

ДРЕВНИЙ УЖАС

ДОПОЛНЕНИЕ

ТАИНСТВЕННЫЕ РУИНЫ

На заре цивилизации наши далёкие предки, подчиняясь словам жрецов и пророков, притаскивали издалека огромные каменные блоки, покрывали их символами и рельефами и складывали в величественные сооружения. Один лишь вид этих башен, зиккуратов и монументов повергал ниц тех, кто дерзнул взглянуть на них. Ныне эти невероятные шедевры инженерной мысли покрыты мхом, а внутри них узнезились невыразимые ужасы.

Но камни вынесли всё. Архитекторы прошлого предвидели пришествие Древнего и, возможно, спрятали в своих сооружениях ключ к выживанию человечества. Только те, кто достаточно храбр и умен, смогут раскрыть тайны этих чудес древности!

СОСТАВ ИГРЫ

- 4 листа сыщиков, их фишки и пластиковые подставки
- 1 лист Древнего
- 86 карт контактов, а именно:
 - 4 общих контакта
 - 4 контакта в Америке
 - 4 контакта в Европе
 - 4 контакта в Азии и Австралии
 - 6 контактов в Иных мирах
 - 20 контактов в таинственных руинах (с 4 разными рубашками)
 - 20 особых контактов (1 набор из 8 карт и 1 набор из 12 карт)
 - 24 поисковых контакта
- 6 карт тайн
- 6 карт приключений
- 20 карт Мифов
- 4 карты прелюдий
- 4 справочные карты
- 4 карты артефактов
- 16 карт активов
- 16 карт состояний
- 16 карт заклинаний
- 24 карты уникальных активов
- 6 жетонов монстров (4 обычных и 2 эпических)
- 6 жетонов здоровья
- 4 жетона рассудка
- 12 жетонов собранности
- 1 жетон приключения
- 1 жетон таинственных руин

СИМВОЛ ДОПОЛНЕНИЯ

Все входящие в состав этого дополнения карты отмечены символом дополнения «Таинственные руины», чтобы вы могли отличить их от карт из базовой игры.



ОБ ИГРЕ

«Таинственные руины» — это дополнение для настольной игры «Древний ужас». В нём сыщикам предстоит исследовать загадочные развалины, оставшиеся от ушедших цивилизаций, чтобы защитить человечество от Древнего с помощью этих средоточий великой силы. Это дополнение добавляет в игру нового Древнего и новых сыщиков, монстров и контакты, а также новые игровые элементы, включая приключения, контакты в таинственных руинах, собранность и уникальные активы.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Добавьте в базовую игру все компоненты дополнения «Таинственные руины»: карты замешайте в соответствующие колоды, жетоны обычных монстров положите в пул монстров, а остальные жетоны — в соответствующие кучки. Исключение составляют компоненты, описанные ниже.

- Перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.
- Карты контактов в таинственных руинах используются, только если Древним выбрана Сизигия или была открыта прелюдия «Парад светил». В противном случае уберите эти компоненты в коробку. Подробнее о контактах в таинственных руинах см. на стр. 2.
- Карты приключений из этого дополнения используются, только если вам досталась прелюдия «Парад светил». В противном случае уберите карты приключений в коробку. Подробнее о приключениях см. на стр. 2.
- Добавьте к жетонам базовой игры все жетоны собранности и жетон приключения. Подробнее об этих компонентах см. на стр. 2.
- Перетасуйте карты уникальных активов и положите их отдельной колодой лицом вверх рядом с колодой активов.

Некоторым компонентам из этого дополнения требуются другие компоненты из этого дополнения. Поэтому, если вы играете с дополнением «Таинственные руины», полностью используйте новые компоненты, как описано выше.

В этом дополнении снова появляется действие «Получение собранности», которое может быть совершено любым сыщиком. Подробнее об этом действии см. на стр. 2.

