гірший за попередній.
- Якщо перекинути кубик дозволяють одночасно кілька ефектів, дослідник може застосувати кожен такий ефект окремо. Перекидати кубики можна будь-яку кількість разів, якщо дослідник має таку можливість.
- Зазвичай ефекти й жетони доказів дозволяють перекидати кубики лише **під час перевірок**. Такими ефектами не можна скористатися в інших ситуаціях (наприклад, коли кидають кубики для застосування ефекту & стану «Благословенний»).

ПЕРЕМОГА Й ПОРАЗКА

Гра закінчується відразу, якщо в ефекті прямо сказано, що дослідники перемагають або програють.

- У рідкісному випадку, коли обидва ефекти спрацьовують одночасно, дослідники перемагають.
- Дослідники перемагають, якщо розгадали потрібну кількість таємниць.
- Якщо всі дослідники вибули, гравці зазнають поразки.
- Якщо під час фази міту неможливо узяти карту міту, бо колода вичерпалася, фаза міту закінчується. Якщо на цю мить дослідники не перемогли, вони програють.
- Якщо жетон приреченості досягає поділки «0» на треку приреченості, Стародавній пробуджується, а лист Стародавнього повертають. На його звороті вказані умови поразки дослідників.

Див. також: Вибулі гравці, Міти, Стародавній, Таємниці

ПЕРЕМОЖЕНІ ДОСЛІДНИКИ

Коли дослідник втрачає все **здоров'я** або **розум**, його відразу вважають переможеним. Переможений дослідник повинен:

1. **Підвищити приреченість.** Підвищте приреченість на 1.
2. **Переміститися.** Перемістіть фішку дослідника в найближчу локацію міста. Покладіть фішку дослідника на бік, а зверху на неї покладіть жетон здоров'я (якщо дослідник втратив усе здоров'я) або жетон розуму (якщо дослідник втратив увесь розум).
3. **Зібрати майно.** Дослідник скидає всі свої карти стану, жетони здоров'я, розуму й поліпшень, а майно кладе на свій лист дослідника й відкладає убік.
4. **Вибрати нового головного дослідника.** Якщо в переможеного дослідника був жетон головного дослідника, він передає його іншому дослідникові на свій вибір.

ІНШІ ПРАВИЛА ЩОДО ПЕРЕМОЖЕНИХ ДОСЛІДНИКІВ

- Якщо дослідник втрачає **і здоров'я, і розум**, він сам вибирає, який жетон покласти на фішку дослідника: здоров'я чи розуму.
- Втративши дослідника, гравець може вибрати нового дослідника після фази міту. Гравець не може вибрати вже переможеного в цій партії дослідника. Якщо вільних дослідників не лишилося, гравець вибуває з гри.

- Якщо дослідника перемогли після пробудження Стародавнього, гравець вибуває з гри.
- Переможеного дослідника більше не вважають дослідником. Переможений дослідник не може виконувати дії та застосовувати ефекти. Також на нього не діють ефекти, які діють на дослідників.
- Якщо дослідника перемогли під час зустрічі або виконання дії, він відразу припиняє розігрувати цю зустріч або виконувати цю дію.
- Під час фази зустрічей дослідник у локації з фішкою переможеного дослідника може розіграти зустріч, описану на звороті листа переможеного дослідника. Якщо на фішці переможеного дослідника лежить жетон здоров'я, дослідник розіграє зустріч у разі каліцтва, якщо жетон розуму — зустріч у разі божевілля.

Див. також: Вибулі гравці, Здоров'я і розум

ПОДОРОЖ

Дослідник може виконати дію подорожі, щоб переміститися в будь-яку сусідню локацію. Потім він може витратити будь-яку кількість квитків, щоб переміститися на одну додаткову локацію: по залізничній колії — за кожен витрачений квиток на поїзд, по водному шляху — за кожен витрачений квиток на корабель.

Див. також: Локації, Приготування до подорожі, Сусідні локації, Шляхи

ПОКЛАСТИ КОМПОНЕНТИ В КОРОБКУ

- Компоненти, які поклали в коробку, вважають вилученими з гри. Деякі ефекти можуть повернути їх у гру.

ПОЛІПШЕННЯ ВМІНЬ

- Коли дослідник поліпшує вміння, то бере жетон поліпшення цього вміння і кладе на лист дослідника стороною «+1» догори. Якщо дослідник вдруге поліпшує це вміння, він повертає жетон стороною «+2» догори.
- Дослідник не може поліпшити окреме вміння більше ніж два рази.

