КНИГА ПРАВИЛ

СТШХУ

СМЕРТЬ МОЖЕ ВМЕРТИ

CMON

Ігромаг

ЗМІСТ

КОМПОНЕНТИ 2
ОГЛЯД ГРИ 4
- ЕПІЗОДИ 5
- ПРАДАВНІ 5
- ПЛАНШЕТ СЦЕНАРІЮ 6
- КАРТИ ЗНАХІДОК 6
- КАРТИ МІФУ 7
- ВОРОГИ 7
- ДОСЛІДНИКИ 8
  - Потрясіння 8
  - Рани 8
  - Вміння 8
  - Глузд 8
- ТАЙЛИ ТА ЗОНИ 9
- БЕЗПЕЧНІ ЗОНИ 9

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ 10
КУБИКИ ТА ПЕРЕВІРКИ 11
- БОНУСНИЙ КУБИК 11
- ПЕРЕКИНУТИ КУБИКИ 11
- ЗАСТОСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ 11
  - 1. Використати всі успіхи 11
  - 2. Застосувати ефекти 11
  - 3. Застосувати всі щупальця 11

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ 12
- 1. ВИКОНАТИ ТРИ ДІЇ 12
  - Біг 12
  - Атака 13
  - Відпочинок 13
  - Обмін 13
  - Дії епізоду 14
- 2. ВЗЯТИ КАРТУ МІФУ 14
  - Виклик Прадавнього 14
  - Особливі ефекти 14
  - Виклик ворогів 14
- 3. ДОСЛІДИТИ ЧИ БИТИСЯ! 15
  - Захист при атаці ворога 16
- 4. ЗАВЕРШИТИ ХІД 16
  - 1. Ефекти завершення ходу 16
  - 2. Вогонь! 16
  - 3. Перевірка скиду карт міфу 17
  - 4. Перевірка виклику Прадавнього 17
  - 5. Ефекти завершення ходу Прадавнього 17

ЗАГИБЕЛЬ ДОСЛІДНИКА 18
ПЕРЕРИВАННЯ РИТУАЛУ 18
БІЙ ІЗ ПРАДАВНІМ 18
ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ 19
АЛФАВІТНИЙ ВКАЗІВНИК 19
ТВОРЦІ ГРИ 19
ОСНОВНІ ПРАВИЛА 20

КОМПОНЕНТИ

Книга правил

17 двобічних тайлів

Планшет сценарію

12 карт божевілля

5 бонусних кубиків

5 кольорових підставок

30 маркерів щупалець

3 базові кубики

49 ЖЕТОНІВ

Жетон початкової зони

26 жетонів ран

3 жетони порталів

Жетон прогресу

2 жетони сходів

2 жетони тунелів

6 жетонів уміння 1 рівня

8 жетонів вогню

КОРОБКА ПРАДАВНЬОГО – *КТУЛХУ*

КОРОБКА ПРАДАВНЬОГО – *ХАСТУР*

6 КОРОБОК ЕПІЗОДІВ

(Вміст зображено на звороті кожної коробки)

10 дослідників

Борден, Елізабет, Ян, Морґан, Фатіма, Крихітка, Адам, Мольфар, Сестра Бет, Ахмед

10 планшетів дослідників

10 культистів

18 монстрів

Глибоководний, Гуль, Б'які, Шоґґот, Хтонічна сутність, Вогняний вампір, Безформний жах

Культисти. Вкотре проводять безглузді ритуали.
Намагаються викликати Прадавнього бога
та знищити світ. Усе як завжди. Однак у нас інший
задум щодо цього. Ми збираємось перервати ритуал.
Добряче його зіпсувати, так щоб Прадавній,
потрапивши в наш світ, став смертним.
Хоча б на деякий час.

Після цього спільними зусиллями
ми його здолаємо.

Це буде нелегко, і, скоріш за все, зі здоровим глуздом
доведеться розпрощатися.

Однак це не так уже й погано,
адже божевілля робить нас сильнішими.

ОГЛЯД ГРИ

На початку кожної гри вам потрібно вибрати коробку епізоду та Прадавнього, після чого об'єднати їхні компоненти. Коробка епізоду містить усі необхідні компоненти для побудови ігрової мапи, опис ритуалу, який потрібно перервати (та спосіб, у який це можна зробити), а також інформацію про здібності монстрів. Коробка Прадавнього містить боса, з яким доведеться зіткнутися, виклики, які перед вами постануть, а також особливих прислужників.

Не додавайте вміст інших коробок до уже об'єднаного набору компонентів.

Це кооперативна гра від 1 до 5 гравців, які в ролі дослідників намагаються перервати ритуал і здолати Прадавнього.

ЕПІЗОДИ

Кожен епізод містить власні набори карт епізодів, міфу та знахідок, а також особливі жетони.

Художній текст, який потрібно прочитати на початку епізоду.

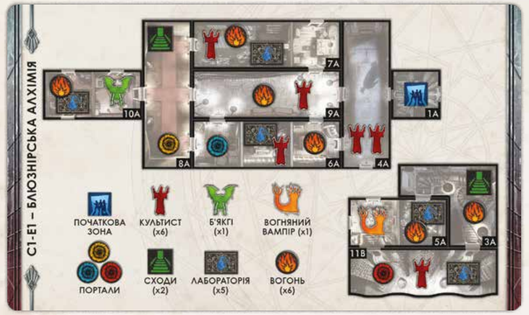
Спосіб перервати ритуал та зробити Прадавнього вразливим до атак.

Дві особливі дії, які дослідники можуть виконувати в цьому епізоді.

Що відбувається, коли Прадавній просувається своїм треком (цей трек описано на наступній сторінці).

ПРИМІТКА. Деякі карти епізодів містять особливі правила.

На звороті кожної карти епізоду зображено схему побудови ігрової мапи. Більш докладно описано на с. 9-10.



