

УЖАС АРКХЭМА®

# ПОСЛЕДНИЙ ЧАС



ПРАВИЛА ИГРЫ

Последний сокрушительный удар — и тяжёлая дубовая дверь разлетелась в щепки. Лили вихрем ворвалась в кабинет, опережая древесные ошмётки.

— Ну хоть с третьего раза угадали, — пробормотал Мак-  
глен себе под нос, проскальзывая вслед за спутницей. Осто-  
рожно обойдя комнату кругом, гангстер задел носками своих  
кожаных ботинок кучки пепла в вершинах выцарапанной  
на полу семиконечной звезды. Вот во что превратились  
редчайшие фолианты, аккуратно хранившиеся на этих  
полках в течение многих лет...

Заметив гептограмму, Лили стиснула кулаки:

— Мы опоздали.

В это мгновение на стенах кабинета заструились пере-  
ливчатые отблески — в ночном небе открылся разрыв,  
извергающий ужасных, покрытых слизью чудовищ прямо  
на дорожки университетского кампуса.

— И что теперь? — Взгляд Лили вернулся к ритуальному  
знаку на полу.

— О, тут всё просто — попробуем всё исправить.

## ОБ ИГРЕ

«Ужас Архэма: Последний час» — это кооперативная  
настольная игра, в которой сыщикам предстоит сразиться  
с полчищами монстров и попытаться обратить вспять  
ритуал, призвавший в наш мир чудовищного Древнего.  
Для этого им придётся как можно быстрее исследовать  
локации и искать символы ритуала, использованные куль-  
тистами для призыва. Та ещё работёнка, учитывая, что  
до конца света остался всего один час...

Все игроки находятся в одной команде и побеждают или  
проигрывают все вместе.

## СОСТАВ ИГРЫ



Правила игры



1 игровое поле



3 листа Древних



60 карт действий  
(по 10 на каждого сыщика)



4 карты-памятки



30 карт  
очерёдности



9 карт вещей



13 жетонов улик



6 фишек сыщиков  
с подставками



40 жетонов  
обычных монстров



15 жетонов  
особых монстров



12 жетонов врат



18 жетонов  
разрушения



1 жетон  
ритуала



12 жетонов  
здоровья



8 жетонов  
печатей



1 жетон ведущего  
сыщика

# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе мы познакомим вас с основными понятиями игры «Ужас Архэма: Последний час».

## Игровое поле

Игровое поле представляет собой кампус Мискатоникского университета. На поле изображены 15 **ЛОКАЦИЙ**. Рядом с каждой локацией располагается цветная табличка с её названием и номером. Каждая локация относится к одной из трёх **ЦВЕТОВЫХ ЗОН** — на принадлежность к зоне указывает цвет таблички локации. Также в каждой локации есть **ЯЧЕЙКИ МОНСТРОВ**.



Локация 13 — это Спортивный корпус. В этой локации 2 ячейки монстров, и она находится в оранжевой зоне

Локации соединяются между собой **ДОРОЖКАМИ** — на игровом поле они изображены как дорожки, мощённые серым булыжником. Если 2 локации соединены дорожкой, они считаются **СОСЕДНИМИ** и сыщики могут переходить из одной такой локации в другую. От локаций также ведут красные и синие стрелки, указывающие, в каком направлении монстры могут совершать переходы (подробнее см. «Перемещение монстров» на с. 13).



Лекторий и Лабораторный корпус — соседние локации: они соединены между собой дорожкой

## Место ритуала

Во время подготовки к игре одна из локаций отмечается жетоном ритуала. Это **МЕСТО РИТУАЛА**, и оно очень важно для хода игры: если сыщики не будут защищать его от монстров, они могут проиграть.



## Локации с воротами

Во время подготовки к игре в 3 локации помещаются жетоны ворот — каждая из этих локаций становится **ЛОКАЦИЕЙ С ВОРТАМИ**. Большинство монстров попадает на игровое поле именно через локации с воротами.



## Обычные и особые монстры

В ходе игры на поле «появляются монстры» — в указанные локации помещаются жетоны монстров в указанном количестве. В игре представлены 2 типа монстров: обычные и особые. Им соответствуют 2 типа жетонов, отличающихся по форме и цвету изображённых на них символов **АКТИВАЦИИ**:

- жетоны обычных монстров — квадратные жетоны с белыми символами;
- жетоны особых монстров — квадратные жетоны с обрезанным углом и жёлтыми символами.



Жетон  
обычного монстра



Жетон  
особого монстра



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если в партии несколько участников, подготовка проводится по этапам, описанным ниже. Правила подготовки к одиночной игре описаны в соответствующем разделе на с. 16.

1. **Подготовьте игровую зону:** разложите игровое поле в центре стола.

2. **Разберите сыщиков:** каждый игрок выбирает себе сыщика и берёт соответствующую фишку и 10 карт действий с изображением этого сыщика на рубашке. Из взятых карт каждый игрок формирует свою колоду действий: перемешивает карты и взакрытую кладёт получившуюся колоду перед собой.

Затем выберите игрока на роль ведущего сыщика и положите жетон ведущего сыщика рядом с его колодой действий.



Фишка Риты Янг, её колода действий и жетон ведущего сыщика

3. **Создайте пул монстров:** поместите все жетоны обычных монстров в непрозрачную ёмкость — подойдёт даже крышка от коробки с игрой — и перемешайте их. Эта ёмкость называется **пулом монстров**.

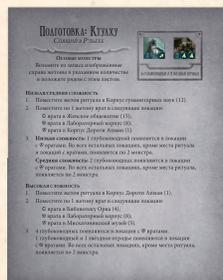


4. **Выберите Древнего:** выберите лист Древнего и поместите его рядом с полем стороной с правилами подготовки вверх. Если вы играете в первый раз, рекомендуется использовать лист Ктулху.

