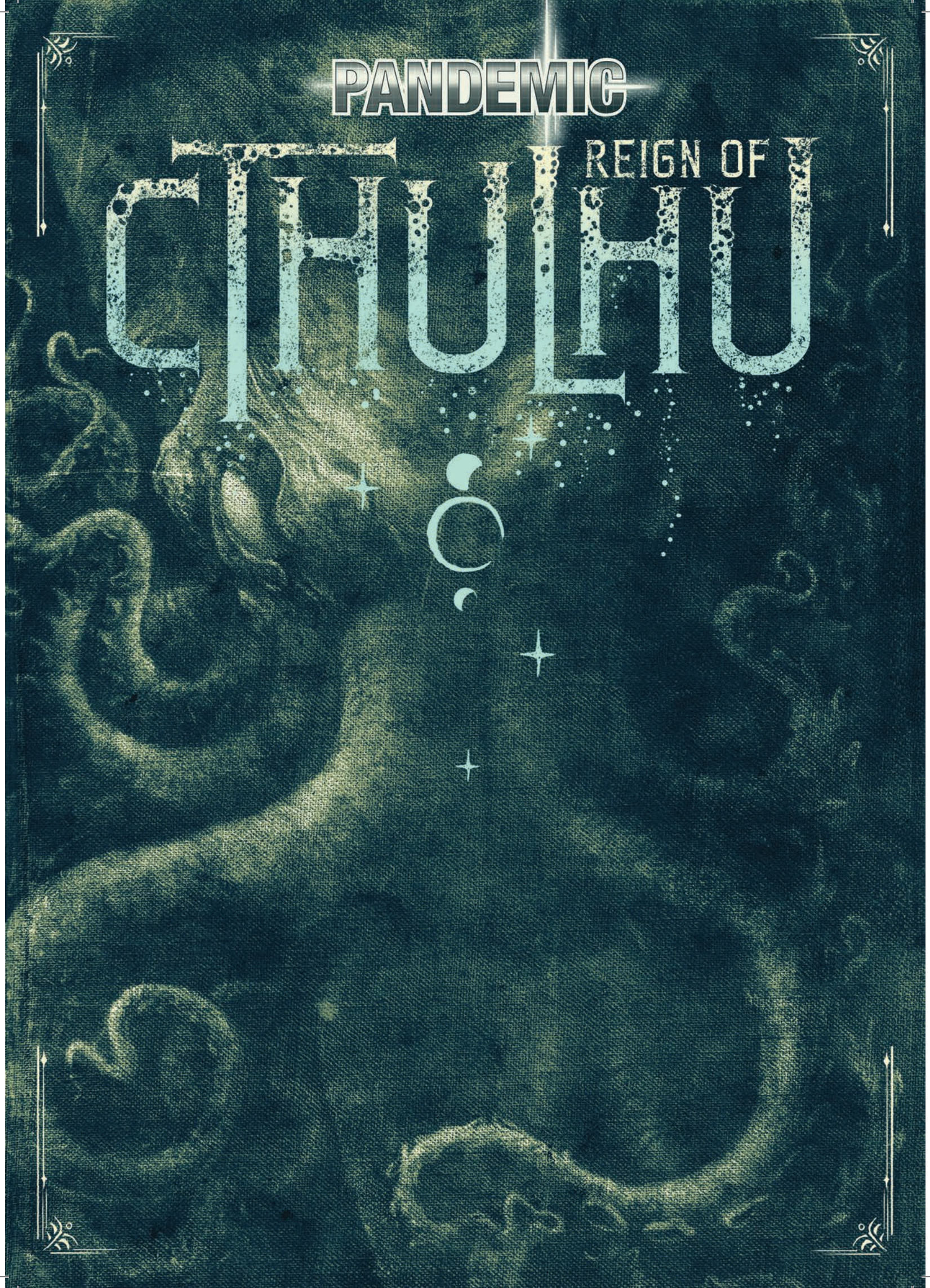
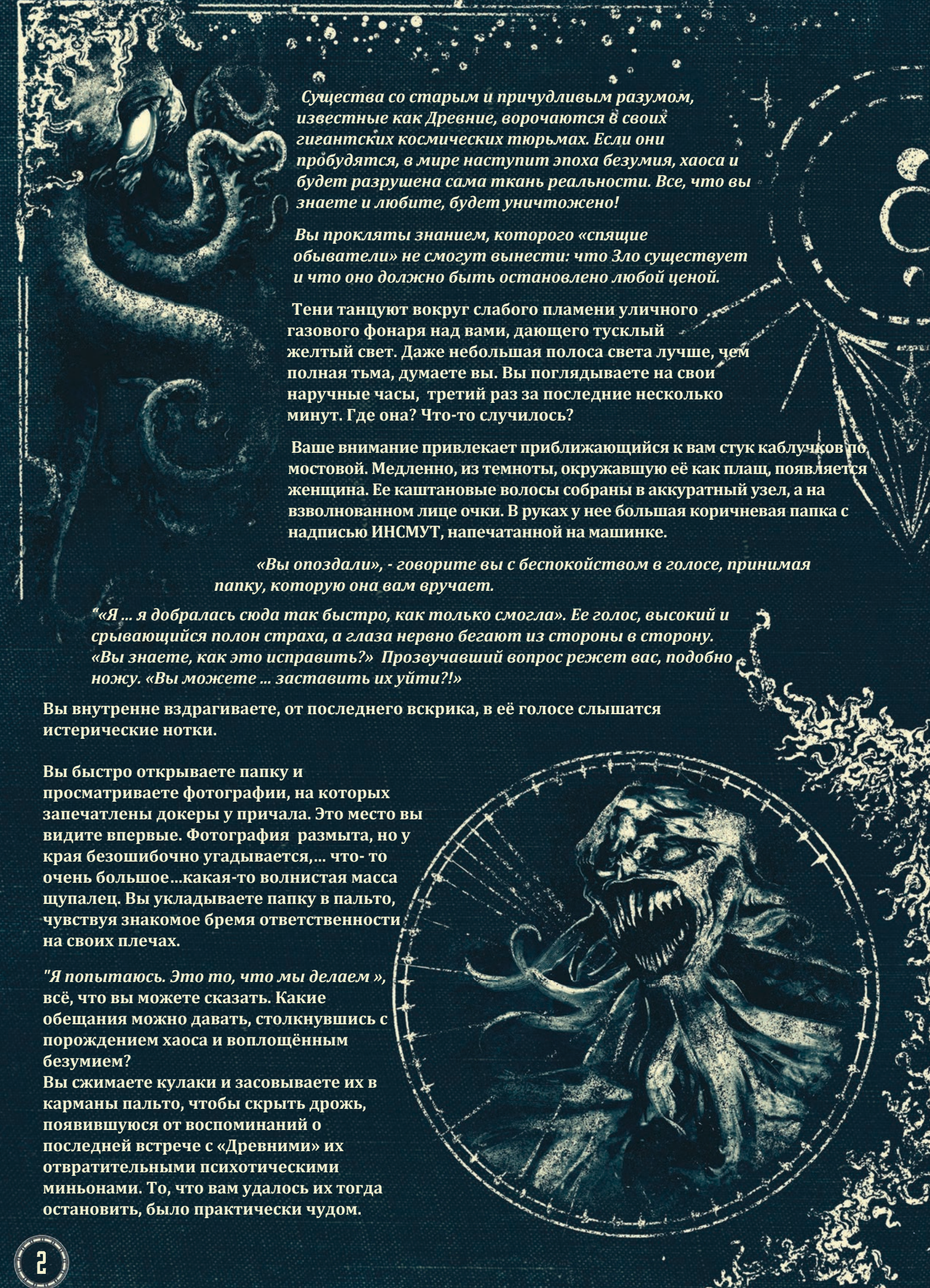