ПРАДАВНІ

Кожен Прадавній має власних культистів та монстрів, карти міфу, щоб бавитись із вами, та карти Прадавнього, що вводяться в гру на певних етапах. Ви не можете нападати на Прадавнього доти, доки ритуал не буде перервано, навіть якщо його вже викликали на ігрове поле!

ПЛАНШЕТ СЦЕНАРІЮ

Планшет сценарію використовується в кожній грі та є джерелом важливої інформації.

Жетон прогресу та планшет сценарію

Трек виклику демонструє просування Прадавнього, що має намір потрапити в наш світ. Фігурка Прадавнього розпочинає свій шлях у лівій частині цього треку та просувається вправо. Коли фігурка входить у червону зону, Прадавнього викликають (його можна викликати раніше, якщо перервати ритуал). Після того, як Прадавнього буде викликано в наш світ, замість його фігурки на трек виклику розміщується жетон прогресу, який надалі просуватиметься по треку. Якщо жетон прогресу досягне кінця треку, Прадавній підкорить світ і дослідники програють!

КАРТИ ЗНАХІДОК

У кожному епізоді є 15 карт знахідок. Серед них є предмети, союзники та ефекти стану, що можуть як стати в нагоді, так і зашкодити. Більшість карт знахідок можна здобути, виконавши вимоги, наведені в центральній колонці карти. Дослідники можуть здобути або ліву, або праву сторону карти, підклавши її під свій планшет дослідника з відповідної сторони. Більше інформації щодо карт знахідок наведено на с. 15.

Якщо не вказано, коли дослідник може застосувати ефект карти знахідки, то цей ефект можна застосувати будь-якої миті під час ходу дослідника (окрім ситуацій, як-от: момент розіграшу іншої карти, застосування іншого ефекту, під час кидка кубика).

КАРТИ МІФУ

Карти міфу привносять атмосферу жаху в кожну гру. Ви їх зненавидите. Половина карт міфу в гру надходить із коробки епізоду; інша половина – з коробки Прадавнього.

Кожного ходу, після того як активний гравець виконав усі свої дії, він бере карту міфу. Деякі з них переміщають і/або викликають ворогів. Інші – зводитимуть вас із розуму. Також є карти з набагато гіршим ефектом. Вони описані більш докладно на с. 14.

Більшість карт міфу містять символ виклику Прадавнього. Коли в скиді карт міфу є 3 символи виклику, Прадавній просувається треком виклику (див. с. 17).

ВОРОГИ

Термін «вороги» стосується культистів, монстрів та Прадавнього (коли він з'являється на ігровому полі). Кожен ворог, який не є культистом чи Прадавнім, вважається «монстром». Усі посилання на культистів стосуються лише культистів. Усі посилання на монстрів стосуються лише монстрів. Усі посилання на Прадавнього стосуються лише Прадавнього.

На картах ворогів зображено їхнє здоров'я, кубики, що використовуються під час атаки, а також особлива здібність, яка має ефект за певних обставин.

ДОСЛІДНИКИ

Кожен дослідник має власний планшет із 3-ма вміннями та треками ран, потрясіння і глузду. Поточне значення кожного із цих параметрів позначається пластиковим маркером у вигляді щупалець вашого кольору. Крім того, під планшет із відповідної сторони підкладаються здобуті карти знахідок (можна підкласти необмежену кількість карт).

ПОТРЯСІННЯ

Ви отримуєте потрясіння, коли намагаєтесь змінити ситуацію на свою користь. Ви завжди можете збільшити рівень потрясіння, щоб перекинути кубик. Інколи доведеться отримувати потрясіння, щоб здобути деякі карти знахідок. Як правило, єдиним наслідком максимального рівня потрясіння є те, що ви не зможете більше отримати потрясіння (хоча деякі ефекти замість цього можуть завдати вам рани).

РАНИ

Якщо будь-якої миті маркер досягне черепа, зображеного на вашому треку ран, ви помрете (див. «Загибель дослідника» на с. 18).

ВМІННЯ

Ваші 3 вміння надають змогу схилити правила гри на свій бік. Верхнє – характерне вміння, унікальне для дослідника, у той час як інші 2 – частина стандартного набору (тому інші дослідники можуть мати аналогічні вміння). Ви розпочинаєте гру з уміннями першого рівня, однак згодом ви зможете їх покращити: при цьому деякі вміння заміняться, інші – доповняться новими властивостями.

ГЛУЗД

Щоразу, як ви втрачаєте глузд, перемістіть маркер на своєму треку глузду вправо. Якщо він досягне зображення черепа в кінці, божевілля вас поглине та знищить (див. «Завершення гри» на с. 19).

На треку відмічені спалахи божевілля ( ) – зони, що провокують посилення божевілля та підвищують рівень уміння. Деякі з цих спалахів також наділяють вас постійним бонусним кубиком. Коли внаслідок кидків кубиків, дослідження чи ефекту карти міфу дослідник втрачає більше глузду, ніж потрібно для досягнення наступного , маркер зупиняється на цьому , а надлишковий втрачений глузд ігнорується.

- Отримання бонусного кубика

Під 4-ма символами зображено зелений бонусний кубик. Досягнувши кожного такого спалаху, дослідник додає +1 бонусний кубик до ВСІХ своїх кидків до кінця гри.

- Активація карти божевілля

На початку гри кожен дослідник отримує карту божевілля. Щоразу, як його маркер на треку глузду досягає , ця карта активується. Застосуйте симптоми з цієї карти. Якщо декілька дослідників одночасно досягли , застосуйте симптоми по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з активного гравця.

- Новий рівень уміння

Коли маркер дослідника досягає , відбувається спалах божевілля, і дослідник піднімає рівень уміння. Виберіть 1 вміння та перемістіть відповідний маркер на 1 поділку вправо.