5. **Выполните шаги подготовки, указанные на листе Древнего:** отберите жетоны особых монстров, указанные на листе Древнего. Затем выберите уровень сложности и выполните указанные на листе Древнего шаги. Если вы играете в первый раз, рекомендуется выбрать низкую сложность.

В инструкции по подготовке к игре вы найдёте указания, как разместить на игровом поле жетоны разных типов. Жетон ритуала и жетоны враг поместите в круглые ячейки рядом с названиями локаций. Жетоны монстров поместите в ячейки локаций, указанных на листе Древнего. Если на листе Древнего не указано название особого монстра, который должен появиться на поле, случайным образом возьмите жетон из пула монстров.

После завершения подготовки переверните лист Древнего.



Лист Ктулху (сторона с правилами подготовки к игре) и необходимые для игры жетоны особых монстров (6 жетонов глубоководных и 3 жетона звёздных отродий)



Врата в указанных локациях



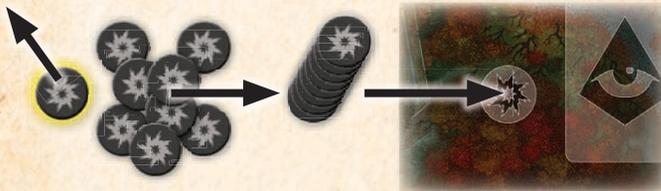
2 жетона обычных монстров в Лектории

6. **Поставьте фишки сыщиков на поле:** каждый игрок ставит свою фишку сыщика на место ритуала. Всегда ставьте вашу фишку на поле рядом с названием локации. Не помещайте фишки сыщиков в ячейки монстров!

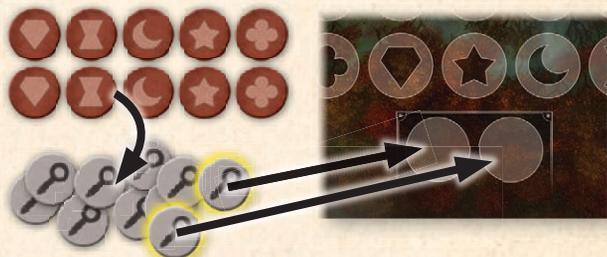
*Жетон ритуала и фишки сыщиков на месте ритуала*



7. **Сформируйте стопку врат:** возьмите 9 оставшихся жетонов врат, положите их на стол взакрытую и перемешайте. Уберите 1 жетон врат в коробку, не смотря на его лицевую сторону. Затем сложите стопкой оставшиеся 8 жетонов взакрытую и поместите в круглую ячейку в нижней части игрового поля. На этой ячейке изображён тот же символ, что и на обратной стороне жетонов врат.

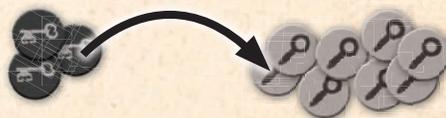


8. **Разместите улики:** возьмите 10 жетонов улик с красной лицевой стороной, положите их на стол взакрытую и перемешайте. Не смотря на их лицевые стороны, возьмите 2 жетона и поместите по одному из них в **ЯЧЕЙКИ РИТУАЛА** (круглые ячейки без символов в нижней части игрового поля).



*Возьмите 10 жетонов улик с красной лицевой стороной, перемешайте их, не смотря на их лицевые стороны, и поместите 2 жетона в пустые ячейки ритуала*

Затем возьмите 3 жетона улик с символом ключа на лицевой стороне, положите их взакрытую и перемешайте их с 8 оставшимися закрытыми жетонами улик. Поместите по 1 жетону улик взакрытую в каждую локацию, в которой нет ни жетона врат, ни жетона ритуала.



*Возьмите 3 жетона улик с символом ключа на лицевой стороне, положите их взакрытую к оставшимся жетонам улик. Тщательно перемешайте все жетоны*



*Поместите взакрытую по 1 жетону улик в каждую локацию, где нет ни жетона врат, ни жетона ритуала*



9. **Раздайте каждому сыщику карты очерёдности:** соберите все карты очерёдности в одну колоду, тщательно перемешайте и раздайте 4 карты каждому игроку (каждый сыщик может посмотреть свои карты, но не может посмотреть карты других сыщиков). Затем поместите колоду очерёдности рядом с игровым полем.

10. **Раздайте сыщикам жетоны здоровья:** каждый сыщик получает жетоны здоровья в зависимости от количества игроков:

- **4 игрока:** 3 жетона здоровья каждому сыщику;
- **3 игрока:** 4 жетона здоровья каждому сыщику;
- **2 игрока:** 5 жетонов здоровья каждому сыщику.

Положите жетоны здоровья (красной стороной вверх) рядом с вашей колодой действий.

11. **Сформируйте запас:** соберите в одну колоду и тщательно перемешайте все карты вещей. Затем положите эту колоду взакрытую рядом с игровым полем вместе с жетонами разрушения и жетонами печатей.



*Рита получает 4 карты очерёдности и — так как в партии принимают участие 2 игрока — 5 жетонов здоровья*



*Запас*

## ХОД ИГРЫ

Игра «Ужас Архэма: Последний час» состоит из нескольких раундов. Первая фаза каждого раунда — это **фаза действий**, во время которой сыщики совершают переходы из одной локации в другую, атакуют монстров и исследуют локации. В этой фазе также активируются монстры.

Вторая фаза каждого раунда — это **фаза Древнего**, во время которой применяются ужасные эффекты расплаты и на игровом поле появляется больше монстров.

У сыщиков есть всего 8 раундов, чтобы обратить вспять ритуал призыва и спасти университетский кампус (и мир) от Древнего и его монстров. Если к концу восьмого раунда сыщикам не удастся обратить ритуал вспять, они проигрывают. Сыщики также терпят поражение, если хотя бы 1 сыщик теряет всё здоровье или если все ячейки монстров в месте ритуала оказываются заняты. Более подробно условия победы и поражения описаны на с. 10.