PANDEMIC

REIGN OF
CHULHU





Существа со старым и причудливым разумом, известные как Древние, ворочаются в своих гигантских космических тюрьмах. Если они пробудятся, в мире наступит эпоха безумия, хаоса и будет разрушена сама ткань реальности. Все, что вы знаете и любите, будет уничтожено!

Вы прокляты знанием, которого «спящие обыватели» не смогут вынести: что Зло существует и что оно должно быть остановлено любой ценой.

Тени танцуют вокруг слабого пламени уличного газового фонаря над вами, дающего тусклый желтый свет. Даже небольшая полоса света лучше, чем полная тьма, думаете вы. Вы поглядываете на свои наручные часы, третий раз за последние несколько минут. Где она? Что-то случилось?

Ваше внимание привлекает приближающийся к вам стук каблучков по мостовой. Медленно, из темноты, окружавшую её как плащ, появляется женщина. Ее каштановые волосы собраны в аккуратный узел, а на взволнованном лице очки. В руках у нее большая коричневая папка с надписью ИНСМУТ, напечатанной на машинке.

«Вы опоздали», - говорите вы с беспокойством в голосе, принимая папку, которую она вам вручает.

«Я ... я добралась сюда так быстро, как только смогла». Ее голос, высокий и срывающийся полон страха, а глаза нервно бегают из стороны в сторону.

«Вы знаете, как это исправить?» Прозвучавший вопрос режет вас, подобно ножу. «Вы можете ... заставить их уйти?!»

Вы внутренне вздрагиваете, от последнего вскрика, в её голосе слышатся истерические нотки.

Вы быстро открываете папку и просматриваете фотографии, на которых запечатлены докеры у причала. Это место вы видите впервые. Фотография размыта, но у края безошибочно угадывается, ... что-то очень большое...какая-то волнистая масса щупалец. Вы укладываете папку в пальто, чувствуя знакомое бремя ответственности на своих плечах.

«Я попытаюсь. Это то, что мы делаем », всё, что вы можете сказать. Какие обещания можно давать, столкнувшись с порождением хаоса и воплощённым безумием?