ТАЙЛИ ТА ЗОНИ

Кожен тайл є двобічним і містить позначки, що полегшують підготовку до гри.

Зони визначаються стінами та проходами.

Деякі тайли містять 1 зону, у той час як інші – 2 або 3 (див. вище).

На ігровому полі ви можете переміщатися лише через проходи, позначені стрілками з обох сторін. Якщо прохід є лише на одній стороні (або прохід веде за межі ігрового поля) та нічого немає на іншій, ви не можете пройти через нього.

Не існує обмеження по кількості фігурок, що можуть знаходитися в кожній зоні.

Кожна мапа містить 3 портали – червоний, жовтий та блакитний, з яких з'являються вороги.

Деякі мапи містять сходи чи тунель.
Ви можете переміщатися із зони з одним із цих жетонів у зону, що містить аналогічний жетон. Зони, сполучені таким чином, вважаються сусідніми для будь-яких цілей.

БЕЗПЕЧНІ ЗОНИ

Зона вважається безпечною, коли в ній немає жодного ворога.

ПІДГОТОВКА

1. Підготуйте **планшет сценарію**, **жетони** та **кубики**.

2. Виберіть Прадавнього. Візьміть **фігурку Прадавнього** з коробки та помістіть її на початкову позицію треку виклику. Розмістіть **карту характеристик прислужників** на планшеті сценарію. Підготуйте 8 **карт міфу** та необхідні **жетони**. Покладіть горілиць впорядковану колоду з **карт втілення Прадавнього** так, щоб карта першого втілення була зверху.

3. Виберіть епізод. Із відповідної коробки візьміть 8 **карт міфу**, 15 **карт знахідок**, **карту епізоду** та **жетони**. Розмістіть **карти характеристик монстрів** на планшеті сценарію.

4. Візьміть фігурки всіх ворогів, вказаних на картах характеристик (інші монстри не будуть використовуватися).

5. Підготуйте ігрову мапу відповідно до вказівок на звороті карти епізоду, включно з розташуванням тайлів мапи, розміщенням фігурок ворогів та жетонів на відповідних місцях. Після цього помістіть карту епізоду горілиць на планшеті сценарію.

6. Перетасуйте разом 16 карт міфу та покладіть утворену колоду долілиць.

7. Перетасуйте **колоду знахідок** цього епізоду та покладіть долілиць.

8. Кожен гравець бере **планшет дослідника** та відповідну **фігурку**. Прикріпіть кольорові підставки до кожної фігурки, щоб розрізняти, де чия. Розмістіть фігурки дослідників у початковій зоні поточного епізоду. **У соло-грі виберіть 2-х дослідників, якими ви будете грати по черзі.**

9. Розмістіть 6 **маркерів щупалець** свого кольору на планшеті дослідника: три – на перші рівні вмінь дослідника та інші три – на найлівіші значення треків ран, потрясіння та глузду.

10. Перетасуйте **карти божевілля** та роздайте по 1 кожному гравцеві. Після чого приберіть решту. Гравці розташовують отримані карти горілиць поруч зі своїми планшетами.

11. Випадковим чином оберіть першого гравця. Цей гравець бере колоду міфу та розпочинає перший хід.

КУБИКИ ТА ПЕРЕВІРКИ

Деякі дії та карти знахідок вказують вам «кинути кубики». Коли дослідник здійснює кидок, ви завжди кидаєте 3 чорні базові кубики (а також, за певних умов, зелені бонусні кубики). Коли ворог здійснює кидок, ви кидаєте кубики певного типу в кількості, визначеній на його карті характеристик.

Під час кожного кидка можливий один із чотирьох результатів.

• **Успіх.** Ви (або ворог) успішно (або частково успішно), здійснили намір. Якщо ви атакували, це означає, що ви влучили. Якщо це була атака ворога, то він влучив у вас. У деяких випадках вам потрібно одним кидком викинути декілька успіхів. Наприклад, вам потрібно принаймні 2 успіхи, щоб обшукати тіло.

• **Знак Прадавніх.** Нічого не відбувається, поки у вас відсутні вміння чи карти, які його використовують.

• **Щупальця.** Божевілля! За кожен символ щупалець ви втрачаєте 1 глузд, перемістивши маркер на 1 поділку вправо.

ВАЖЛИВО. Ви втрачаєте глузд щоразу, коли під час БУДЬ-ЯКОГО кидка випадає символ щупалець. Неважливо, чи ви атакуєте, чи вас атакують, чи це якась інша перевірка.

• **Пусто.** Зазвичай не має жодного ефекту.

БОНУСНИЙ КУБИК

Властивості деяких умінь та карт дають вам змогу використати зелений бонусний кубик. Також деякі перевірки ви можете робити з бонусним кубиком, якщо у вас є пов'язана з ними здібність. Досягнувши певної кількісті спалахів божевілля, ви зможете постійно додавати бонусний кубик до всіх своїх кидків. Не існує обмеження на кількість бонусних кубиків, які можна додати до кидка (якщо вам не вистачає кубиків для кидка, то в такому випадку киньте один і той самий кубик двічі).

ПРИМІТКА. Бонусний кубик не містить граней зі щупальцями.

ПЕРЕКИНУТИ КУБИКИ

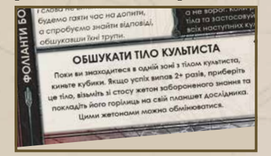
Після кидка кубиків ви можете отримати 1 потрясіння, щоб перекинути 1 кубик і не зважати на первинний результат. Ви можете це робити скільки завгодно разів, доки рівень потрясіння не досягне максимального значення. Ви можете на таких самих умовах перекинути кубик під час атаки ворога.

ЗАСТОСУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ

Після того, як ви завершили кидати та перекидати кубики, підрахуйте отриманий результат на всіх кубиках (зауважте, що деякі грані містять по 2 результати). Переконайтесь, що застосували всі зміни, передбачені властивостями (наприклад, такі, що зараховують як успіх). Після цього застосуйте результати кидків у такому порядку:

1. Використати всі успіхи

- Якщо атакує дослідник, то кількість успіхів буде дорівнювати кількості ран, які він завдає цілі.
- Якщо атакує ворог, то успіхи також будуть вважатися ранами, які отримає його ціль (як правило, це дослідник).
- Якщо для виконання певної дії вам потрібно «кинути кубики», то вона буде успішною, якщо кількість успіхів буде більшою або рівною вказаній на карті.



У цьому епізоді доступна особлива дія: коли ви знаходитеся в зоні з тілом культиста, киньте кубики. Якщо отримали 2 чи більше успіхів, то вам вдалось обшукати тіло культиста.

2. Застосувати ефекти

- Застосуйте будь-який ефект, що залежить від результату кидка кубика (наприклад: «Якщо отримав рану…», «Якщо він пережив атаку…», «Коли ворог помирає…»).

3. Застосувати всі щупальця

- Втратьте 1 глузд за кожен символ щупалець, що випав (перемістіть ваш маркер вправо на 1 поділку треком глузду).
- Якщо відбувається спалах божевілля, зупиніть просування маркера (навіть якщо ви застосували ще не весь втрачений глузд), активуйте божевілля та підвищте рівень будь-якого свого вміння (див. «Глузд» на с. 8).

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

1. **Виконати 3 дії.**
2. **Взяти карту міфу.**
3. **Дослідити чи битися!**
4. **Завершити хід.**

1. ВИКОНАТИ 3 ДІЇ

У свій хід ви можете виконати 3 дії. Одну й ту саму дію можна повторювати декілька разів. Існують 4 дії, які доступні в кожному епізоді, та 2 особливі дії.

Деякі дії можливо виконати лише в безпечній зоні. Безпечною вважається зона без ворогів.

БІГ

Перемістіться на щонайбільше 3 зони. Ви можете переміщуватися між зонами лише за умови наявності проходу на обох суміжних тайлах (прохід виділено стрілками з обох сторін). Ви також можете пройти між 2-ма зонами, що містять жетони сходів або тунелю. Коли ви покидаєте зону з ворогами, УСІ вороги в цій зоні переслідують вас до зони призначення (навіть якщо в цій зоні були інші дослідники). Коли ви покидаєте зону, що містить жетони вогню, візьміть із запасу стільки жетонів вогню, скільки є в цій зоні, та покладіть їх на планшет дослідника (див. «Вогонь!» на с. 16).

ПРИКЛАД. Ян виконує дію «Біг», щоб переміститися на 3 зони. Спершу він переміщується в зону з культистом.

Він продовжує переміщення і культист слідує за ним у наступну зону. Наступна зона не містить ворогів, однак містить 2 жетони вогню.

Ян завершує біг у третій зоні, що містить вогняного вампіра. Культист слідує за ним. Ян покидає зону з 2-ма жетонами вогню, тому він бере 2 жетони вогню із запасу та кладе їх на свій планшет дослідника. Тепер він знаходиться в одній зоні з вогняним вампіром і культистом, що його переслідував, а також горить. Досить типова ситуація.

АТАКА

Виберіть одного ворога у вашій зоні та киньте кубики (див. с. 11). Кожен успіх завдає 1 рану вашій цілі. Розмістіть жетони ран поруч із підставкою фігурки, яку атакували. Якщо кількість ран досягає (чи перевищує) значення здоров'я цілі, ви її долаєте. Пам'ятайте, навіть якщо Прадавній знаходиться на ігровому полі, його можна атакувати лише після того, як було перервано ритуал (див. с. 18).

ПРИКЛАД. Ян виконує дію «Атака», щоб атакувати культиста та вогняного вампіра. За звичайних умов він повинен би був обрати ціллю або культиста, або вогняного вампіра, однак його вміння «Бойова майстерність» 2-го рівня дає змогу атакувати всіх ворогів у його зоні.

Він бере 3 базові кубики (ви завжди берете 3 базові кубики, коли «кидаєте кубики») та 1 бонусний кубик завдяки вмінню «Бойова майстерність».

Він робить кидок і отримує «пусто», «успіх», «успіх+щупальця» та «знак Прадавніх». У Яна немає вміння, що використовує «знак Прадавніх», тому він не має ефекту. Він отримує потрясіння, щоб перекинути «пусто» й отримує ще один «успіх»! Він отримує ще одне потрясіння, щоб перекинути «знак Прадавніх», і знову отримує «знак Прадавніх». Він вирішує більше не перекидати кубики.

Значення здоров'я культиста – 2, а вогняного вампіра – 4.
У Яна є 3 успіхи, він вирішує використати 2 з них, щоб знищити культиста, прибравши його фігурку, а третій – щоб завдати рану вогняному вампіру (завдяки вмінню «Бойова майстерність»).
ПРИМІТКА. Якби в дослідника не було вміння «Бойова майстерність», то він повинен був би завдати всі рани одному ворогу (обраному до кидка кубиків), навіть якщо б надлишкові рани було втрачено без жодного ефекту.

Врешті, Ян втрачає 1 глузд через викинуті щупальця, ставши на один крок ближче до божевілля.

ВІДПОЧИНОК (лише в безпечній зоні)

Якщо ви знаходитесь у безпечній зоні (в приміщенні немає ворогів), ви можете вилікувати свої потрясіння та/або рани – щонайбільше на 3 пункти (у будь-якій комбінації). Це 3 пункти загалом, не 3 пункти на кожному треку. Ви можете виконати дію «Відпочинок» більш ніж один раз за хід.

ВАЖЛИВО. ГЛУЗД НЕМОЖЛИВО ВІДНОВИТИ ПІД ЧАС ВІДПОЧИНКУ!

