

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 неаперечна.





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 витрачати 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 затасовують 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 цю 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), перемістіть 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 дії.
- 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 жерли, 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, Сідней 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, скіді чи резерві.
 - Карти й жетони на листі переможеного дослідника вважають недоступними.
- Якщо запас і скід доказів вичерпалися, ви не можете отримати доказ або розмістити його на ігровому полі.
- Якщо ефект призводить до появи воріт, а стос і скід 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 скід і створіть нову колоду. Скід 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 посиляються 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 розігравати 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 передвістя, 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 **Г** 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 убик.
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 перевертає 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 годинникову стрілку, 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, закінчення 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 вказує 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 ані 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 грі 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 грі (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 указані 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 отримуете 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 вибирати дослідника перед тим, як перевернути карту, якщо я провалю перевірку 📖 заклинань «Благословення Ісиди» або «Крок у порожнечу»?

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

ЗДІБНОСТІ ДОСЛІДНИКІВ

АКАЧІ ОНЬСАЕ

- 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 скид 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 розіграє цю карту.



ДІАНА СТЕНАІ

- 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 СКАРБЕРО

- 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 кидає 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.

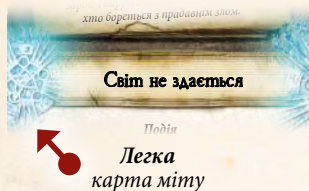
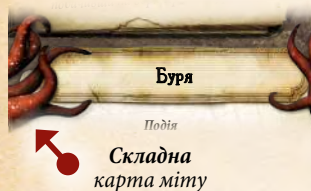
ЗМІНА СКЛАДНОСТІ ГРИ

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 впопалися 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 грі;
- 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.

СОЛО-ГРА

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 проєкту: 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 вмиль.....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	
	Докази.....3	Монстри.....7	С
	Дослідники.....4	Море — див. Локації.....6	Сайлас Марш.....13
	Дослідницькі зустрічі.....4	Н	Скидання.....11
	Дрібничка — див. Ознаки.....7	Найближчий.....7	Складність гри — див.
Е		Нетрі — див. Локації.....6	Зміна складності гри.....14
	Експедиційні зустрічі.....4	Норман Візерс.....13	Соло-гра.....14
	Епічні монстри.....4	О	Союзник — див. Ознаки.....7
	Ефект появи — див. Монстри.....7	Обмеження кількості компонентів...7	Стани.....11
	Ефект провалу — див. Комплексні	Обмін.....7	Стародавній.....11
	зустрічі.....6	Одночасно — див. Суперечності.....11	Стежка — див. Шляхи.....12
	Ефект успішної перевірки — див.	Ознаки.....7	Суперечності.....11
	Комплексні зустрічі.....6	Округлення.....7	Сусідні локації.....11
Ж		Особлива здібність —	
	Жаклін Файн.....13	див. Дослідники.....4	Т
	Жах — див. Бойові зустрічі.....2	Особливі зустрічі.....7	Таємниці.....11
	Жетони Стародавніх.....4	Отримання активів.....7	Тріш Скарборо.....13
З		Отримання майна та станів.....8	У
	Заклинання.....4	П	Ув'язнений — див. Зустрічі.....5
	Замовляння — див. Ознаки.....7	Пам'ятка.....16	Уміння.....12
	Запобігти — див. Здоров'я і розум...5	Перевернуті карти й листи.....8	Успіх — див. Перевірки.....8
	Засідка.....5	Перевірки.....8	Ч
	Затримані дослідники.....5	Передвістя.....8	Чарлі Кейн.....13
	Залізнична колія — див. Шляхи.....12	Перекид кубиків.....9	Часті запитання.....12
	Зачинити ворота — див. Ворота.....3	Перемога та поразка.....9	Читання заклинань — див.
	Зброя — див. Ознаки.....7	Переможені дослідники.....9	Заклинання.....4
		Підрахунок очок.....14	Чутки.....12
		Подорож.....9	Ш
			Шляхи.....12
			Шкода — див. Бойові зустрічі.....2

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.

1. 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.GEEKASH.COM.UA

3. ФАЗА МІТУ

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

Застосовуйте 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 грі;
- 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



Шкода



Поява



Розплата