Вы сжимаете кулаки и засовываете их в карманы пальто, чтобы скрыть дрожь, появившуюся от воспоминаний о последней встрече с «Древними» их отвратительными психотическими миньонами. То, что вам удалось их тогда остановить, было практически чудом.



Глаза женщины расширяются, ноздри трепещут, а её руки хватают передний край вашей рубашки.

"Попытаюсь?" Хныкающий голос переходит в крик. "Попытаюсь?! Вы ...вы ДОЛЖНЫ! Вы не представляете, что мне пришлось сделать, чтобы заполучить их..."

Вы встряхиваете её за плечи, и уличного света, достаточно чтобы увидеть ярость, плещущую в ваших глазах. Достаточно, чтобы она проглотила последние несколько слов и выпрямившись отошла на шаг назад.

«Благодарю вас за проявленное благоразумие, мэм», - говорите вы, поворачиваясь и шагая в темноту. «Если вы не собираетесь присоединиться ко мне, идите домой. В эти дни, ночью небезопасно».

С этой информацией вы получили последний ключ, для того, чтобы помешать следующей мерзости проникнуть в наш мир.

Вы идете к следующему сосредоточению ужаса. Заметив, что вы больше не одиноки, вы вспоминаете слова вашего покойного наставника, который нашёл вас и направил на этот путь.

«Великое Зло дремлет под землёй, по которой ты спускаешь, друг мой. Оно скрывается за тьмой, которая заполняет полуночную пустоту в небе. Оно шепчет в снах о безумии и хаосе из-под глубоких вод. Но подсказки, как остановить их приход в наш мир, вокруг нас. Великое Зло пробуждается где-то в темных уголках. Сможешь ли ты вовремя остановить его пробуждение?»

Не проходило и дня, когда вам хотелось всё забыть и пойти по другому пути ... и каждый раз вы понимаете, что не сможете сделать это. Кто-то должен попытаться остановить это древнее Зло. Кто-то должен придерживаться света. Но это не значит, что этот кто-то должен быть один ...

ОБЗОР

Вы и ваши коллеги являетесь исследователями. Вы должны работать сообща и запечатать четверо Врат, чтобы предотвратить пробуждение Ктулху, и не допустить слишком большого распространения Культистов или Шогготов. Если вы потерпите неудачу, настанет эпоха безумия.

Пандемия: власть Ктулху - кооперативная игра. У каждого игрока есть определенная роль и индивидуальные способности, повышающими шансы вашей команды. Игроки выигрывают, или проигрывают вместе.

ВАША ЦЕЛЬ - ЗАПЕЧАТЬ ВСЕ 4 ВРАТ.

ИГРОКИ ПРОИГРЫВАЮТ ЕСЛИ:

- ❗ Ктулху пробуждается,
- ❗ Не хватает Культистов, когда они необходимы,
- ❗ Не хватает Шогготов, когда они необходимы,
- ❗ Не хватает карт Игрока, когда они необходимы, или
- ❗ Все игроки безумны.

СОДЕРЖИМОЕ



КАРТЫ ИГРОКА: 44 УЛИКИ



7 КАРТОЧЕК ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ



4 КАРТОЧКИ ПАМЯТКИ



КАРТЫ ИГРОКА:
12 РЕЛИКТОВ



4 КАРТЫ
ЗЛО



7 ФИГУРОК ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ



1 ИГРОВАЯ КАРТА

УСТАНОВКА ИГРОВОЙ КАРТЫ, КТУЛХУ И КОМПОНЕНТОВ

1

Поместите карту в пределах досягаемости от всех игроков. Поместите карточку Ктулху лицевой стороной вниз в предназначенную для неё ячейку (X). Поместите фигурки Культистов и Шогготов рядом с картой. Поместите жетоны Печатей на соответствующие им места рядом с таблицей «Порядок хода» в нижней части карты.

2

РАЗМЕЩЕНИЕ ДРЕВНИХ

Перетасуйте карточки Древних и поместите 6 из них лицевой стороной вниз в оставшиеся ячейки слева от Ктулху. Вернуть в коробку неиспользованные карточки Древних.

4

ВЫДАЧА ФИГУРОК ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ И ЖЕТОНОВ РАЗУМА

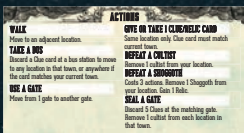
Игрок, который недавно прочитал историю ужасов будет первым игроком.

Перемешайте 7 карт Исследователей и выложите 2 из них на стол. Первый игрок выбирает одну карту. Выложите ей на замену карту, и следующий игрок выбирает из этих двух карт. Продолжайте, пока все игроки не возьмут карту Исследователя.

Поместите фигурки Исследователей каждого из игроков на Железнодорожную Станцию в Аркхэме. Каждый игрок берёт себе 4 жетона разума. Карточку Исследователя положите стороной разума вверх (как показано здесь).



Каждый игрок, также берет памятку.



Верните любые неиспользованные карточки Исследователя, и памятки в коробку.