### Фаза действий

В этой фазе сыщики выкладывают в общей сложности 4 карты действий и применяют их эффекты. Эти карты определяют, какие действия будут совершать сыщики и монстры в текущем раунде.

На каждой карте действия указаны 2 эффекта: верхний и нижний. Верхний эффект карты всегда положительно влияет на ход игры, обычно позволяя сыщику атаковать монстров или защитить локации на игровом поле. Нижний эффект карты, как правило, позволяет сыщику исследовать локации и обнаружить улики, необходимые для победы в игре, — но позволяет монстрам разрушать локации и перемещаться по территории университетского кампуса.



Каждый раунд сыщики играют 4 карты действий: для 2 сыгранных карт применяется верхний эффект, а для 2 других — нижний. Чтобы сыграть карту действия и применить её эффект, сыщики должны выполнить следующие 2 шага.

## 1. Сыграйте карту очередности

Право хода передаётся по часовой стрелке. Начиная с **ВЕДУЩЕГО СЫЩИКА** (игрока, у которого в этом раунде находится жетон ведущего сыщика), сыщики совершают в общей сложности **4 хода** в раунд.

В свой ход возьмите верхнюю карту из вашей колоды действий и посмотрите, какие эффекты на ней указаны. Положите эту карту перед собой **взакрытую**, не показывая другим сыщикам. Затем **в открытую** выложите 1 карту очередности с руки на эту карту действия.

Наконец, возьмите верхнюю карту из колоды очередности, чтобы на руке у вас снова оказалось 4 карты. Если колода очередности закончилась, перемешайте все сброшенные карты очередности. Полученную колоду положите на прежнее место.



*Каждый сыщик в порядке хода **взакрытую** кладёт свою карту действия и в **открытую** выкладывает на неё карту очередности*

Карты очередности пронумерованы от 1 до 30. От этих значений на сыгранных картах очередности зависит, какой эффект карты действия (верхний или нижний) должен применить сыщик, выполняя шаг «Примените эффекты карт действий»: **чем меньше значение на карте очередности, тем больше вероятность того, что сыщик сможет применить верхний эффект, а не нижний.**

На картах очередности могут быть изображены символы **ЗНАМЕНИЙ** (♠). Количество таких символов на сыгранных в текущем раунде картах очередности влияет на то, какой эффект расплаты будет применяться в фазе Древнего в этом раунде.



Выполняя шаг «Сыграйте карту очередности», игроки **не могут обсуждать стратегию или делиться какой-либо другой информацией**. Выложенные карты очередности служат для них единственным средством общения. Таким образом игрок, который ходит четвёртым, располагает наибольшим количеством информации при выборе карты очередности.

## 2. Примените эффекты карт действий

Сыщики открывают свои карты действий и применяют их эффекты в порядке возрастания значений на сыгранных с ними картах очередности: первым применяется эффект карты, вместе с которой была сыграна карта очередности с наименьшим значением, а последним — эффект карты, вместе с которой была сыграна карта очередности с наибольшим значением.

У **первых двух** карт действий сыгравшие их сыщики применяют **верхние эффекты**, а у **оставшихся двух** карт действий — **нижние эффекты**. Подробнее эффекты карт описаны в разделе «Эффекты карт действий» на с. 11.

Применив эффект карты действия, в открытую поместите её в стопку сброса рядом со своей колодой действий. Когда вы сбросите свою последнюю карту действия, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Выполняя этот шаг, сыщик **не может обсуждать** стратегию с союзниками до тех пор, пока не откроет сыгранную карту действия. Если в игре участвует меньше 4 игроков, сыщик, выложивший несколько карт действия, может принимать участие в обсуждении после того, как откроет свою первую карту действия.

**Не сбрасывайте** карту очередности, которую вы сыграли в этом раунде, — она понадобится вам позже. После того как будут сыграны все 4 карты действий, переходите к фазе Древнего.

### Одновременный выбор карт действий

Опытные игроки могут брать карты действий и оценивать их эффекты одновременно, что поможет ускорить игровой процесс. Однако, если в игре участвует меньше 4 игроков, сыщик, который должен сыграть 2 карты действий, **не может** взять вторую карту действия и посмотреть её до того, как сыграет карту очередности вместе с первой взятой картой действия.

## Пример фазы действий

1. Дженни, Лили и Майкл играют втроём. Дженни — ведущий сыщик, поэтому она ходит первой. Она смотрит верхнюю карту своей колоды действий и выкладывает её перед собой в закрытую. Затем Дженни выбирает с руки карту очередности со значением 8, кладёт её в открытую на эту карту действия и берёт новую карту очередности из колоды.



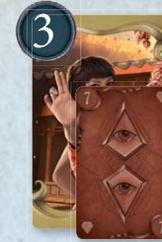
Дженни



Майкл

2. Так как ход передаётся по часовой стрелке, следующим ходит Майкл. Он кладёт карту очередности со значением 14 на выложенную им карту действия и берёт новую карту очередности из колоды.

3. Теперь очередь Лили. Лили хочет быть уверена, что ей удастся применить верхний эффект своей карты действия, поэтому она играет карту очередности со значением 7 — среди сыгранных на данный момент карт очередности это наименьшее значение — и берёт новую карту очередности.



Лили



Дженни

4. Поскольку игроков трое, четвертую карту очередности должна сыграть Дженни. Она смотрит свою следующую карту действия, кладёт её в закрытую перед собой и выкладывает на неё карту очередности со значением 28. Затем Дженни берёт новую карту очередности.

5. Теперь игроки применяют эффекты карт действий в порядке возрастания значений на сыгранных картах очередности, причём для первых 2 карт применяется верхний эффект. Начинает Лили, сыгравшая карту очередности с наименьшим значением (7): она открывает свою карту действия и применяет её верхний эффект. Затем Дженни делает то же самое со своей картой действия, вместе с которой сыграла карту очередности со значением 8.