Див. також: Перевірки, Уміння

ПОШУК КАРТ

- Шукаючи карту, дослідник проглядає колоду знизу догори, поки не знайде потрібну карту.
- Якщо в колоді немає потрібної карти, дослідник проглядає скид.
- Проглянувши колоду, дослідник повинен її перетасувати.

Див. також: Отримання майна та станів

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПОДОРОЖІ

Якщо дослідник перебуває в місті, він може виконати дію приготування до подорожі, щоб отримати один квиток.

- Якщо до локації дослідника веде щонайменше одна залізнична колія, він може отримати квиток на поїзд.
- Якщо до локації дослідника веде щонайменше один водний шлях, він може отримати квиток на корабель.
- Дослідник не може мати більше, ніж два квитки одночасно. Якщо дослідник виконує цю дію, уже маючи два квитки, він може скинути один із них, щоб отримати інший.

Див. також: Подорож

ПРИРЕЧЕНІСТЬ

- Якщо треба підвищити приреченість, пересуньте жетон приреченості на потрібну кількість поділок треку **в напрямку** поділки «0».
- Якщо треба знизити приреченість, пересуньте жетон приреченості на потрібну кількість поділок треку **у протилежному** від поділки «0» напрямку.
- Якщо приреченість досягає поділки «0», Стародавній пробуджується.
- Після пробудження Стародавнього приреченість не може знижуватися. На листі Стародавнього вказано, що станеться, якщо приреченість підвищиться після пробудження Стародавнього.
- Якщо ефект вказує підвищити приреченість кілька разів, а жетон уже досяг поділки «0», він зупиняється на цій поділці, Стародавній пробуджується, а потім приреченість підвищується далі — за правилами, указаними на листі Стародавнього.

Див. також: Передвістя, Стародавній

ПРИХОВАНА ІНФОРМАЦІЯ

Деяка інформація навмисно прихована від гравців. Доки не дозволить ефект, гравці не можуть дивитися на:

- зворот двосторонніх карт (наприклад, заклинань або станів);
- порядок і назви карт у будь-якій колоді;
- лицьову сторону доказів у запасі та воріт у стосі;
- карти міту, які лежать у коробці.

Відкрита інформація:

- зворот жетонів монстрів;
- карти у скиді;
- інформація на звороті листів дослідників;
- інформація на звороті листів Стародавніх;
- інформація на звороті доказів, які мають дослідники, або на звороті доказів у скиді.

Правила не забороняють гравцям ознайомлюватися з відкритою інформацією, але гра стане цікавішою, якщо вони робитимуть це лише тоді, коли отримають відповідну вказівку. Також буде ліпше, якщо **інші** гравці читатимуть тексти зустрічей активному досліднику. Так активний дослідник не знатиме наслідки успішної перевірки або провалу, доки не пройде її.

ПРОРИВ МОНСТРІВ

➤ Щоб розіграти прорив монстрів, викладіть у потрібну локацію стільки монстрів, скільки вказано на карті-пам'ятці.

- 1-2 гравці — 1 монстр;
- 3-6 гравців — 2 монстри;
- 7-8 гравців — 3 монстри.

➤ Якщо карта міту має символ прориву монстрів, розіграйте прорив монстрів у всіх локаціях, де розміщені ворота з таким самим символом, як поточне передвістя. Якщо на ігровому полі немає таких воріт, натомість розмістіть на полі одні ворота.

Див. також: Міти, Монстри

РЕЗЕРВ

➤ Під час приготувань до гри в резерві розміщують горілиць 4 карти активів.

➤ Дослідник, який виконує дію отримання активів, може отримати карти з резерву.

➤ Коли треба взяти або скинути карту з резерву, активний дослідник кладе на її місце верхню карту з колоди активів горілиць. Отримуючи карти з резерву, активний дослідник не поповнює резерв новими картами, доки не завершить дію.

Див. також: Отримання активів

РОЗПЛАТА

Ефекти розплати (☞) застосовують у такому порядку:

1. **Монстри.** Застосуйте ефекти ☞ кожного монстра на ігровому полі з символом ☞, якщо такі є.
2. **Стародавній.** Застосуйте ефект ☞ на листі Стародавнього, якщо такий ефект є.
3. **Кarti міту.** Застосуйте ефекти ☞ кожної карти *процесу* у грі, якщо такі є.
4. **Майно та стани.** Усі дослідники, починаючи з головного й далі за годинниковою стрілкою, застосовують ефекти ☞ на всіх своїх картах майна та станів у довільному порядку.

➤ Ефект розплати позначений символом ☞.

➤ Усі компоненти з ефектом ☞ для нагадування мають символ ☞ у правому нижньому куті.