Стопка сброса игроков

Стопка Реликтов

Колода игроков

5

ВЫБОР СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

В зависимости от выбранного уровня сложности, измените количество карточек Улик следующим образом:

- Для **вводной** игры, оставьте все 44 карты Улик в Колоде.
- Для **стандартной** сложности, удалите по 1 карточки Улики каждого цвета из колоды.
- Для сложности **эксперт**, удалите по 2 карточки Улики каждого цвета из колоды.



24 КАРТЫ ПРИЗЫВА



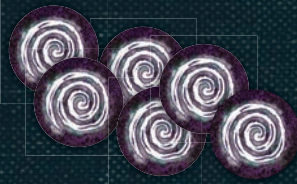
12 КАРТ ДРЕВНИХ



3 ФИГУРКИ ШОГГОТА



1 КУБИК РАССУДКА



18 ЖЕТОНОВ РАССУДКА



4 ЖЕТОНА ПЕЧАТЕЙ



26 ФИГУРОК КУЛЬТИСТОВ

РАЗМЕЩЕНИЕ КУЛЬТИСТОВ И ШОГГОТОВ

Перетасуйте все карточки Призыва и поместите их в ячейку колоды Призыва.

- Переверните верхние 2 карты и поместите по 3 Культиста в эти локации.
- Переверните еще 2 карты и поместите по 2 Культиста в эти локации.
- Переверните еще 2 карты и поместите по 1 Культисту в эти локации.
- Наконец, переверните одну карту и поместите 1 Шоггота в эту локацию.
- Поместите все вытянутые карты лицевой стороной вверх в сброс Призыва.



ВЫДАЧА КАРТОЧЕК ИГРОКАМ И ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ РЕЛИКТОВ

Случайно выберите 4/5/6 карт Реликтов на 2/3/4 игрока и перетасуйте их вместе с остальными карточками Улик, для формирования колоды Игрока. Поместите неиспользованные карты Реликтов рядом рубашкой вверх чтобы сформировать колоду Реликтов. Раздайте карты из колоды Игроков, в зависимости от числа играющих:

# ИГРОКОВ	КАРТ
2-игрока	4
3-игрока	3
4-игрока	2



Мы советуем игрокам постоянно держать их в руках лицом вверх.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ ИГРОКА

Разделите оставшиеся карты Игроков на четыре колоды примерно равные по размеру. Поместите по 1 карте Зло Пробудилось в каждую кучку лицом вниз. Перетасуйте каждую кучку и сформируйте колоду Игрока. Поместите колоду в ячейку колоды Игрока лицом вниз.



СТОПКИ
тасовать

НАЧАЛО ИГРЫ

Первый игрок начинает



ИГРА

Каждый ход игрока делится на 3 фазы:

1. ВЫПОЛНЕНИЕ 4 ДЕЙСТВИЙ.
2. ДОБОР 2 КАРТ ИЗ КОЛОДЫ ИГРОКА.
3. РОЗЫГРЫШ КАРТ ПРИЗЫВА.

После того, как игрок разыграл карты Призыва, ход переходит к игроку слева от него. Игроки могут свободно общаться и давать друг другу советы. Однако, только активный игрок принимает окончательное решение, что делать. У вас на руке могут быть карты Улик, которые могут использоваться в некоторых действиях и карты Реликтов, которые могут быть использованы в любое время.

1. ДЕЙСТВИЯ

Вы можете выполнить до 4 действий в свой ход (как показано на карточке вашего Исследователя).



Можно как угодно комбинировать действия. Вы можете делать одно и то же действие несколько раз, каждый раз затрачивая 1 очко действия. Некоторые свойства вашего Исследователя могут менять доступные действия. Некоторые действия требуют сброса карт, все эти карты идут в стопку сброса.

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЕ

Если какое-либо движение приводит к вхождению в локацию с Шогготом, вы должны бросить кубик рассудка.



ПЕШКОМ

Переместитесь из вашей текущей локации в соседнюю, соединённую с ней линией.



НА АВТОБУСЕ

Находясь на автовокзале, вы можете выполнить это действие двумя путями:

1. Сбросьте карту Улики для перемещения в любую локацию города, изображённого на карте.



2. Сбросьте карту Улики, того города, в котором вы находитесь и переместитесь в любую локацию в любом городе.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВРАТА

Переместитесь из локации с Вратами, в локацию с любыми другими Вратами. После завершения перемещения кидайте кубик рассудка.



Игроки не могут перемещаться через закрытые Врата.

Если после использования Врат вы находитесь в локации с Шогготом, кидайте кубик дважды: один раз за использование Врат, другой за Шоггота.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



УНИЧТОЖИТЬ КУЛЬТИСТА

Удалите 1 Культиста из вашей текущей локации и поместите его в запас.



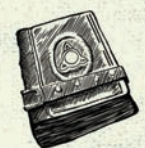
УНИЧТОЖИТЬ ШОГГОТА (3 ДЕЙСТВИЯ)

Удалите 1 фигурку Шоггота из вашей текущей локации и верните её в пул.

Из-за их невыразимого ужаса, уничтожение Шоггота стоит 3 очка действия, и все эти 3 действия должны быть потраченными за один и тот же ход.