5



Лили



Дженни



6



Майкл



Дженни



6. Сыщики, сыгравшие 2 оставшиеся карты действий, применяют нижние эффекты своих карт. Майкл открывает свою карту действия, вместе с которой он сыграл карту очередности со значением 14, и применяет её нижний эффект. Наконец, Дженни открывает карту действия, вместе с которой сыграла карту очередности со значением 28, и также применяет нижний эффект.

## Фаза Древнего

В этой фазе применяются эффекты, описанные на листе Древнего, и он становится ближе к захвату мира. При применении эффектов в этой фазе все решения принимает ведущий сыщик, если не указано иное.

Этапы фазы Древнего осуществляются строго в том порядке, в котором они перечислены ниже.

### 1. Расплата

Сбросьте карты очередности, которые были сыграны в этом раунде, в прямоугольную ячейку с символом знамения в нижней части поля. Сбрасывая эти карты, посчитайте общее количество символов знамений (♠) на них. Затем сверьтесь с листом Древнего и примените эффект расплаты, соответствующий получившемуся количеству ♠. Если на сброшенных картах нет ни одного символа знамений, эффект расплаты не применяется.



3-4	Видение Р'льеха: ведущий сыщик теряет 1 здоровье. В следующем раунде сыщики должны сыграть свои карты очередности в закрытую. Сыщики открывают эти карты только после того, как каждый из них сыграет все карты очередности, которые должен сыграть в этом раунде.	
5-6	Кошмар наяву: 1 звёздное отродье появляется в локации с ② вратами. Затем активируйте 1 звёздное отродье на поле (на ваш выбор).	
7+	Поднявшийся Р'льех: каждый сыщик теряет 2 здоровья.	

*На сброшенных игроками картах очередности в общей сложности 5 символов знамений (♠), поэтому игроки применяют эффект «5-6», указанный на листе Древнего*

## 2. Врата

Жетонами врат обозначаются порталы в потусторонние миры, где обитают всевозможные опасные твари. В ходе игры врата увеличиваются, и из них на территорию университета вырывается всё больше монстров.

На этом этапе ведущий сыщик открывает верхний жетон стопки врат и помещает его на поле поверх выложенного ранее жетона врат с таким же символом. Затем ведущий сыщик помещает в локацию столько жетонов монстров, сколько жетонов врат там находится (см. «Появление монстров» на с. 14).



*Ведущий сыщик открывает жетон врат ⚡ и помещает его поверх жетона врат ⚡, уже лежащего на игровом поле. Поскольку в этой локации теперь есть 2 жетона, в ней появляется 2 монстра (ведущий сыщик помещает в локацию 2 жетона монстров из пула)*

### 3. Смена ведущего сыщика

Ведущий сыщик текущего раунда передаёт жетон ведущего сыщика следующему игроку по часовой стрелке, и начинается следующий раунд. Если стопка жетонов врат закончилась, этот раунд становится последним и сыщики должны попытаться обратить ритуал вспять. Для этого выполните шаги, описанные на с. 11.



# ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Игра немедленно заканчивается **поражением** сыщиков, если:

- в месте ритуала не осталось пустых ячеек монстров и в нём должен быть размещён ещё 1 жетон монстра или разрушения;
- какой-либо сыщик потерял всё здоровье (все его жетоны здоровья повернуты серой стороной вверх);
- сыщики совершают попытку обратить ритуал вспять (попытка **должна** быть совершена до конца раунда, в котором на поле был выложен последний жетон врат из соответствующей стопки) и она оказывается неудачной.

Единственный способ **победить** в игре — успешно обратить ритуал вспять до того, как станет слишком поздно!

## Как обратить ритуал вспять

Служителей зловещего культа уже не найти, однако после совершения ритуала они оставили множество улик. Если вам удастся вовремя отыскать их и сложить воедино все подсказки, вы поймёте, как обратить вспять ритуал призыва и изгнать монстров обратно в потусторонние измерения.

На картах очередности и большинстве жетонов улик есть символ ритуала. На двух жетонах улик — тех самых, которые вы поместили отдельно в ячейки ритуала во время подготовки к игре, — изображены символы, необходимые для обращения ритуала вспять.



Для победы сыщикам необходимо иметь в руках как можно больше карт очередности с изображением тех же символов, что на жетонах в ячейках ритуала. Чтобы определить, какие символы вам нужны, необходимо исследовать локацию: открытые в ходе исследований жетоны улик помогут определить искомые символы методом исключения.

В игровой комплект входит всего 2 жетона улик с каждым символом, поэтому, если сыщики обнаружили 1 жетон улики из пары, вероятность того, что изображённый на нём символ окажется на ячейках ритуала, становится ниже. Если будет обнаружен второй жетон улики с тем же символом, значит, это совершенно точно не тот символ, который вы ищете.



*С учётом открытых жетонов улик сыщики могут уверенно сказать, что карты с символом песочных часов могут пригодиться при попытке обратить ритуал вспять с небольшой долей вероятности, а вот карты с символом алмаза — не могут вообще*

Сыщики **могут** попытаться обратить ритуал в конце любого раунда (если все из них будут согласны на такой шаг). Тем не менее они **должны** попытаться обратить ритуал до конца раунда, в котором на поле был размещён последний жетон врат (обычно это восьмой раунд). Вы не можете делиться друг с другом информацией о картах очередности, которые есть у вас на руках, — вы можете только сказать, готовы ли вы попытаться обратить ритуал вспять.



Чтобы обратить ритуал вспять, выполните следующие шаги.