➤ Якщо ефект ☞ призводить до появи монстра на полі або дослідник отримує якийсь компонент, не застосовуйте ефект ☞ цього монстра або компонента.

СКИДАННЯ

- Дослідник може скидати лише власне майно та карти станів.
- Якщо треба скинути жетон з ігрового поля, його скидає активний дослідник.
- Коли дослідник скидає карту, він кладе її горілиць у скид біля відповідної колоди.
- Коли дослідник скидає двосторонню карту (наприклад, заклинання або стан), її треба відразу затасувати у відповідну колоду.
- Якщо дослідник шукає певну карту, але не знаходить її в колоді, він потім шукає її у відповідному скиді.
- Якщо колода вичерпалася, негайно перетасуйте скид і створіть нову колоду. Скид карт міту ніколи не перетасовують, щоб створити нову колоду.
- Якщо треба скинути доказ, покладіть жетон доказу горілиць у скид біля відповідного запасу. Якщо запас вичерпався, перемістіть туди всі жетони зі скиду, переверніть долілиць і перемішайте.
- Якщо треба скинути ворота, покладіть жетон воріт горілиць у скид біля відповідного стосу. Якщо стос вичерпався, перемістіть туди всі жетони зі скиду, переверніть долілиць і перемішайте.
- Якщо треба скинути монстра, покладіть його жетон у чашу монстрів і перемішайте.
- Відкладених під час приготувань до гри монстрів не повертають у чашу монстрів. Якщо треба скинути такого монстра, знову відкладіть його.
- Усі інші жетони після скидання повертають у відповідний запас.
- Якщо дослідник повинен скинути певну кількість компонентів, але він не має такої кількості компонентів, він просто скидає всі свої компоненти цього типу.
- З ігрового поля не можна скинути те, чого на ньому немає. Якщо дослідник повинен скинути з поля певну кількість компонентів, але такої кількості компонентів на полі немає, тоді він просто скидає всі компоненти цього типу.

Див. також: Відкладені компоненти, Двосторонні карти

СТАНИ

- Карти станів двосторонні. Дослідник **не може дивитися на зворот карти**, якщо тільки на це не вкаже якийсь ефект.
- Карти станів не можна обмінювати.
- Дослідник **не може** мати двох однакових станів. Дослідник **не може вирішити взяти** карту стану, яку вже має.
- Деякі стани дозволяють досліднику виконувати особливі дії, описані в тексті карти.
- Ефект карти стану можна розігрувати лише один раз під час виконання умов, якщо не вказано інакше.

Див. також: Двосторонні карти, Ознаки, Отримання майна та станів, Перевернуті карти й листи

СТАРОДАВНІЙ

- Гравці грають проти одного Стародавнього, лист якого вибрали на етапі приготувань.
- На звороті карт особливих зустрічей, дослідницьких зустрічей і таємниць зображений відповідний Стародавній.
- Ефекти на листі Стародавнього можуть указати відкласти певні жетони монстрів або інші компоненти.
- На листі Стародавнього вказана інформація про культистів.
- Якщо Стародавній пробуджується, переверніть його лист і застосуйте ефекти пробудження, якщо вони є.
- Якщо лист Стародавнього перевернутий, замість ефектів на лицьовій стороні листа тепер діють ефекти на звороті.
- Якщо Стародавній пробудився, для перемоги дослідникам також доведеться розгадати його останню таємницю.
- Якщо дослідника перемогли або зжерли після пробудження Стародавнього, гравець вибуває з гри.

Див. також: Відкладені компоненти, Дослідницькі зустрічі, Культисти, Міти, Особливі зустрічі, Приреченість, Таємниці

СУПЕРЕЧНОСТІ

- Якщо треба застосувати кілька ефектів одночасно, порядок означає активний гравець.
- Якщо дослідники ухвалюють спільне рішення, останнє слово лишається за головним дослідником.
- Завжди дотримуйтеся вказівок тексту карти, навіть якщо він суперечить правилам.
- Якщо карта щось забороняє, ця заборона незаперечна. Наприклад, у тексті стану «Ув'язнений» вказано: «Ви **не можете** переміщуватися». Це означає, що дослідник не може переміщуватися ні сам, ані внаслідок ефекту або дії.

СУСІДНІ ЛОКАЦІЇ

Сусідніми вважають дві локації, з'єднані одним безперервним шляхом.

Див. також: Локація, Шлях

ТАЄМНИЦІ

Для перемоги у гри дослідникам треба розгадати вказану на листі Стародавнього кількість таємниць.