После победы над Шогготом вы тянете карту Реликта из колоды Реликтов и добавляете её себе в руку.

Примечание: Другие эффекты могут позволить вам удалить Шоггота с карты, но в этих случаях карту Реликт вы не тянете.



ДАТЬ \ВЗЯТЬ 1 КАРТУ РЕЛИКТА

Отдайте, либо возьмите 1 карточку Реликта у другого Исследователя который находится в вашей локации.



ДАТЬ \ВЗЯТЬ 1 КАРТУ УЛИКИ

Это можно сделать двумя путями:

1. отдайте карту Улики, того города, в котором вы находитесь, или
2. возьмите карту Улики, того городу, в котором вы находитесь, у другого игрока.

Для выполнения этих действий, вам необходимо находиться с другим игроком в одной локации и вы оба должны быть согласны на обмен.

Если у игрока, получившего карту, теперь больше, чем 7 карт, этот игрок должен немедленно сбросить карту или сыграть карту Реликта (см. карты Реликтов на стр. 8).



Пример: если у вас есть карточка Улики Данвича и вы с другим игроком в находитесь в Кафе, вы можете передать эту карту данному игроку. Или, если у другого игрока есть карточка Улики Данвича и вы оба находитесь в Кафе, вы можете взять её у этого игрока. В любом случае, вы оба должны быть согласны на обмен.

ЗАПЕЧАТАТЬ ВРАТ



Находясь в локации с Вратами, сбросьте 5 карт Улик со своей руки. Все карты должны соответствовать городу в котором вы находитесь.

После этого поместите на Врата соответствующий жетон печати.

Затем удалите по 1 Культисту из каждой локации в этом городе и поместите их в запас.



Пример: Вы запечатываете Врата Данвича в Старой мельнице и сбрасываете 5 карточек Улик Данвича. Затем вы размещаете жетон печати на Вратах и убираете по 1 Культисту из каждой локации в городе Данвич.

2. ДОБОР КАРТ

Выполнив 4 действия, тяните 2 карты из колоды Игрока.



*Если, вы добираете карты, а их меньше двух, игра заканчивается, а ваша команда проигрывает!
(Не тасуйте сброс для формирования новой колоды Игрока).*

КАРТЫ ЗЛО ПРОБУДИЛОСЬ



Если вы вытянули карту Зло Пробудилось, немедленно выполните следующие шаги по порядку (вы должны применить все её эффекты полностью, прежде чем вы можете разыграть карту Реликта):

- 1. Борьба с безумием:** кидайте кубик рассудка и примените выпавший результат.
- 2. Пробуждение:** откройте следующего Древнего.

- 3. Появление Шоггота:** Тяните нижнюю карту из колоды Призыва и поставьте фигурку Шоггота в эту локацию. Поместите карту Призыва в сброс.



Если вы не можете разместить Шоггота на карте, потому что их нет в запасе, игра заканчивается, и ваша команда проиграла!

- 4. Перегруппировка Культистов:** возьмите карты из сброса, перетасуйте их и положите поверх колоды Призыва.

При выполнении этих действий не забывайте, что карты вы тяните из-под низа колоды, помещаете в сброс, а после тасуете и помещаете поверх колоды Призыва.

Редко, но возможно, что вы вытяните сразу две карты Зло Пробудилось. В этом случае выполните все четыре шага описанные выше один раз, а затем выполните их ещё раз. Вторая карта Зло Пробудилось блокирует шаг «Перегруппировка Культистов» первой карты и данный шаг выполняется только при розыгрыше второй карты Зло Пробудилось. После розыгрыша эффектов, карта Зло Пробудилось удаляется из игры. Не берите ей на замену новую карту из колоды Игрока.

ЛИМИТ РУКИ

Если в какой-либо момент игры у вас на руке больше 7 карт (вначале примените эффекты карты Зло Пробудилось, если вы её вытянули), вы должны сбросить карты или сыграть в карты Реликтов, пока у вас на руке не останется 7 карт. (см. карты Реликтов на стр. 8).

3. ПРИЗЫВ

Откройте количество карт Призыва соответствующее текущему показателю Призыва. Это число под последним открытым Древним, или 2, если карты Древних ещё не открыты. Переворачивайте карты по одной, одновременно помещая Культиста в локацию указанную на карте. Поместите эти карты в сброс.



Если показатель увеличивается во время фазы Призыва, то используйте тот показатель, который был активен на начало фазы. Новый показатель вступает в силу со следующей фазы призыва. Если в локации уже есть 3 Культиста, не размещайте 4-го. Вместо этого инициируется ритуал Пробуждения (см. ритуал Пробуждения ниже). Если в колоде Призыва заканчиваются карты, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду Призыва. Если это происходит в середине фазы Призыва, карты вскрытые во время этой фазы не замешиваются и остаются в стопке сброса.

ДВИЖЕНИЕ ШОГГОНОВ



Каждый раз, когда этот значок появляется на карте Призыва **во время фазы Призыва**, переместите всех Шогготов на шаг к ближайшим **открытым** Вратам.