1. **Выберите карты очерёдности:** каждый сыщик выбирает **3 карты очерёдности** с руки и вскрытую выкладывает их на стол. Затем все выложенные карты открываются одновременно.
2. **Откройте жетоны улик:** ведущий сыщик открывает 2 жетона улик, лежащие в ячейках ритуала. Затем сыщики подсчитывают количество выложенных карт, на которых есть такой же символ ритуала, как хотя бы на одном из этих жетонов улик. Если на обоих таких жетонах изображён один и тот же символ ритуала, каждую соответствующую карту нужно посчитать дважды.
3. **Определение итога:** если общая сумма карт с подходящими символами равна или превышает **число сыщиков, умноженное на два**, сыщики обращают ритуал вспять и одерживают победу. В противном случае сыщики проигрывают!



Карты Дженни

Карты Майкла



*Дженни и Майкл совершают попытку обратить ритуал вспять. Так как они играют вдвоём, чтобы победить в игре, им нужно, чтобы символам на жетонах улик соответствовали символы на 4 выложенных картах. У них есть 3 карты с символом луны и 1 с символом звезды — этого достаточно для победы!*

## ЭФФЕКТЫ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Эффекты карт действий могут быть самыми разными. Вне зависимости от эффекта, в ходе его применения все решения принимает тот сыщик, который сыграл карту, если не указано иное. В этом разделе вы найдёте описание эффектов, которые могут встретиться в игре.

### Совершение переходов

Если сыщик должен «совершить 1 переход», игрок передвигает фишку этого сыщика в соседнюю локацию, используя соединяющую эти локации дорожку. Сыщик может совершить не больше переходов, чем указано на его карте действия (включая 0).

При этом жетоны сыщиков располагаются **рядом с названием локации**, а не в ячейках монстров. В одной и той же локации может находиться любое количество сыщиков.



*Карта действия позволяет Рите Янг совершить 3 перехода или меньше. Например, она может совершить 2 перехода: из Корпуса Дороти Апман в Здание студенческого союза, а затем из Здания студенческого союза в Дерби-Холл*

### Атака и уничтожение монстров

При атаке сыщик распределяет указанное на карте количество **РАН** (★), которые он наносит, между монстрами в выбранной локации. **ЗДОРОВЬЕ** каждого монстра равно числу, указанному в левом нижнем углу его жетона. Если монстр получает количество ран (★), равное или превышающее его значение здоровья, он **УНИЧТОЖЕН**.

Жетоны уничтоженных обычных монстров складываются рядом с пулом монстров; жетоны уничтоженных особых монстров — рядом с листом Древнего. Если количества полученных монстром ран недостаточно, чтобы его уничтожить, **значение здоровья монстра остаётся неизменным.**

Некоторые эффекты позволяют сыщику немедленно уничтожить монстра. Когда это происходит, монстр становится уничтоженным независимо от того, какое у него значение здоровья.



*Майкл Макглен находится в локации с монстром со значением здоровья 3 и двумя монстрами со значением здоровья 1. Его карта действия позволяет атаковать и нанести монстрам в локации 3. Он может уничтожить либо монстра со значением здоровья 3, либо обоих монстров со значением здоровья 1*

## Исследование локаций

Если в локации есть жетон улики, сыщик, исследующий эту локацию, открывает его. На лицевой стороне жетона может быть изображён:



- **символ вещи:** сыщик убирает в коробку только что открытый жетон улики. Затем он берёт верхнюю карту из колоды вещей и кладёт её в открытую рядом со своей колодой действий. Сыщики, в распоряжении которых есть вещи, получают необычные способности — на карте каждой вещи описывается, когда и как сыщик может использовать эту вещь;



- **символ ритуала:** сыщик помещает такой жетон улики в нижнюю часть игрового поля в пустую ячейку с таким же символом. Это помогает сыщикам подготовиться к обращению ритуала вспять в конце игры.

Исследование локаций — неотъемлемая часть выигрышной стратегии: исследуйте локации как можно быстрее, чтобы знать, какие карты очередности стоит держать на руке. Иногда лучше претерпеть отрицательные последствия нижнего эффекта карты действия, чтобы иметь возможность исследовать локацию.



*Лиля исследует локацию с жетоном улики и обнаруживает на открытом жетоне символ луны. Она кладёт этот жетон в пустую ячейку с луной в нижней части поля*

## Печати

Печати защищают локации от монстров. Запечатывая дорожку, сыщик помещает на неё жетон печати жёлтой стороной вверх. На дорожке не может быть больше 1 жетона печати.



Если монстр пытается совершить переход по дорожке с жетоном печати, этот монстр уничтожен. При этом жетон печати поворачивается коричневой стороной вверх. Если он уже был повернут коричневой стороной вверх, уберите жетон с игрового поля в запас.

Сыщики могут совершать переходы по запечанным дорожкам.

## Потеря и восстановление здоровья

Монстры с символом , а также эффекты расплаты, указанные на листе Древнего, в некоторых случаях заставляют сыщиков терять здоровье. Если ваш сыщик теряет 1 здоровье, переверните один из жетонов здоровья серой стороной вверх. Если кто-либо из сыщиков потерял всё здоровье (перевернул последний из своих жетонов здоровья серой стороной вверх), сыщики терпят поражение!



Несколько карт действий позволяют сыщикам восстановить здоровье. Когда сыщик восстанавливает 1 здоровье, он переворачивает один из своих жетонов здоровья красной стороной вверх.

## Разрушение

Жетоны разрушений уменьшают количество ячеек монстров на игровом поле — таким образом, монстрам становится легче добраться до места ритуала. Они могут появляться в локациях из-за эффектов  монстров, а также некоторых эффектов на картах действий и листе Древнего.



Если при активации  монстра вы должны поместить в локацию 1 жетон разрушения, поместите его в ту ячейку, где находится этот монстр. Затем переместите жетон монстра в другую пустую ячейку в той же локации. Если пустых ячеек в локации не осталось, монстр перемещается из этой локации в следующую (см. «Перемещение монстров» ниже).