- На звороті кожної карти таємниці зображений відповідний Стародавній.
- Поняття «поточна таємниця» означає досі не розгадану таємницю, карта якої зараз у гри (лежить горілиць).
- Коли поточна таємниця розгадана або вилучена з гри, скиньте всі жетони, які лежать на ній або викладені на поле внаслідок її ефектів. Потім візьміть з колоди нову карту таємниці й покладіть її горілиць зверху розгаданої таємниці.
- Якщо розгадану таємницю затасували в колоду або поклали в коробку, цю таємницю більше не вважають розгаданою.
- Якщо Стародавній пробудився, на додачу до звичайних таємниць дослідники повинні розгадати ще й останню таємницю, указану на звороті листа Стародавнього.

Див. також: Перемога та поразка, Стародавній

УМІННЯ

- На листі кожного дослідника вказані такі вміння:
 - знання (📖) зазвичай потрібні для читання заклинань і під час зустрічей в Інших світах;
 - вплив (👁️) зазвичай потрібен для отримання активів, під час зустрічей у містах і зустрічей з переможеними дослідниками;
 - спостережливість (👁️) зазвичай потрібна під час дослідницьких й експедиційних зустрічей;
 - сила (👊) зазвичай потрібна під час бойових й експедиційних зустрічей;
 - воля (👊) зазвичай потрібна під час бойових зустрічей і зустрічей в Інших світах.
- Значення, указане біля вміння на листі дослідника, означає початкову кількість кубиків (без урахування модифікаторів), які дослідник кидає під час перевірки цього вміння.

Див. також: Перевірки, Поліпшення вмінь

ЧУТКИ

- Деякі карти міту вказують викласти на поле жетони чуток.
- Якщо під час фази зустрічей дослідник перебуває в локації з жетоном чуток, він може розіграти зустріч, описану на карті міту, яка указала викласти цей жетон.
- Якщо досліднику вдалося зупинити чулки, скиньте карту **чуток**, усі жетони на ній, а також усі жетони чуток, епічних монстрів і Стародавніх, які ця карта указала викласти на поле.
 - Не скидайте інші жетони, які указала викласти на поле карта **чуток**: докази, неспічних монстрів, ворота. Також не скидайте карти станів і жетони, які отримали дослідники внаслідок ефектів карти **чуток**.

Див. також: Міти, Ознаки

ШЛЯХИ

Кожен шлях з'єднує дві сусідні локації. Шлях може належати до одного з трьох типів: залізничний, водний або стежка. Умовні знаки різних шляхів вказані в таблиці на ігровому полі.

- Шлях, що веде до краю ігрового поля, продовжується на протилежному краю поля.

Див. також: Локації, Подорож, Сусідні локації

ЧАСТІ ЗАПИТАННЯ

У цьому розділі роз'яснені правила й ситуації, які часто викликають запитання у гравців.

Якщо я застосовую ефект, який впливає на «дослідників», чи впливає він на мене?

Так. Якщо в тексті ефекту не вказано «інші дослідники», він впливає на всіх дослідників, зокрема на того, хто застосовує ефект.

Чи можу я скористатися здібністю, яка дозволяє кинути «додаткові» кубики, уже після кидка кубиків для перевірки?

Ні. Усі додаткові кубики беруть до моменту кидка.

Чи можу я використати в бою кілька карт зброї?

Так, але під час перевірки ви отримуєте бонус лише від карти з найбільшим бонусом. Водночас ви можете застосувати будь-які інші ефекти на ваших картах. Наприклад, якщо у вас є активи «Батіг» і «Кольт 45-го калібру», ви додаєте бонус +3 до вашої 🗡️ за «Кольт 45-го калібру» (а не +1 за «Батіг»), але ви все ще можете скористатися іншим ефектом «Батога» й перекинути один кубик.

Перевіркою вважають будь-який кидок кубиків?

Ні. Якщо ефект указує кинути певну кількість кубиків (наприклад, ефект 🗡️ стану «Проклятий»), цей кидок не вважають перевіркою. Такі кубики не можна перекинути. Також на них не впливають ефекти, що стосуються перевірок.

Чи можу я виконати вказівку «наче це зустріч», якщо в моїй локації є монстр?

Ні. Ефекти зі словами «наче це зустріч» вважають зустрічами. Якщо у вашій локації перебувають монстри, вам спершу доведеться розіграти бойові зустрічі з кожним з них. І вже потім, якщо монстрів у вашій локації не залишиться, ви можете розіграти цей ефект як іншу зустріч.

Зауважте, що ефекти «замість зустрічі» (наприклад, ефект стану «Ув'язнений») застосовують навіть у локаціях із монстрами.

Ефекти зі словами «або» та «можете» необов'язкові?