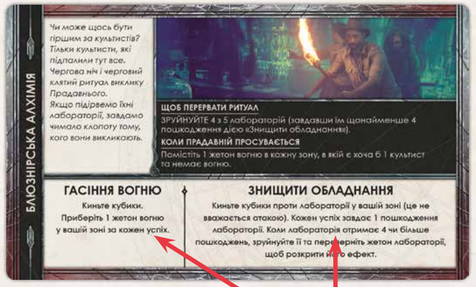
ПРИКЛАД. Сестра Бет має максимальний рівень потрясіння та отримала 1 рану. Вона використовує дію «Відпочинок». Вона може вибрати вилікувати 1 рану та 2 потрясіння, однак натомість вирішує вилікувати 3 потрясіння, залишаючи здоров'я на поточному рівні.

ОБМІН

Дослідники в одній зоні можуть передати будь-яку кількість предметів чи союзників один одному. При обміні забороняється змінювати сторону карти знахідки. **Ви не можете обмінюватися станами.**

ДІЇ ЕПІЗОДУ

Кожен епізод дає змогу виконувати 2 особливі дії, вказані на карті епізоду. Вони виконуються так само, як і звичайні дії, та допомагають вам перервати ритуал або вижити.



Дії епізоду

2. ВЗЯТИ КАРТУ МІФУ

Візьміть та розіграйте верхню карту з колоди міфу. Потім покладіть її горілиць у скид.

ПРИМІТКА. Розлад «Повторювана травма» змушує дослідника зберігати перед собою попередню карту міфу.

Карти міфу можуть містити до трьох різних типів кроків, які потрібно виконати. Робити це слід по черзі, зверху вниз, після чого – скинути карту. Якщо ви не здатні виконати крок на карті, пропустіть його та переходьте до наступного.

ВИКЛИК ПРАДАВНЬОГО

Символ виклику прадавнього не має жодного ефекту, коли взято карту, однак може спричинити просування Прадавнього треком виклику наприкінці ходу (див. с. 17). Якщо на карті є цей символ, то переконайтесь, що його буде видно після того, як карта піде в скид.

ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ

Карти міфу містять усі різновиди особливих ефектів, здатних перетворити життя на пекло. Якщо не вказано інше, ці ефекти мають вплив лише на активного гравця та ігнорують решту дослідників. Якщо потрібно зробити будь-який вибір, то його робить активний гравець. Наприклад: вибрати найближчу фігурку.

Коли ефект переміщує ворога до певної зони, його потрібно перемістити до цієї зони найкоротшим шляхом. Порахуйте кількість зон, якими може переміститися ворог, та виберіть найкоротший шлях (з усіх можливих). Ворог завжди повинен переміщатися якомога ближче до вказаної цілі, але негайно зупиняється, коли він її досягає.

ВИКЛИК ВОРОГІВ

У нижній частині деяких карт є позначка кольору порталу із вказівкою, якого саме ворога потрібно з нього викликати. Якщо в запасі є відповідна фігурка, помістіть її у вказану зону. Інакше, пропустіть цей крок. Якщо вказано декілька порталів та ворогів, викличіть їх по черзі. Пропустіть будь-які портали, для яких не залишилось фігурок у запасі.

У верхній частині цієї карти міфу присутній символ виклику Прадавнього, який не має ефекту, коли карту взято, однак його потрібно врахувати під час завершення ходу.
У першу чергу ця карта вказує перемістити кожного б'якгі на ігровому полі в зону, де перебуває активний дослідник. Якщо на ігровому полі відсутні б'якгі, пропустіть цей крок. Потім викличте б'якгі в зону із червоним порталом. Якщо всі фігурки б'якгі вже знаходяться на ігровому полі, пропустіть цей крок.

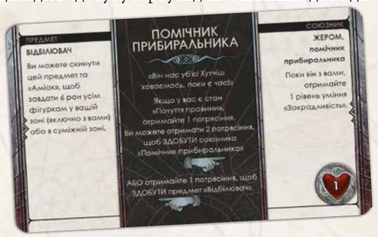
Ця карта містить особливий ефект і викликає культиста із блакитного порталу. Зауважте, що цей особливий ефект впливає на всіх дослідників, а не лише на активного.

3. ДОСЛІДИТИ ЧИ БИТИСЯ!

Цей крок може змінюватися залежно від того, чи є вороги у вашій зоні.

Якщо ви знаходитесь у безпечній зоні, ДОСЛІДІТЬ цю зону.
Візьміть верхню карту з колоди знахідок і прочитайте вголос текст у середній колонці.

На деяких картах вказано, що потрібно зробити, якщо у вас є певний стан чи союзник. Більшість карт запропонує вам зробити вибір. У результаті ви зможете ЗДОБУТИ союзника, предмет або ефект стану. Підкладіть здобуту карту під свій планшет дослідника.



Коли ви вперше берете карту знахідки, прочитайте вголос текст у середній колонці. Ця карта містить невелику промову від помічника прибиральника. Далі вона вказує вам отримати 1 потрясіння, якщо у вас є стан «Почуття провини». Після цього ви повинні зробити вибір: отримати 2 потрясіння, щоб здобути «Помічник прибиральника», або 1 потрясіння, щоб здобути «Відбілювач».

СОЮЗНИКИ. Будь-які рани, призначені вам, ви можете натомість завдати своєму союзнику. Однак, зверніть увагу, для ефектів карт вважається, що саме ви отримали рану. Союзників не можна вилікувати. Якщо кількість завданих ран дорівнює значенню здоров'я, вказаному на карті союзника, скиньте цього союзника та негайно втратьте всі переваги, що він вам надавав. Союзники також можуть підвищувати рівень умінь. Якщо у вас немає певного вміння, то ви його отримуєте. Візьміть відповідний жетон уміння 1-го рівня. Втративши цього союзника, скиньте жетон цього вміння. Якщо у вас уже є певне вміння, перемістіть маркер відповідного вміння на одну поділку вправо. Якщо ви втратите цього союзника, перемістіть маркер уміння на попередню позицію.