Если вы должны поместить в локацию 1 жетон разрушения в результате применения эффекта карты или эффекта расплаты (например, «Затем поместите 1 жетон разрушения в вашу локацию»), сыщик, применяющий эффект, должен поместить жетон разрушения в любую пустую ячейку монстра в этой локации. Если пустых ячеек монстров в локации не осталось, сыщик помещает жетон разрушения в любую ячейку, где находится жетон монстра, а жетон монстра перемещает в другую локацию. Если все ячейки в локации заняты жетонами разрушения, в неё не нужно помещать новые жетоны.

Если при применении эффекта карты вы должны убрать 1 жетон разрушения из локации, верните в запас любой жетон разрушения, находящийся в указанной локации.

## Эффекты монстров

В этом разделе описываются эффекты, которые применяются при активации монстров.

### Перемещение монстров

Когда вы перемещаете монстра или монстр совершает переход, переместите его жетон в другую локацию по направлению, указанному одной из цветных стрелок, ведущих из его текущего местонахождения. Синие монстры (с синей

полосой в нижней части жетона) совершают переходы по направлению, указанному синими стрелками (они всегда совпадают с дорожками). Красные монстры (с красной полосой) передвигаются по красным стрелкам, которые могут совпадать с дорожками, но иногда соединяют между собой локации, не являющиеся соседними.



*Синяя и красная стрелки, ведущие из Корпуса гуманитарных наук*

Если в локации, в которую монстр совершил переход, нет пустых ячеек монстров, он совершает ещё 1 переход, и так до тех пор, пока не достигнет локации, в которой будет пустая ячейка монстра (даже если это означает возвращение в ту локацию, из которой монстр совершил первый переход). Однако если монстр не может добраться ни до одной пустой ячейки монстра, он совершает переход сразу в место ритуала.



*Монстр, находящийся в Корпусе гуманитарных наук, должен совершить 1 переход. Это синий монстр, поэтому он совершает переход по синей стрелке в Семинарию Древней Веры*

Если монстр совершает переход в место ритуала, но в этой локации все ячейки монстров заняты и поместить в неё жетон этого монстра невозможно, сыщики терпят поражение! Оказавшись в **месте ритуала**, монстры не могут его покинуть, за исключением случаев, когда совершить переход их заставляет карта вещи или верхний эффект карты действия.



Монстры появляются в локациях с воротами в фазе Древнего, но некоторые эффекты карт могут заставить монстров появиться и в других локациях. Когда в локации появляется монстр, ведущий сыщик случайным образом берёт 1 жетон из пула монстров и помещает его в пустую ячейку монстра в этой локации. Если в локации не осталось пустых ячеек, в которых мог бы появиться монстр, переместите жетон этого монстра в соответствии с правилами перемещения монстров (см. с. 13).



*Монстр должен появиться в локации с  воротами (Спортивный корпус). Дили берёт жетон монстра из пула и пытается поместить его в Спортивный корпус, но все ячейки монстров в этой локации уже заняты, поэтому монстр совершает переход по красной стрелке в Мужское общество. В этой локации также нет пустых ячеек монстров, поэтому монстр снова совершает переход по красной стрелке в Женское общество*

Монстры появляются на поле по одному за раз. Если должно появиться несколько монстров, игрок должен сначала взять из пула и разместить на поле первого монстра, потом второго и так далее.

Если в пуле монстров не осталось ни одного жетона и на поле должен появиться ещё один монстр, сформируйте новый пул монстров. Для этого возьмите все жетоны монстров, которые в ходе игры клали рядом с пулом, поместите их в ёмкость с пулом монстров и перемешайте.

Некоторые эффекты приводят к появлению особых монстров, указанных на листе Древнего (например, «2 глубоководных появляются в...»). Особые монстры появляются в игре так же, как и обычные монстры, но их жетоны берут из заранее отведённого места рядом с листом Древнего, а не из пула монстров. Если все особые монстры уже находятся на игровом поле, новые особые монстры не появляются.

Нижний эффект многих карт действий предписывает игрокам активировать монстров в определённой цветовой зоне (группе локаций с табличками одного цвета). Для этого сыщик, применяющий эффект, должен поочерёдно активировать монстров во всех локациях в этой зоне. При этом игрок должен сначала активировать всех монстров в одной локации и только потом переходить к следующей в порядке возрастания, начиная с локации с **наименьшим** номером в этой зоне (номера локаций указаны на табличках с названиями и на картах действия).

При активации монстра применяется эффект, соответствующий символу активации на жетоне монстра:

- **нет символа**: этот монстр не имеет никаких эффектов;
- **убийца**: сыщик в одной локации с этим монстром теряет 1 здоровье (см. «Потеря и восстановление здоровья» на с. 12);
- **скиталец**: этот монстр совершает 1 переход (см. «Перемещение монстров» на с. 13);
- **разрушитель**: положите 1 жетон разрушения в ячейку этого монстра (см. «Разрушение» на с. 13).

Если в одной и той же локации нужно активировать нескольких монстров, сыщик выбирает порядок их активации, но с учётом следующего правила: всегда сначала активируются все **убийцы**, затем — все **скитальцы** и, наконец, все **разрушители**.

Если на жетоне монстра есть несколько символов активации, примените их эффекты по очереди **слева направо**. По самому левому символу на жетоне монстра сыщик определяет порядок его активации.

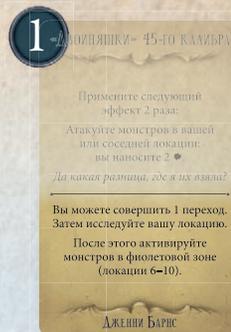
Вы можете активировать монстра **только 1 раз за применение эффекта карты действия**. Если монстр совершает переход в локацию, в которой уже есть другие монстры, которых необходимо активировать при применении эффекта той же самой карты, поверните жетон активированного монстра на 45 градусов. Таким образом вы отметите, что этот монстр уже активирован. Закончив применять эффект, поверните жетон монстра обратно в нормальное положение.