Так. Якщо текст ефекту містить слово «можете», ви маєте право застосовувати чи не застосовувати ефект.

Якщо текст ефекту містить слово «або», ви маєте право вибрати один із запропонованих варіантів.

Чи треба вибрати дослідника перед тим, як перевернути карту, якщо я провалю перевірку 🗡️ заклинань «Благословення Ісіді» або «Крок у порожнечу»?

Так. Читаючи заклинання «Благословення Ісіді» або «Крок у порожнечу», ви повинні вибрати дослідника перед проходженням перевірки 🗡️ незалежно від її результату.

ЗДІБНОСТІ ДОСЛІДНИКІВ

АКАЧІ ОНЬСЕ

- Акачі може ділитися з іншими дослідниками будь-якою інформацією, яку дізнається завдяки своїй дії компонента. Якщо у стосі воріт залишився останній жетон, перед виконанням дії Акачі переміщує жетони воріт зі скиду й кладе їх у стос під низ цього останнього жетона. Якщо стос воріт порожній, Акачі просто відкриває останній жетон у стосі.
- Коли Акачі користується своєю особливою здібністю, вона переміщується безпосередньо у вибрану локацію, не зважаючи на проміжні локації та шляхи. Якщо ефект забороняє Акачі переміщуватися, вона не може скористатися особливою здібністю.



ЧАРЛІ КЕЙН

- Виконуючи свою дію компонента, Чарлі може вибрати дослідника, який ще не виконував дій у поточному раунді. Вибирати затриманих дослідників не можна.
- Коли Чарлі користується своєю особливою здібністю, він може розділити отримані активи між будь-якою кількістю дослідників у будь-яких локаціях. Також ви можете залишити собі всі або частину отриманих активів. Якщо інший дослідник отримує від Чарлі актив *«послугу»*, він негайно розігрує цю карту.



ДІАНА СТЕНАГ

- Якщо Діана, виконуючи свою дію компонента, переміщує культиста, вона не скидає і не переміщує інших монстрів.
- Якщо Діана користується своєю особливою здібністю, проходячи перевірку під час бойової зустрічі, вона не втрачає розуму, якщо отримує щонайменше 1 успіх. Якщо вона провалює перевірку, то втрачає 1 розум.



ЖАКЛІН ФАЙН

- Виконуючи свою дію компонента, Жаклін може передати іншому досліднику будь-яку кількість доказів або взяти в іншого дослідника будь-яку кількість доказів. Обмінюватися іншими компонентами ця дія не дозволяє.
- Коли Жаклін користується особливою здібністю, вона може ділитися з іншими дослідниками будь-якою інформацією про карту стану.



Жаклін не може скористатися особливою здібністю, якщо отримує стан сама або коли інший дослідник отримує *звичайний* стан (наприклад, «Борг»).

ДЖИМ КАЛЬБЕР

- Дія компонента Джима дозволяє йому та іншим дослідникам у його локації відновити 1 розум на додачу до того розуму, який вони відновили в цю фазу під час відпочинку.



ЛЕО АНДЕРСОН

- Лео може виконати свою дію компонента навіть у локації з монстром. Якщо він отримає щонайменше 1 успіх, він вибирає 1 актив-союзника з резерву або скиду незалежно від його вартості.



ЛІЛІ ЧЕН

- Виконуючи свою дію компонента, Лілі може витратити тільки один вид ресурсу: або здоров'я, або розум. Звісно, вона не може витратити здоров'я, щоб відновити здоров'я, або витратити розум, щоб відновити розум.
- Лілі не може скористатися особливою здібністю, щоб поліпшити вміння більше ніж два рази. Якщо вміння поліпшене двічі, скористатися особливою здібністю не можна.



ЛОЛА ГЕЙЗ

- Коли Лола виконує свою дію компонента, кожен витрачений жетон «+2» вона вважає двома жетонами «+1». Усі витрачені жетони поліпшення треба скинути.



Якщо Лола витрачає 2 жетони поліпшення, вона може поліпшити одне вміння два рази.

- Лола може застосувати особливу здібність для себе. Про застосування здібності вона повинна оголосити до кидка кубиків.

МАРК ГЕРРІГАН

- Якщо після виконання дії компонента Марка монстр втрачає останнє здоров'я, Марк перемагає цього монстра. Це не вважають бойовою зустріччю.



- Марк може сам вирішити затриматися чи отримати стан «Ув'язнений», якщо ефект **пропонує** такий вибір, але на Марка не діють ефекти, які **змушують** затриматися або отримати стан «Ув'язнений».