Жером, помічник прибиральника, надає вам «Закрадливість» 1-го рівня, допоки він із вами. Він також може отримати 1 рану (що призведе до його загибелі).

Якщо ви не знаходитесь у безпечній зоні, вороги вступають із вами в БІЙ.
Не беріть карту знахідки. Натомість кожен ворог у вашій зоні атакує вас у вибраному вами порядку (ігноруючи інших дослідників), доки кожен ворог, здатний атакувати, не здійснить атаку.

ВАЖЛИВО. Якщо під час цієї фази внаслідок дії ефекту ви входите в зону з ворогом (або ворог входить у вашу зону), той ворог атакує вас, навіть якщо на початку цієї фази його не було у вашій зоні.

ЗАХИСТ ПРИ АТАЦІ ВОРОГА

Коли вас атакує ворог, киньте кубики, кількість і тип яких вказані на його карті характеристик. Кожен успіх завдає вам 1 рану. Кожен символ щупалець вартує вам 1 глузду. Знак Прадавніх має ефект лише тоді, коли у ворога є здібність, що його використовує. Ви можете отримати потрясіння, щоб перекинути ці кубики, та можете використати будь-які свої вміння, щоб уникнути чи мінімізувати шкоду від атаки.

ПРИКЛАД. Після розіграшу карти міфу Ян залишається в одній зоні з вогняним вампіром, тому він не бере карту знахідки. Вогняний вампір атакує! Як вказано на його карті, спершу він додає жетон вогню у свою зону. Карта вогняного вампіра вказує, що для атаки потрібно кинути 2 базові та 1 бонусний кубики.

Ян кидає ці кубики та отримує «пусто», «успіх» і ще один «успіх». Ян отримує 1 потрясіння, щоб перекинути один «успіх», і натомість отримує «знак Прадавніх». Він отримує 1 рану за «успіх», що залишився.

Характерне вміння Яна «Одержимість помстою» дає йому змогу завдати 1 рану ворогу, який його поранив. Він завдає 1 рану вогняному вампіру.

4. ЗАВЕРШИТИ ХІД

1. ЕФЕКТИ ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ

Всі ефекти завершення ходу, окрім ефектів Прадавнього, відбуваються на цьому етапі в порядку, встановленому активним гравцем.

2. ВОГОНЬ!

Ви можете загорітися. Це відбувається тоді, коли ви залишаєте зону, що містить жетони вогню. Також вас може підпалити монстр. Сподіваєтесь, що з вами такого не трапиться? Марно…

Наприкінці свого ходу киньте базовий кубик за кожен жетон вогню на вашому планшеті дослідника. Ви можете отримати потрясіння, щоб перекинути кубик. Отримайте 1 рану за кожен успіх і втратьте 1 глузд за кожні щупальця. Після цього скиньте всі жетони вогню з планшета.

ПРИМІТКА. Вороги не займаються, коли покидають зону із жетонами вогню.

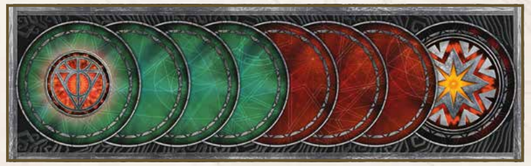
***ВОГОНЬ ВИЧЕРПАВСЯ.** Якщо вам потрібно покласти жетон вогню на ігрове поле, однак у запасі їх не залишилось, ігноруйте цей ефект. Якщо вам потрібно покласти жетон вогню на планшет дослідника, однак у запасі їх не залишилось, використайте натомість жетон рани.*

3. ПЕРЕВІРКА СКИДУ КАРТ МІФУ

Якщо в скиді є 3 карти із символом виклику Прадавнього, то Прадавній просувається треком у напрямку безмежної могутності!

Якщо в стосі скиду є 3 символи виклику Прадавнього

Просуньте Прадавнього треком виклику. Якщо Прадавній уже знаходиться на ігровому полі, просуньте натомість жетон прогресу. Розкриті карти втілення Прадавнього та карти епізоду вкажуть вам як діяти, коли Прадавній просувається. Спершу застосуйте ефекти Прадавнього. Дія цих ефектів не залежить від того, де в цей момент перебуває фігурка Прадавнього – на треку виклику чи на ігровому полі.



Після того, як Прадавній просунеться, затасуйте всі карти міфу зі скиду назад у колоду.

4. ПЕРЕВІРКА ВИКЛИКУ ПРАДАВНЬОГО

Прадавнього викликано, якщо:

- Прадавній просунувся в першу червону зону на треку виклику;

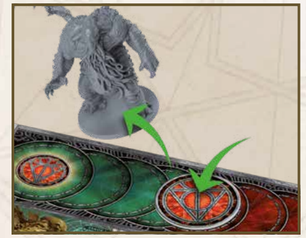
АБО

- у цей хід ритуал було перервано.

Коли Прадавнього викликано в наш світ, покладіть убік карту втілення 1, розкриваючи карту втілення 2 під нею. Застосуйте її ефекти розкриття, які вкажуть, де повинен з'явитися Прадавній. **Ефекти втілення 1 залишаються активними до завершення гри.**

Помістіть жетон прогресу на трек виклику в зону, яку до цього займала фігурка Прадавнього. Використовуйте цей жетон, щоб позначати прогрес просування Прадавнього до завершення гри.

ПРИКЛАД. Наприкінці ходу сестри Бет у скиді знаходиться 4 карти і на 3 із них зображені символи виклику Прадавнього. Прадавній просувається та активує відповідні ефекти на картах Прадавнього й епізоду.