## Начало игры

Теперь можно начинать! Если в ходе игры возникнут вопросы или спорные ситуации, обратитесь к разделу «Пояснения к правилам» на с. 18. Там вы найдёте более подробное описание некоторых тонкостей.

## Пример активации монстров

- Карта действия из колоды Дженни Барнс активирует монстров в фиолетовой зоне. Этот эффект применяется поочерёдно в каждой локации в соответствии с их нумерацией: Дерби-Холл (6), Лекторий (7), Лабораторный корпус (8), Административный корпус (9) и, наконец, Обсерватория Уоррена (10).
- Красный  монстр в Дерби-Холле совершает 1 переход по красной стрелке в Лекторий. Поскольку Дженни ещё не активировала монстров в Лектории, она поворачивает жетон этого красного монстра на 45 градусов, чтобы показать, что в ходе применения эффекта этой карты активировать этого монстра больше не надо.
- Теперь активируются монстры в Лектории. Синий монстр с символом  активируется первым — он совершает 1 переход по синей стрелке и оказывается в Дерби-Холле.
- Красный  монстр разрушает 1 ячейку в Лектории — Дженни помещает 1 жетон разрушения в ячейку, где находился этот монстр, и перемещает его жетон в другую пустую ячейку в той же локации (в ней есть 1 пустая ячейка, так как синий  монстр покинул эту локацию).
- Дженни продолжает активировать монстров в оставшихся локациях в этой цветовой зоне в порядке возрастания номеров на их табличках. Закончив, она поворачивает жетон красного  монстра в обычное положение.



# Правила подготовки к одиночной игре

В «Ужас Архэма: Последний час» можно играть и в одиночку. В таком случае игрок должен придерживаться тех же правил, что и при игре с несколькими участниками. Исключения составляют правила, описанные в этом разделе.

## Подготовка к игре

Во время подготовки к игре следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- участник играет за 2 сыщиков с отдельными колодами карт действий и наборами жетонов здоровья;
- карты очередности не раздаются каждому сыщику отдельно. Игрок не держит карты очередности на руке;
- жетон ведущего сыщика не используется.

## Фаза действия

Вместо обычных шагов фазы действия игрок выполняет описанные ниже.

### 1. Разыграйте карты очередности

Возьмите 5 карт очередности, выберите одну из них и положите её рядом с листом Древнего. Эта карта (и все будущие карты, выложенные в эту область) используется в конце игры, когда вы должны будете обратиться ритуал вспять.



Положите на стол оставшиеся 4 карты очередности **в один ряд** (в открытую), упорядочив их по возрастанию от самого низкого значения очередности до самого высшего. Это 4 карты очередности, которые вы сыграете в этом раунде.

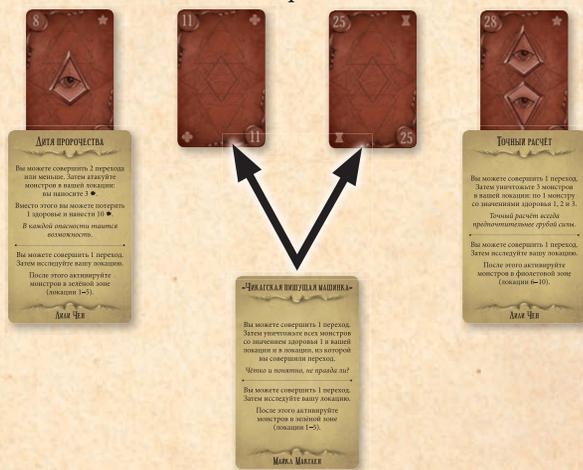


## 2. Примените эффекты карт действий

Откройте верхнюю карту колоды действий одного из сыщиков и положите её на верх любой из лежащих в открытую карт очередности, на которой ещё нет карты действия. Затем немедленно примените её эффект — если вы положили её на одну из двух карт очередности с более низким значением, примените верхний эффект карты; в противном случае примените нижний эффект карты.

Открывайте и выкладывайте карты действий до тех пор, пока каждый сыщик не применит эффекты **2 карт действий**. Вы можете выбирать порядок действий сыщиков в каждом раунде: можно сначала применить эффекты двух карт действий одного сыщика и только затем перейти к другому; а можно чередовать сыщиков.

В конце фазы действий поместите сыгранные карты действий в отдельные стопки сброса для каждого сыщика.



*Вы применяете эффекты двух карт из колоды Лили Чен, поэтому следующую карту нужно взять из колоды другого сыщика. Эту карту можно выложить либо на карту очередности со значением 11, чтобы применить верхний эффект, либо на карту очередности со значением 25, чтобы применить нижний*

## Фаза Древнего

На этапе расплаты сбросьте 4 выложенные карты очередности и примените тот эффект с листа Древнего, который соответствует общему количеству символов ♠ на этих картах.

Этап «Врата» проходит так же, как и при игре для нескольких игроков.

Этап «Смена ведущего сыщика» пропускается.



## ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

Ниже вы найдёте пояснения к некоторым вопросам и спорным ситуациям, которые могут возникнуть в ходе игры. Пояснения упорядочены по темам.

### Вещи

- Количество карт вещей, которые может иметь сыщик, не ограничено.
- Если на карте вещи указано, что её нужно сбросить «до применения эффекта карты действия», её эффект применяется после того, как сыщик откроет сыгранную карту действия, но до того, как будет применён эффект этой карты.
- Если на карте вещи указано, что её нужно сбросить «после применения эффекта карты действия», её эффект можно применить сразу после применения эффекта сыгранной сыщиком карты действия, даже если карта вещи была получена в результате применения эффекта этой карты действия.