Якщо ефект пропонує вибір між затриманням чи отриманням стану «Ув'язнений» та іншим негативним ефектом, Марк уникає і негативного ефекту, і затримання чи отримання стану «Ув'язнений».

НОРМАН ВІЗЕРС

- Норман може скористатися особливою здібністю в будь-якій ситуації, коли треба витратити доказ. Наприклад, щоб перекинути кубик під час перевірки чи заплатити за свою дію компонента.



САЙЛАС МАРШ

- Виконуючи свою дію компонента, Сайлас не може витрачати квитки для додаткового переміщення. Додаткова дія не входить до числа двох звичайних дій Сайласа. За один раунд Сайлас може і виконати дію переміщення, і переміститися завдяки дії компонента.



ТРІШ СКАРЬОРО

- Якщо Тріш або дослідник у її локації витрачає доказ, щоб перекинути кубик під час проходження перевірки, Тріш може дозволити цьому досліднику перекинути два, а не один кубик. Якщо цей дослідник кидкає тільки один кубик, Тріш не може скористатися особливою здібністю.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Хочете змінити складність гри або вести рахунок, щоб порівнювати свої досягнення? Тоді читайте додаткові правила в цьому розділі.

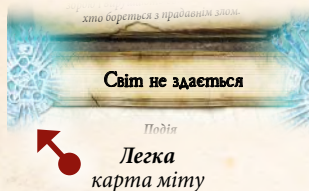
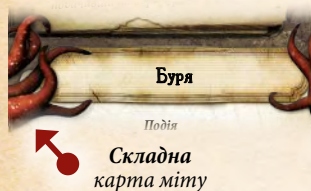
ЗМІНА СКЛАДНОСТІ ГРИ

Одним гравцям «Прадавній жах» здається надто легким, іншим — надто складним. Нижче вказано, як ви можете зробити гру простішою або складнішою для вашої команди.

КОЛОДА МІТУ

Карти міту бувають легкі, звичайні та складні.

Створюючи колоду міту, гравці можуть **спростити** гру, поклавши всі складні карти міту (з мацаками) в коробку. Або, навпаки, **ускладнити** гру, поклавши в коробку всі легкі карти міту (із блакитною печаткою).



ПОЧАТКОВІ ЧУТКИ

Якщо ви хочете зробити свою пригоду складнішою, то можете почати гру з карти чуток. Після приготувань до гри візьміть з коробки одну випадкову карту **чуток**, яка не використовується в цій партії, застосуйте ефект «Коли ця карта входить у гру» та викладіть жетон чуток (якщо карта має такий символ). Не викладайте жетонів доказів, навіть якщо на карті є такий символ.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Якщо дослідники перемагають, вони можуть оцінити, як добре впералися з розслідуванням. Для цього треба записати на папері свій рахунок, указавши вибраного Стародавнього й додаткові правила (якщо такі є). Що менше очок, то краще!

Підрахунок очок відбувається так:

- додайте 1 очко за кожні ворота на полі;
- додайте 1 очко за кожних 3 монстрів на полі (округляйте до більшого);
- додайте 1 очко за кожен стан «Проклятий» або «Темна угода» в дослідників;
- додайте 3 очки за кожну карту **чуток** у гри;
- відніміть 1 очко за кожні 3 жетони доказів у дослідників (округляйте до більшого);
- відніміть 1 очко за кожен стан «Благословенний» у дослідників;
- відніміть поточне значення приреченості.

Якщо хочете зіграти в «Прадавній жах» наодинці, вибравши одного дослідника, то під час приготувань до гри покладіть у коробку всі компоненти з ознакою **«Командний»** / **«Командна»**.

Щоб додати динаміки, можете зіграти двома дослідниками замість одного. Тоді візьміть карту-пам'ятку для двох гравців. Обидвох дослідників вважають окремими персонажами, наче ними грають окремі гравці: один з дослідників — головний, вони по черзі виконують ходи під час фаз дій і зустрічей тощо.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Корі Конечка та Нікі Валенс

Додаткова розробка та дизайн: Тім Урен і Ричард Лоніус

На основі гри «Жах Аркгема», автори: Ричард Лоніус і Кевін Вілсон

Редагування та коректура: Брендан Вайскоттен

Художнє оформлення: Майкл Сілсбі, Даллас Мелгофф, Кріс Бек і Шон Бойк

Дизайн коробки: Андерс Файнер

Ілюстрації дослідників: Магалі Вільнев

Ілюстрації на ігровому полі: Реймонд Бонілла, Дейвід Гріффіт, Ед Маттіян, Патрік Макевой, Еміліо Родрігес, Тім Цанг і Дрю Вітмор