Гравець за Бет переміщає Прадавнього треком. Той досягає червоної зони та переноситься в наш світ. Гравець за Бет заміняє фігурку Прадавнього жетоном прогресу, а саму фігурку кладе у її зону. Відтепер і надалі жетон прогресу буде просуватись треком виклику. Якщо цей жетон досягне кінця треку, гру буде програно.

Оскільки Прадавній знаходиться в нашому світі, гравець за Бет розкриває карту втілення 2 і застосовує її ефекти розкриття.
Нарешті, гравець затасовує 4 карти міфу зі скиду в колоду міфу, оновлюючи її.

5. ЕФЕКТИ ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ ПРАДАВНЬОГО

Під час втілення Прадавнього, на його картах втілення можуть з'явитися ефекти завершення ходу. Застосуйте всі ефекти на кожній карті втілення в порядку зростання: спочатку 1, потім 2, потім 3 та остаточне втілення. Будь-який ефект, що стосується «вас», має вплив виключно на активного дослідника.

Цієї миті хід завершується і гравець ліворуч розпочинає новий хід. Продовжуйте здійснювати ходи в такий спосіб, допоки дослідники не досягнуть перемоги або поразки.

ЗАГИБЕЛЬ ДОСЛІДНИКА

Коли будь-який дослідник гине, або його поглинає божевілля, а Прадавній усе ще знаходиться на треку виклику, гра негайно завершується поразкою. Однак, якщо Прадавнього було викликано на ігрове поле, інші дослідники можуть продовжити гру та спробувати здобути перемогу. Спершу скиньте всі карти знахідок і жетони, що належали досліднику. У деяких епізодах передбачено дії, які потрібно виконати з особливими жетонами, якщо вони були в дослідника.

Якщо дослідник гине у свій хід, пропустіть усі наступні фази, окрім фази перевірки скиду карт міфу. Якщо в скиді виявиться 3 карти із символом виклику Прадавнього, то Прадавній просувається, а його ефекти застосовуються (якщо потрібно визначити розташування мертвого дослідника, використовуйте зону, у якій він загинув). Із цієї миті й надалі цей гравець не бере участь у грі.

ПЕРЕРИВАННЯ РИТУАЛУ

Кожен епізод описує завдання, які повинні виконати дослідники для того, щоб перервати ритуал культистів і зробити Прадавнього смертним, хоча б на короткий період часу. Прадавній невразливий, доки ритуал не буде перервано (проте він може атакувати вас, перебуваючи на ігровому полі)! Якщо дослідники перервуть ритуал, Прадавнього буде викликано наприкінці ходу (див. «Перевірка виклику Прадавнього» на с. 17).

БІЙ ІЗ ПРАДАВНІМ

Після свого виклику на ігрове поле Прадавній діє як звичайний ворог, атакуючи дослідників, що завершили свій хід у його зоні. Кількість та тип кубиків, які кидає Прадавній, відповідає загальній кількості кубиків, зображених на всіх його відкритих картах втілення.
Прадавній невразливий, доки ритуал не буде перервано, навіть якщо його вже викликано на ігрове поле (коли було досягнуто червоної зони на треку виклику)! Після того, як ритуал перервано, Прадавній стає вразливим до атак і ран, як і решта ворогів.
У Прадавнього є декілька рівнів втілення, кожен з окремим значенням здоров'я, яке потрібно здолати, перш ніж Прадавнього буде остаточно знищено.

Починаючи із втілення 2, на кожній карті зображено:
– одноразовий ефект, який починає діяти при розкритті карти;
– тривалий ефект, який залишається активним до завершення гри;
– здоров'я, яке вказує скільки ран потрібно завдати конкретному рівню втілення;
– кількість та тип кубиків, які додає цей рівень втілення до атак Прадавнього.

Ви долаєте втілення, щойно кількість отриманих ран досягне або перевищить значення здоров'я, вказане на карті. Відкладіть цю карту втілення вбік, щоб відкрити наступну карту та застосувати її ефект розкриття. Будь-які надлишкові рани НЕ передаються наступному втіленню. Пам'ятайте, що всі ефекти попередніх втілень та кубики залишаються в грі до її завершення!

ПРИКЛАД. Дослідник атакує Хастура, коли той знаходиться на рівні втілення 2. Це втілення вже отримало 9 ран від попередніх атак. Дослідник атакує і завдає 5 ран! Загальна кількість отриманих ран тепер дорівнює 14, що є достатнім, щоб подолати це втілення, значення здоров'я якого становить 12. Ця карта втілення кладеться збоку, поруч із втіленням 1, розкриваючи втілення 3. Хоч дослідник наніс 14 ран втіленню зі здоров'ям 12, надлишкові 2 рани не передаються втіленню 3. Хастур переміщується до червоного порталу, і всі дослідники, що володіють хоча б 2 жовтими знаками, отримують 1 рану. Відтепер Хастур буде кидати 3 бонусні кубики ТА 3 базові кубики під час своїх атак!

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Усі гравці перемагають, коли дослідники знищують Прадавнього, здолавши його остаточне втілення.

Якщо одночасно відбувається декілька умов завершення гри, умови виграшу мають перевагу.

ПРИКЛАД. Прадавній та останній дослідник гинуть водночас. Однак гравці врятували світ і перемогли.

Усі гравці програють за будь-якої з таких умов:
– будь-який дослідник гине або його поглинає божевілля, до того як Прадавнього буде викликано на ігрове поле (карта втілення 1);
– усі дослідники гинуть або їх поглинає божевілля, після того як Прадавнього було викликано (карти втілення 2 і вище);
– жетон прогресу досягає останньої (8-ї) зони на треку виклику.