Если Шоггот находится на открытых Вратах и его требуется переместить, то удалите его с карты в запас и проведите ритуал Пробуждения (см.ритуал Пробуждения ниже).

Если Шоггот находится на равном удалении от нескольких Врат, то активный игрок выбирает направление его перемещения.

РИТУАЛ ПРОБУЖДЕНИЯ

Когда вы проводите ритуал Пробуждения, раскройте следующего Древнего и примените его эффект.

В отличие от классической Пандемии, Пандемии: власть Ктулху нет Вспышек или цепи Вспышек.



Если пробудится последний Древний (Ктулху) игра заканчивается, и Исследователи проигрывают.

ДРЕВНИЕ

У Древних есть различные эффекты, которые применяются, как только Древний откроется. Некоторые из этих эффектов являются постоянными, они влияют на игру до её завершения. Их можно определить по этому символу:



Другие эффекты являются разовыми, и применяются один раз сразу после открытия карты Древнего.

ШОГГОТЫ

Шогготы – это слуги Древних. Их присутствия достаточно, чтобы внушить страх и привести человека к безумию.

Шогготы обладают следующими игровыми эффектами:

- Игрок должен бросить кубик рассудка каждый раз, когда входит в локацию с Шогготом или Шоггот входит в локацию с Исследователем.
- Для уничтожения Шоггота требует 3 очка действия. Игрок, который потратил 3 действия, и уничтожил Шоггота, сразу тянет карту из колоды Реликтов.
- Во время фазы Призыва, Шогготы могут двигаться к ближайшим открытым Вратам. Это перемещение подробно описано в разделе «Движение Шоггота».



Если вы не можете разместить Шоггота на карте, поскольку в запасе нет фигурок, игра заканчивается, и ваша команда проигрывает! Это может произойти во время розыгрыша карты Зло Пробудилось, или когда открыт Древний Хастур.

КАРТЫ РЕЛИКТОВ



Во время хода, любой игрок может сыграть карты Реликтов. Розыгрыш карты Реликта не является действием. Игрок, который играет карту Реликта, решает, как она будет использована.

После розыгрыша карты Реликта и использования её эффекта, удалите эту карту из игры, а игрок, сыгравший карту, кидает кубик рассудка.

«Активный игрок» относится к игроку, чей сейчас ход.

Карты Реликтов могут быть сыграны в любое время, кроме как между раскрытием и разыгрыванием эффекта карт.

Если Йог-Сотот открыт, карты Реликтов могут быть разыграны только активным игроком.

Когда открываются 2 карты Зло Пробудилось, карты Реликтов могут быть сыграны после выполнения эффектов первой карты.





КУБИК РАССУДКА

Игроки должны бороться не только с силой Древних и их Культистами, но и за собственный рассудок, когда волны безумия накатываются всё сильнее из за действий Древних.

ВЫ ДОЛЖНЫ КИДАТЬ КУБИК РАССУДКА:

- после перемещения через Врата,
- после использования эффекта карты Реликта,
- когда вы входите в локацию с Шогготом, или Шоггот перемещается к вам,
- как первый шаг карты Зло Пробудилось.

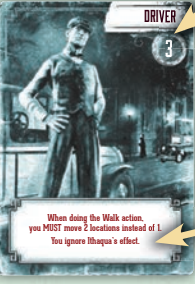
ЭФФЕКТЫ КУБИКА РАССУДКА

	ПУСТО Нет эффекта.
	БРЕД Потеряйте 1 жетон рассудка.
	ПСИХОЗ Потеряйте 2 жетона рассудка.
	ПАРАНОЯ Поместите 2 Культистов в вашу текущую локацию.

Если в любой момент игры Исследователь теряет все жетоны рассудка, он становится безумным.

БЕЗУМНЫЕ ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Если Исследователь становится безумным, переверните его карточку, чтобы показать, что они страдают от следующих эффектов:

	<ul style="list-style-type: none">• Количество очков действий уменьшается, что указано на его карточке (если у игрока были очки действия, когда он стал безумным, уменьшите их число на 1).• Специальные способности изменяются, чтобы отразить изменения в его рассудке. Теперь применяются только специальные умения, на стороне безумия.
БЕЗУМИЕ	

Безумные игроки всё равно должны кидать кубик рассудка (результат Параноя все еще действует), но они не могут больше терять рассудок, будучи безумными.



Если все игроки безумны, они проигрывают!

Не бойтесь, потому что есть лекарство от безумия! Если Исследователь запечатает Врата будучи безумным, он немедленно перемещается либо в Церковь, либо в Госпиталь (на его выбор). Он переворачивает карту Исследователя стороной, рассудка и полностью восстанавливает изначальные способности, все жетоны рассудка и количество очков действий. Так же он получает 1 очко действий в дополнение к имеющимся.

Игроки не могут остаться безумными. Закрытие Врат безумным Исследователем немедленно вызывает этот результаты, и Исследователю остается только задаваться вопросом, каким таинственным образом он попал в «дом исцеления».