Інші ілюстрації: художники ігор «Поклик Ктулху» та «Жах Аркгема»

Артдиректорка дослідників і локацій: Зої Робінсон

Виконавчий артдиректор: Ендрю Наваро

Менеджер з художнього оформлення: Браян Шомбург

Менеджер виробництва: Ерік Найт

Виконавчий продюсер: Майкл Герлі

Видавець: Крістіан Петерсен

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Астахова

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Святослав Михаць, Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

Українське видання © 2023 Geekach Games • Усі права застережено

www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua



АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК


А	Акачі Онъеле.....13	Здібності дослідників.....13	Покласти в коробку.....9
	Активна таємниця — див. Таємниці..11	Здоров'я і розум.....5	Поїзд — див. Шляхи.....12
	Активні дослідники — див.	Зжерті дослідники.....5	Поліпшення вмінь.....9
	Дослідники.....4	Зміна складності гри.....14	Поразка — див. Перемога та поразка...9
Б		Зупинити чутки — див. Чутки.....12	Послуга — див. Ознаки.....7
	Банківська позика.....2	Зустрічі.....5	Поточне передвістя — див.
	Бойові зустрічі.....2	Зустрічі в Інших світах.....5	Передвістя.....8
В		Зустрічі в локаціях.....6	Поява воріт — див. Ворота.....3
	Вибулі гравці.....2	К	Поява доказів — див. Докази.....3
	Випадкові локації.....2	Карта-пам'ятка.....6	Поява монстра — див. Монстри.....7
	Витратити.....2	Командний/Командна — див.	Предмет — див. Ознаки.....7
	Відкладені компоненти.....2	Соло-гра.....14	Приготування до подорожі.....10
	Відновити — див. Здоров'я і розум...5	Комплексні зустрічі.....6	Приреченість.....10
	Відпочинок.....3	Корабель — див. Шляхи.....12	Прихована інформація.....10
	Втрата здоров'я і розуму — див.	Культисти.....6	Провал — див. Перевірки.....8
	Здоров'я і розум.....5	Л	Прорив монстрів.....10
	Водний шлях — див. Шляхи.....12	Лео Андерсон.....13	Процес — див. Міти.....6
	Ворота.....3	Лілі Чен.....13	Р
Г		Локації.....6	Резерв.....10
	Головний дослідник.....3	Лола Гейз.....13	Результат перевірки — див.
Д		М	Перевірки.....8
	Двосторонні карти.....3	Магічний — див. Ознаки.....7	Ритуал — див. Ознаки.....7
	Джим Кальвер.....13	Майно.....6	Розгадати таємницю — див.
	Діана Стенлі.....13	Марк Герріган.....13	Таємниця.....11
	Дії.....3	Місто — див. Локації.....6	Розплата.....10
	Дія компонента.....3	Місцева дія.....6	Розум — див. Здоров'я і розум.....5
	Додаткові правила.....14	Міти.....6	С
	Докази.....3	Монстри.....7	Сайлас Марш.....13
	Дослідники.....4	Море — див. Локації.....6	Скидання.....11
	Дослідницькі зустрічі.....4	Н	Складність гри — див.
	Дрібничка — див. Ознаки.....7	Найближчий.....7	Зміна складності гри.....14
Е		Нетрі — див. Локації.....6	Союзник — див. Ознаки.....7
	Експедиційні зустрічі.....4	Норман Візерс.....13	Стани.....11
	Епічні монстри.....4	О	Стародавній.....11
	Ефект появи — див. Монстри.....7	Обмеження кількості компонентів...7	Стежка — див. Шляхи.....12
	Ефект провалу — див. Комплексні	Обмін.....7	Суперечності.....11
	зустрічі.....6	Одночасно — див. Суперечності.....11	Сусідні локації.....11
	Ефект успішної перевірки — див.	Ознаки.....7	Т
	Комплексні зустрічі.....6	Округлення.....7	Таємниці.....11
Ж		Особлива здібність —	Тріш Скарборо.....13
	Жаклін Файн.....13	див. Дослідники.....4	У
	Жах — див. Бойові зустрічі.....2	Особливі зустрічі.....7	Ув'язнений — див. Зустрічі.....5
	Жетони Стародавніх.....4	Отримання активів.....7	Уміння.....12
З		Отримання майна та станів.....8	Успіх — див. Перевірки.....8
	Заклинання.....4	П	Ч
	Замовляння — див. Ознаки.....7	Пам'ятка.....16	Чарлі Кейн.....13
	Запобігти — див. Здоров'я і розум...5	Перевернуті карти й листи.....8	Часті запитання.....12
	Засідка.....5	Перевірки.....8	Читання заклинань — див.
	Затримані дослідники.....5	Передвістя.....8	Заклинання.....4
	Залізнична колія — див. Шляхи.....12	Передавати кубиків.....9	Чутки.....12
	Зачинити ворота — див. Ворота.....3	Перемога та поразка.....9	Ш
	Зброя — див. Ознаки.....7	Переможені дослідники.....9	Шляхи.....12
		Підрахунок очок.....14	Шкода — див. Бойові зустрічі.....2
		Подорож.....9	