- Для удобства игроки могут использовать справочные карты, на которых указан список доступных сыщикам действий, порядок розыгрыша контактов и значения символов на картах Мифов.

КАРТЫ ПРЕЛЮДИЙ

Играя с дополнением «Таинственные руины», перед подготовкой к игре откройте случайную карту прелюдии. Эти карты влияют на подготовку и делают каждую партию непохожей на остальные.

Разыграйте открытую прелюдию немедленно, если на ней не указано иного — например, «после завершения подготовки».

Прелюдия «Парад светил» предписывает подготовить колоду контактов в таинственных руинах. Правила подготовки и использования этой колоды описаны ниже.



Карта прелюдии

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Карты приключений описывают побочные сюжетные линии, в которых могут принять участие сыщики, чтобы достичь дополнительных целей — например, снизить безысходность или приоткрыть текущую тайну.

Приключения «Парад светил» используются, только если в начале игры открыта прелюдия «Парад светил». Отложите в сторону все необходимые карты приключений, как предписывает прелюдия. Приключения «Парад светил» делятся на четыре части, что отмечено на лицевой стороне карты римскими цифрами I, II, III и IV, и входят в игру в соответствующем порядке.

По завершении подготовки прелюдия «Парад светил» предписывает сыщикам открыть приключение, которое станет первой частью этой истории, — «Обнаружение космической сизигии». Чтобы открыть карту приключения, активный сыщик кладёт её на стол лицом вверх и разыгрывает эффект «когда эта карта входит в игру».



Карта и жетон приключения

Каждое приключение можно завершить определённым способом, описанным на карте. Когда это происходит, активный сыщик разыгрывает эффект «когда это приключение завершено», а затем сбрасывает завершённое приключение, все жетоны с него, а также все жетоны, выложенные по предписанию этого приключения. Помимо прочих эффектов, каждое завершённое приключение будет предписывать сыщикам открыть новое приключение, составляющее следующую главу истории, пока они не доберутся до четвёртой, заключительной части.



КОНТАКТЫ

В ТАИНСТВЕННЫХ РУИНАХ

Карты контактов в таинственных руинах из этого дополнения позволяют сыщикам посетить загадочные и неизученные уголки мира.

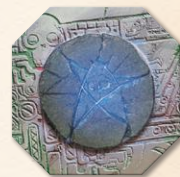
Карты контактов в таинственных руинах используются, только если Древним выбрана Сизигия или была открыта прелюдия «Парад светил».

Чтобы подготовить колоду контактов в таинственных руинах, соберите вместе все карты контактов в таинственных руинах и перетасуйте. Затем другой игрок снимает получившуюся колоду.



Карта контакта в таинственных руинах

- Контакты в таинственных руинах — это составные контакты, которые могут потребовать от сыщика пройти несколько проверок.
- На рубашке карты контакта в таинственных руинах изображена локация, которой он соответствует.
- Жетон таинственных руин кладётся в локацию, изображённую на рубашке верхней карты в колоде контактов в таинственных руинах. Эта локация называется локацией таинственных руин. Если верхняя карта колоды контактов в таинственных руинах по какой-либо причине меняется, переместите жетон таинственных руин соответственно.
- В фазе контактов сыщик в локации с жетоном таинственных руин может вступить в контакт в таинственных руинах, разыграв верхнюю карту из соответствующей колоды.



Жетон таинственных руин

ПОЛУЧЕНИЕ СОБРАННОСТИ

В этом дополнении снова появляется действие «Получение собранности», которое может быть совершено любым сыщиком. Выполнив это действие в любой локации, сыщик получает один жетон собранности.



Жетон собранности

- Сыщик может потратить один жетон собранности, чтобы перебросить один кубик в ходе проверки. На переброс кубиков можно тратить любое число жетонов собранности.
- У сыщика не может быть более двух жетонов собранности одновременно.