Обратите внимание: если какой-либо эффект карты позволяет игрокам восстановить рассудок безумный Исследователь становится нормальным, как описано выше, но восстанавливает только такое количество жетонов рассудка, которое разрешено и не перемещается в Госпиталь или Церковь, как это происходит, если они запечатывают Врата.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игроки выигрывают, как только запечатаны все 4 Врат.

Игроки проигрывают, в следующих случаях:

- ! Последний Древний (Ктулху) пробуждается,
- ! Нет фигурок Культистов, которые можно было бы выставить, когда игроки должны сделать это,
- ! Нет фигурок Шогготов, которые можно было бы выставить, когда игроки должны сделать это,
- ! Игрок не может взять 2 карты из колоды Игрока после выполнения своих действий, или
- ! Все игроки безумны.

ПРИМЕР ИГРЫ

ХОД ИГРОКА- ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Детектив находится в Больнице. Он хочет пойти на Кладбище и помочь Окультисту запечатать Врата в Кингспорте (Красные). Он только что запечатал Врата Иннсмута (Синие) и не может использовать их для перемещения непосредственно на Кладбище.

Детектив двигается **1** к Фабрике, в локацию с автобусом. Он входит к Шогготу, и должен бросить кубик рассудка. Выпало **2** и он теряет один жетон рассудка. К счастью, у него все еще есть один жетон.

Он садится в автобус **2** скидывает карту Иннсмута (его текущий город), чтобы перейти в любое место на карте. Он выбирает Кладбище и сразу присоединяется к Окультисту.

На Кладбище он убирает Культиста **3** Последним ходом, он даёт карту Кингспорта **4** Окультисту. Детектив выполнил все действия и завершил свою фазу действий.

ДОБОР КАРТ

Детектив вытягивает 2 карты: Аркхэм и Данвич.



ФАЗА ПРИЗЫВА

Детектив завершает свой ход фазой Призыва. Текущий показатель Призыва это 2 **A** (как написано под последним раскрытым Древним). Он раскрывает карты Лес и Госпиталь и помещает туда по 1 Культисту **B**. На карте Лес знак Шоггота, значит, все Шогготы идут на 1 шаг к ближайшим открытым Вратам **C** (или уходит с карты, если уже находится на Вратах).

Ближайшие к Фабрике открытые Врата, находятся в Парке Аркхэма (не показаны здесь), поэтому Шоггот движется в этом направлении, перейдя в Ломбард.

Шоггот с Причала движется на Кладбище, заставляя Окультиста и Детектива бросать кубик рассудка, когда он переходит в их локацию **D**. Детектив выкидывает **2**. Он становится безумным и переворачивает свою карточку Исследователя стороной безумия. Теперь у него на 1 действие меньше и изменённые способности. Окультист выкидывает ПУСТО.

Затем Детектив сбрасывает карты Лес и Госпиталь в стопку сброса карт Призыва.



ДРЕВНИЕ - ТОНКОСТИ



АТЛАЧ-НАЧА

Немедленно

Все Исследователи должны на выбор, или поместить 1 Культиста локацию, или потерять 1 жетон рассудка. Если исследователь безумен или имеет только 1 жетон рассудка, он обязан выбрать появление Культиста.



АЗАТОТ



Постоянно

Устраненные Культисты больше не доступны игрокам. Другими словами, эффект этого Древнего уменьшает общее количество Культистов до 23.



ИТАКУА



Постоянно

Если игрок находится в локации с 2 или более Культистами, он должен сначала Уничтожит Культиста, чтобы выйти оттуда.

Этот эффект не действует, если вы используете любые другие средства передвижения (например автобус), чтобы покинуть эту локацию.

Это ограничение снимается, если вы уменьшите число Культистов на 1 другим способом (например, использованием особой способности Оккультиста).



ШУДДЕ-МЬЕЛЛ

Немедленно

Совместно, игроки должны потерять 3/4/5 жетонов рассудка на 2/3/4 игрока. Неважно, какой вклад внёс каждый игрок, только общее количество сброшенных жетонов.

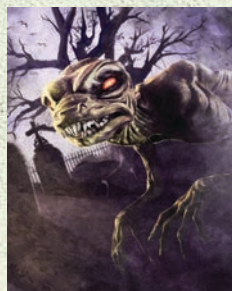


ЦАТОГГУА

Немедленно

Совместно, игроки должны потерять 2/3/4 карты с руки, на 2/3/4 игроков. Неважно, какой вклад внёс каждый игрок, только общее количество сброшенных карт.

Если карт меньше необходимого количества, то сбрасывается максимально возможное количество карт.



ЙИГ

Постоянно

Чтобы запечатать Врата, игроки теперь должны сбросить 1 дополнительную карточку того же города в дополнение к обычному количеству.

Специальные способности Детектива не могут применяться к этой лишней карте, но карта Реликта Глаз Ми-Го может.

РЕЛИКТЫ - ТОНКОСТИ

ЧУЖДЫЙ ОРНАМЕНТ

Если вы взяли её в фазе добора карт, вы не можете немедленно сыграйте нее, чтобы продолжить ходить, так как вы больше не в фазе Действий.