ПАМ'ЯТКА

Кожен раунд гри складається з трьох фаз. Під час фази дій і фази зустрічей першим хід виконує головний дослідник, потім усі інші гравці за годинниковою стрілкою.

І. ФАЗА ДІЙ

Кожен дослідник виконує до 2 дій. Кожну дію дослідник може виконати лише один раз за раунд.

- **Подорож.** Перемістіться в сусідню локацію. Потім можете витратити квитки, щоб переміститися далі.
- **Приготування до подорожі.** Отримайте 1 квиток (дослідник може мати щонайбільше 2 квитки). **Тільки в місті.**
- **Отримання активів.** Пройдіть перевірку  й отримайте з резерву активи на суму, що не перевищує кількість отриманих успіхів. **Тільки в місті без монстрів.**
- **Відпочинок.** Відновіть 1 здоров'я та 1 розум. **Тільки в локації без монстрів.**
- **Обмін.** Обміняйтеся майном з іншим дослідником у тій самій локації.
- **Дія компонента.** Виконайте дію, вказану на листі дослідника або на карті майна зі словами «Дія» чи «Місцева дія».

2. ФАЗА ЗУСТРІЧЕЙ

Кожен дослідник повинен розіграти зустріч у своїй локації. Якщо в цій локації перебувають монстри, спершу треба розіграти бойову зустріч з кожним монстром по черзі.

Якщо в локації немає монстрів, виберіть один з таких варіантів:

- **Зустріч в локації.** Розіграйте або карту загальної зустрічі, або карту зустрічі, на звороті якої зображена ваша локація.
- **Зустріч завдяки жетону.** Розіграйте карту зустрічі з колоди, яка відповідає жетону у вашій локації.

© 2013 Fantasy Flight Games. Жодну частину цього продукту не можна відтворювати без спеціального дозволу. «Прадавній жах» (Eldritch Horror) — торгова марка Fantasy Flight Games. Gamegenic — торгова марка й копірайт Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games, «Жах Аркема» (Arkham Horror) і логотип FFG — зареєстровані торгові марки Fantasy Flight Games. Усі права застережено. Fantasy Flight Games розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Розвелл, Міннесота, 55113, США, 651-639-1905. Збережіть цю інформацію для подальших звернень. Реальні ігрові компоненти можуть відрізнятися від зображених на коробці.

Шукайте нас за адресою:

WWW.GEEKACH.COM.UA

3. ФАЗА МІТУ


Розіграйте одну карту міту. Застосуйте всі ефекти в зазначеному нижче порядку.

Застосуйте лише ті ефекти, символи яких указані на карті.



Нове передвістя. Перемістіть жетон передвістя на наступну поділку за годинниковою стрілкою. Потім підвищте приреченість на 1 за кожні ворота на ігровому полі, чий символ відповідає символу на поточній поділці передвістя.



Застосуйте ефект розплати. Застосуйте ефекти  на всіх компонентах у такому порядку:

- монстри на полі;
- лист Стародавнього;
- карти міту в гри;
- майно та стани дослідників.



Поява воріт. Розмістіть на полі вказану на карті-пам'ятці кількість воріт і викладіть на кожні нові ворота по 1 монстру.



Прорив монстрів. Викладіть на кожні ворота з символом поточного передвістя вказану на карті-пам'ятці кількість монстрів. Якщо на полі немає таких воріт, додайте на поле 1 ворота.



Викладіть докази. Викладіть на поле вказану на карті-пам'ятці кількість доказів.



Викладіть жетон чуток. Викладіть у вказану локацію жетон чуток.



Викладіть жетони Стародавніх. Покладіть на карту міту вказану кількість жетонів Стародавніх.

Застосуйте ефект. Якщо ця карта міту — карта *події*, застосуйте її ефект і скиньте карту. Якщо це карта *процесу*, викладіть її біля листа Стародавнього.

ЗНАЧЕННЯ СИМВОЛІВ



Кількість гравців



Ефект розплати

СИМВОЛИ НА ЖЕТОНАХ МОНСТРІВ



Жах



Поява



Шкода



Розплата