УНИКАЛЬНЫЕ АКТИВЫ

Некоторые контакты из этого дополнения дают сыщикам возможность получить уникальные активы. Подобно заклинаниям и состояниям, эти карты двусторонние. Сыщик не может смотреть обратную сторону уникального актива, пока игровой эффект не позволит ему сделать это.



Карта
уникального
актива

- Уникальные активы считаются имуществом, ими можно обмениваться. У сыщика может быть сколько угодно уникальных активов.
- Термин «актив» относится ко всем активам, в том числе уникальным. Термин «не уникальный актив» относится только к обычным активам.
- Когда уникальный актив сбрасывается, сбросьте также все жетоны с него.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

ТАЙНЫ

Некоторые карты из этого дополнения позволяют «приоткрыть текущую тайну». Этот эффект разыгрывается для разных тайн по-разному. Когда сыщики получают указание приоткрыть текущую тайну, активный сыщик делает одно из следующего:

- Если для разгадывания текущей тайны на неё следует класть жетоны, положите на карту тайны один жетон нужного типа.
 - Когда вы таким образом кладёте на текущую тайну улики, врата и монстров, тяните их из банка улики, стопки врат и пула монстров соответственно.
- Если для разгадывания текущей тайны следует победить эпического монстра, положите на карту два жетона здоровья. За каждый жетон здоровья на текущей тайне стойкость этого эпического монстра снижается на 1.
- Если для разгадывания текущей тайны следует тратить улики, положите на карту тайны одну улику из банка. Любой сыщик может тратить улики с карты тайны, когда разыгрывает её эффект.

БОЕВЫЕ КОНТАКТЫ

В фазе контактов сыщик должен сначала вступить в бой с каждым не эпическим монстром в своей локации, а уже потом — с каждым эпическим монстром в этой локации.

ФИЗИЧЕСКАЯ УСТОЙЧИВОСТЬ

У некоторых монстров из этого дополнения, как обычных, так и эпических, есть свойство «физическая устойчивость». В ходе боевого контакта с монстром, обладающим физической устойчивостью, сыщик может использовать бонусы только от заклинаний и волшебного имущества.

Эффекты, дающие дополнительные кубики, позволяющие перебросить кубики или изменить результат броска, действуют как обычно.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При желании игроки могут дополнительно регулировать сложность игры, а также взять под контроль влияние, которое оказывают на игру карты прелюдий. Ниже описано, каким образом это делается.

БЕЗУМНАЯ СЛОЖНОСТЬ ИГРЫ

Если вам мало усложнить игру, убрав в коробку все лёгкие карты Мифов (как это описано в правилах базовой игры), вы можете сделать её ещё сложнее, составив колоду Мифов только из трудных карт.

Обратите внимание: в зависимости от выбранного Древнего, для этого вам могут потребоваться карты из других дополнений.

УПРАВЛЯЯ СУДЬБОЙ

Вместо того чтобы перед подготовкой к игре открывать случайную карту прелюдии, игроки могут совместно выбрать одну карту прелюдии и разыграть её как обычно.

Как вариант, игроки могут вообще не использовать карту прелюдии.

ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

Вопрос: Когда сыщик перемещается в другую локацию, используя свойство артефакта «Хопеш из Бездны», вступает ли он в контакт с монстрами в новой локации?

Ответ: Нет. В своей фазе контакта сыщик сначала вступает в контакт с каждым монстром в своей локации. Затем, если он победил всех монстров в своей локации, сыщик может переместиться в ближайшую локацию с монстром. Он не вступает в контакт с этим монстром в том же раунде. Если сыщик остаётся в той локации до следующей фазы контактов, тогда он вступает в контакт с каждым монстром в этой локации, как обычно.

Также обратите внимание, что, если в локации сыщика есть монстр, она считается для него ближайшей локацией с монстром и в этом случае свойство «Хопеша из Бездны» не позволит ему переместиться в другую локацию.