АЛФАВІТНИЙ ВКАЗІВНИК

Атака 13
Базовий кубик 11
Безпечне місце 9
Божевілля 8
Біг 12
Бій із ворогами 15, 16, 18
Бонусний кубик 11
Виклик ворога 14
Виклик Прадавнього 14, 17
Відпочинок 13
Вміння 8
Вогонь 12, 16
Ворог 7
Глузд 8
Дії 12
Дії епізоду 14
Дослідження 15
Дослідник 8
Жетон прогресу 17
Загибель 18
Здобути 6, 15
Знак Прадавніх 11
Зона 9
Карта втілення 5, 18
Карта епізоду 5
Карта знахідки 6
Карта міфу 7, 14, 17
Кубик 11
Культист 7
Монстр 7
Обмін 13
Переміщення 12
Переривання ритуалу 18
Підготовка до гри 10
Планшет дослідника 8
Планшет сценарію 6
Перекинути кубики 11
Портали 9
Потрясіння 8
Прадавній 5
Прохід 9
Рани 8
Союзник 15
Сходи 9
Тунель 9
Успіх 11
Хід 12
Щупальця 11

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Rob Daviau та Eric M. Lang
Розробники: Marco Portugal (lead) та Fábio Hirsch
Виробництво: Thiago Aranha (lead), Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Aaron Lurie, та Safuan Tay
Художники: Adrian Smith, Karl Kopinski, Nicolas Fructus, Richard Wright, та Filipe Pagliuso
Художнє оформлення: Stefan Kopinski
Розробка додаткових епізодів: Brian Neff та JR Honeycutt
Старший графічний дизайнер: Mathieu Harlaut
Графічні дизайнери: Marc Brouillon та Louise Combal
Фотограф фігурок: Jean-Baptiste Guiton
Керівник розробки фігурок: Mike McVey
Скульптори: Benoit Cosse, RN Estudio, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay, та Edgar Skomorowski
Керівник розробки гри: Eric M. Lang
Видавець: David Preti
Редактори: Jason Koepp, Adam Krier, та Lucas Martini
Тестувальники: Paulo Andrade, Fábio Atássio, Robert Coelho, Will Creech, Lindsay Daviau, Max Duarte, Marcela Fabreti, Júlia Ferrari, Caio Quinta, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Rod Mendes, Maurício Navate, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Ivo Rafael, Daniel Rosini, Daniel Serafim, Bill Shube, Sarah Shube, Rodrigo Sonnesso, Hudson William, Pedro Youkai, та Lyu

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Іван Максимів
Редактор: Андрій Іваніщенко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Дизайнерка логотипу: Ольга Страшевич
Медико-психологічний консультант: Владислав Бердочник

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0

ОСНОВНІ ПРАВИЛА

ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДУ

1. ВИКОНАТИ ДОСЛІДНИКОМ 3 ДІЇ

- **Біг** - перемістіться максимум на 3 зони – вороги вас переслідують. Додайте 1 на планшет дослідника за кожен у зоні, яку ви залишили.
- **Атака** - киньте кубики проти 1 ворога у вашій зоні.
- **Відпочинок** - вилікуйте 3 потрясіння/рани (лише в безпечній зоні).
- **Обмін** - з усіма дослідниками у вашій зоні.
- **Дії епізоду** - описано на карті епізоду.

2. ВЗЯТИ КАРТУ МІФУ

- **Карти із символом виклику Прадавнього мають бути видимі.**
- **Застосуйте особливі ефекти.**
- **Викличте ворогів із порталів** (якщо є).

3. ДОСЛІДИТИ ЧИ БИТИСЯ!

- **Якщо в безпечній зоні**, візьміть карту знахідки.
- **Якщо у вашій зоні є вороги**, вони вас атакують (киньте кубики, зображені на їхніх картах).

4. ЗАВЕРШИТИ ХІД

1. **Ефекти завершення ходу.**
2. **Вогонь!** - киньте 1 за кожен на досліднику, потім скиньте їх.
3. **Перевірка скиду карт міфу** - якщо там є 3 , Прадавній просувається. Застосуйте ефекти карт Прадавнього та епізоду, потім перетасуйте колоду міфу.
4. **Перевірка виклику Прадавнього** - якщо досягнуто червоної зони або перервано ритуал, покладіть убік карту втілення 1 і застосуйте ефекти розкриття втілення 2, викличте Прадавнього.
5. **Ефекти завершення ходу Прадавнього** - застосуйте по черзі з усіх розкритих карт втілення.

КУБИКИ ТА ПЕРЕВІРКИ

Кинути кубики - киньте 3 + всі доступні

Перекинути кубики (для БУДЬ-ЯКОГО кидка) - активний дослідник може отримати 1 потрясіння, щоб перекинути 1 кубик (стільки разів, скільки забажає та зможе).

Успіх - завдати рану під час атаки.

Знак Прадавніх - набуває ефекту лише за наявності відповідної здібності.

Щупальця - втратити 1 глузд.

ГЛУЗД

Коли маркер досягає :

- Ігноруйте надлишкову втрату глузду.
- Активуйте карту божевілля.
- Підвищте рівень 1 свого вміння.
- Якщо зображено символ , відтепер додаєте + 1 до всіх своїх кидків.

БІЙ ІЗ ПРАДАВНІМ

- Коли викликаний Прадавній атакує, киньте кубики, вказані на всіх розкритих картах втілення.
- Атакувати Прадавнього можливо лише після того, як ритуал було перервано.
- Коли поточний рівень втілення Прадавнього втратить усе здоров'я, покладіть цю карту убік та застосуйте ефект розкриття наступного втілення.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Ви перемогли, якщо…

- Ви подолали остаточне втілення Прадавнього.

Ви програли, якщо…

- Дослідник загинув/збожеволів до виклику Прадавнього.
- Всі дослідники загинули/збожеволіли.
- Жетон прогресу досягнув останньої поділки на треку виклику.