ЗНАК ДРЕВНИХ


Разыгрывая эту карту, поверните жетон Печати Знаком Древних вверх.



ГЛАЗ МИ-ГО

Если Йиг в игре, можно применить Глаз Ми-Го к дополнительной карте.

ПЕЧАТЬ ЛЭНГА

Карта нужна для отмены любого  (постоянного) эффекта Древнего. Если применяется для отмены эффекта Азатота, верните 3 Культистов в запас.

ПЕСНЬ КАДАТА

Когда вы сошли с ума, вы можете использовать Песнь Кадата после своего последнего действия, чтобы стать нормальным. В этом случае вы получите ещё одно очко действия, которое можно использовать.

Если игрок получил карту в фазе добора карт, то он не может получить дополнительное действие, так как фаза действия игрока закончилась.

ОХРАНЯЕМЫЙ СУНДУК

Если вы вытянули эту карту одновременно с картой Зло Пробудилось, вы должны вначале разыграть эффекты карты Зло Пробудилось, прежде чем получите возможность розыгрыша этой карты.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

- Карты Реликтов не являются картами Улик и наоборот, но все они считаются игровыми картами.
- Вы не тянете карту на замену после вытягивания карты Зло Пробудилось.
- В свой ход, вы можете взять или отдать карту другому игроку, если вы находитесь в одной локации. Это может быть карта Реликта, или Улики, соответствующая городу в котором вы находитесь.
- Лимит руки действует постоянно.
- Вы должны бросить кубик, если вы попадаете в локацию с Шогготом, или Шоггот попадает в вашу локацию (путем размещения, либо перемещения в эту локацию).

ИССЛЕДОВАТЕЛИ - ТОНКОСТИ



ДЕТЕКТИВ

РАЗУМЕН

Для запечатывания Врат вам нужно всего 4 (а не 5) карты одного цвета.

БЕЗУМЕН

Для запечатывания Врат вам нужно всего 4 (а не 5) карты одного цвета.

Если вы получаете или отдаёте карты, вы (или другой игрок, если это его ход и он даёт или берёт у вас карты) должны потратить 2 очка действия.



ДОКТОР

РАЗУМЕН

Вы можете сделать до 5 действий за ход.

БЕЗУМЕН

Вы можете выполнить до 4 действий за ход.



ВОДИТЕЛЬ

РАЗУМЕН

При ходьбе, вы можете двинуться на 2 локации вместо 1.

Вы игнорируете эффект Итакуа.

БЕЗУМЕН

При ходьбе, вы должны двинуться на 2 локации вместо 1.

Вы игнорируете эффект Итакуа.



ОХОТНИК

РАЗУМЕН

Когда вы Уничтожаете Культиста, вы удаляете всех Культистов из локации.

Один раз за ход вы можете Уничтожить Шоггота за 1 действие вместо 3.

БЕЗУМЕН

Каждый ход, при первом входе в локацию без Культистов, кидайте кубик: на любой результат потери рассудка (Бред или Психоз), поместите 1 Культист в локацию. Все остальные результаты (Пусто или Параноя) игнорируются.

Когда вы Уничтожаете Культиста, вы удаляете всех Культистов из локации.



МАГ

РАЗУМЕН

Ваш лимит руки - 8. Вы начинаете игру, вытянув карту из стопки неиспользованных Реликтов.

В любое время, даже не в свой ход вы можете получить или отдать 1 карту Реликта, бесплатно, игроку в вашей локации.

БЕЗУМЕН

Ваш лимит руки равен 7. Вы больше не можете отдавать реликвии, но вы все равно можете их получать. В свой ход, если у вас есть по крайней мере одна карта Реликта в руке, вы должны сыграть как минимум одну из них, даже если эффекта не будет. Не кидайте кубик рассудка при розыгрыше карт Реликтов.



ОККУЛЬТИСТ

РАЗУМЕН

За 1 очко действия вы можете переместить 1 Культиста до 2 шагов.

За 2 очка действия вы можете переместить 1 Шоггота на 1 шаг.

БЕЗУМЕН

В качестве действия переместите до 2 Культистов на 1 шаг каждого.



РЕПОРТЕР

РАЗУМЕН

Когда вы садитесь на автобус, сбросьте любую карточку Улики, чтобы переместиться в любое место на карте. В качестве действия вы можете переместиться с одной автостанции на любую другую.

БЕЗУМЕН

Вы больше не можете сесть в автобус.

Один раз за ход в качестве бесплатного действия вы можете взять одну карту Улики, соответствующую вашему текущему городу, из стопки сброса Игроков.

CREDITS

Game design: Chuck D. Yager

Based on Pandemic by Matt Leacock

Artwork: Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin

Editing: Jean-François Gagné

Мы хотим поблагодарить Майка Янга в его доме в Р'лехе который не стал сумасшедшим во время корректуры.

All rights reserved.

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com

www.zmangames.com

Перевод и вёрстка русской версии Кальчук (T-REX) Алексей