В: Если сыщик сбрасывает редкий уникальный актив, потому что этого требует эффект на его обороте, может ли сыщик при этом положить жетон Древних на тайну «Наследие Древнего мира»?

О: Да. Тайна позволяет сыщику положить на неё жетон Древних и, если он сделал это, предписывает сбросить редкий уникальный актив. Сыщик вправе разыграть этот эффект, даже если он может разыграть его лишь частично. Иными словами, перевернуть редкий уникальный актив — это требование, которое надо выполнить, чтобы положить на тайну жетон Древних, а сбросить этот актив — часть данного эффекта.

В: Играя против Сизигии, нужно ли класть жетон Древних на красное деление круга знамений, когда жетон знамений оказывается там в результате перемещения против часовой стрелки или на любое деление по выбору игрока?

О: Нет, это свойство срабатывает только в тех случаях, когда жетон знамений передвигается вперёд по символу карты Мифа «Измените знамение» или по текстовому эффекту со словами «передвиньте жетон знамений вперёд» (на 1 деление или до определённого деления).

В: Что произойдёт, если эффект предписывает передвинуть жетон знамений вперёд до красного деления, когда тот уже лежит на красном делении круга?

О: «Передвинуть жетон знамений вперёд до красного деления» значит двигать жетон знамений вперёд, пока он не окажется на красном делении. Если жетон знамений начинает движение на красном делении, он четыре раза двигается вперёд на 1 деление и возвращается на красное деление круга. Если Древним выбрана Сизигия, при этом сработает её эффект «Когда жетон знамений передвигается на красное деление круга».

В: Когда сыщики играют против Сизигии, им нужно разгадать всего две тайны, чтобы выиграть?

О: Нет, для победы нужно разгадать последнюю тайну Сизигии, набрав на её листе нужное число улик. Когда лист Сизигии переворачивается, на него кладётся 1 улика за каждую разгаданную тайну. Особые контакты «Запечатать портал» также добавляют улики на лист Древнего. Вступать в эти контакты можно и не разгадав ни одной обычной тайны. Таким образом, для победы над Сизигией разгадывать обычные тайны необязательно. Однако это существенно упрощает разгадывание последней тайны.

В: Отменяет ли артефакт «Кристалл Старцев» из дополнения «Хребты Безумия» потерю здоровья из-за карты Мифа «Вне времён»?

О: Да. Сыщик с «Кристаллом Старцев» не теряет ни здоровья, ни рассудка, когда того требуют текстовые эффекты карт Мифов, даже если эту потерю нельзя предотвратить. «Кристалл Старцев» не предотвращает потерю, а просто запрещает текстовым эффектам карт Мифов лишать сыщика здоровья и/или рассудка.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор дополнения: Никки Валенс

Авторы игры «Древний ужас»: Кори Коничка и Никки Валенс

Дополнительные тексты: Дэйн Белтрэми и Тим Урен

Корректор: Мэтью Лэндис

Дизайнеры: Тэйлор Ингварссон и Майкл Силсби

Автор иллюстраций на коробке: Марк Пул

Авторы других иллюстраций: Томми Арнольд, Магали Вильнёв, Александр Еличев, Эмилио Родригес, Тони Фоти, художники игр «Зов Ктулху» и «Ужас Аркхэма»

Арт-директоры: Зои Робинсон и Джон Тейлон

Руководящий арт-директор: Энди Кристенсен

Руководящий дизайнер: Брайан Шомбург

Менеджеры производства: Меган Дуэн и Симона Эллиотт

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Игру тестировали: Каролина Бланкен, Марк Ларсон, Скотт Льюис, Эмиль де Маат, Алекс Ортлофф, Фрэнсис Ростинг, Марики Франссен и Анита Хильбердинк.

Особая благодарность всем, кто тестировал бета-версию.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Arkham Horror, Eldritch Horror and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

www.FantasyFlightGames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Эрик М. Кауфман

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великар

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Благодарим Антона Комкова за помощь в подготовке русского издания.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