### Как обратить ритуал вспять

- Сыщиком необязательно находиться в месте ритуала, чтобы попытаться обратить ритуал вспять.

### Локации

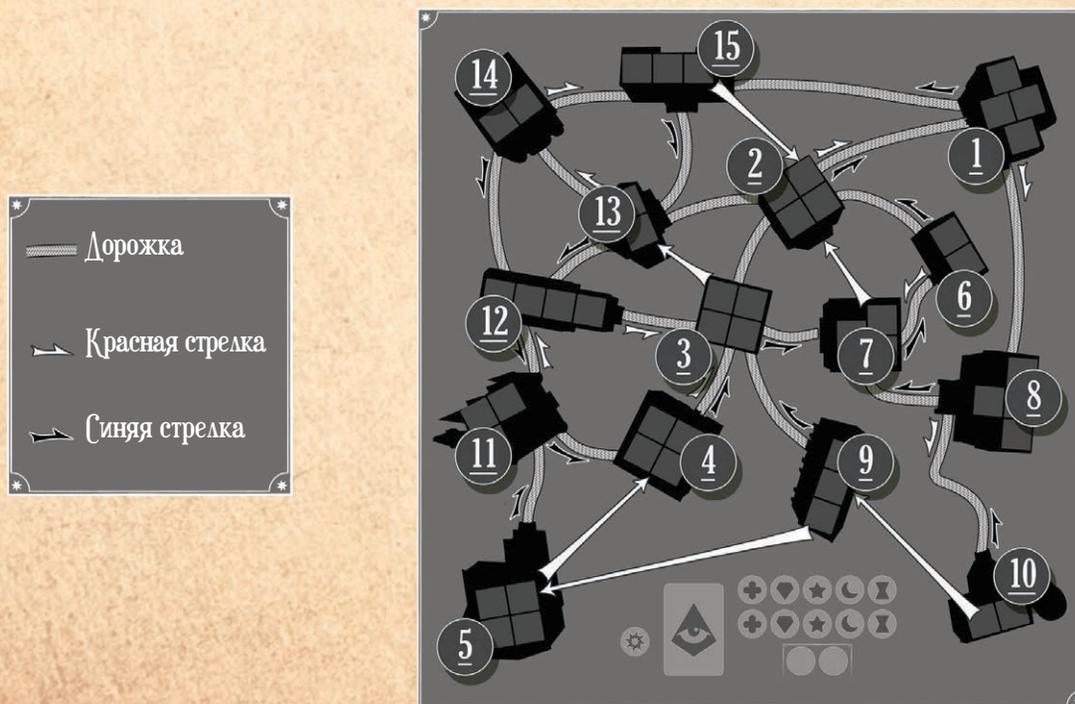
- Локации считаются соседними, если они соединены дорожкой. Локация не считается соседней по отношению к самой себе.

### Монстры

- Если вы активируете монстра, на жетоне которого изображено несколько символов активации, необходимо сначала полностью применить свойства, обозначаемые первым символом, и только потом переходить к следующим. Например, если активируется монстр с двумя символами и , нужно полностью применить первый символ (включая перемещение из ячейки с жетоном разрушения) и только после этого переходить к применению следующего символа.
- При появлении монстра в локации — если это не особый монстр — жетон этого монстра нужно случайным образом взять из пула монстров.
- Если определённый особый монстр не может появиться в локации, потому что закончились жетоны таких монстров, этот монстр **не появляется и не заменяется** другим монстром.

## Устройство игрового поля в оттенках серого

На иллюстрации снизу показано устройство игрового поля в чёрно-белой гамме, чтобы помочь игрокам с нарушениями цветового восприятия. Красные стрелки обозначены белым; синие стрелки обозначены чёрным.



- В некоторых случаях монстры могут совершать переходы между локациями, не соединёнными дорожками (например, красные монстры могут совершать переход из Обсерватории Уоррена в Административный корпус по красной стрелке). Вы не можете поместить жетон печати на такую стрелку.
- Если сыщик может заставить монстра совершить переход в другую локацию (например, с помощью эффекта карты действия Майкла Макглена «Привлечение внимания»), этот монстр совершает переход, игнорируя цвета стрелок, и его вполне можно заставить перейти прямо на печать. Если этот монстр не может закончить перемещение в той локации, где оказался, он должен продолжать совершать переходы в соответствии с обычными правилами.
- Ведущий сыщик принимает все решения относительно эффектов, применяющихся во время фазы Древнего, если на карте не указано иное.
- Если в тексте эффекта указано, что какое-либо действие должно быть выполнено сыщиками «в порядке хода», сыщики применяют этот эффект по очереди, начиная с ведущего сыщика и далее по часовой стрелке.
- Если эффект нельзя применить в полной мере, сыщик должен применить его настолько, насколько возможно. Например, если сыщик должен поместить в свою локацию 3 жетона разрушения, но в неё можно поместить только 1 такой жетон, сыщик должен поместить туда этот жетон.

## Ограничения по используемым компонентам игры

- Количество участвующих в игре компонентов ограничено входящими в комплект издания. Исключениями являются жетоны печатей и разрушений: если сыщикам нужно больше жетонов печатей или разрушений, их можно заменить любыми подходящими предметами.

## Печати

- Одну и ту же дорожку нельзя запечатать дважды, т. е. если на дорожке уже лежит жетон печати, сыщик не может положить на неё второй такой жетон, пока не будет убран первый.

## Применение эффектов карт

- Применяя какой-либо эффект карты, сыщик самостоятельно принимает все решения по поводу этого эффекта, если на карте не указано иное.

## Скрытая информация

- Сыщики не могут делиться друг с другом информацией о картах очередности у себя на руке и о сыгранных ими картах действий, пока они лежат на столе взакрытую.
- Выполняя шаг «Сыграйте карты очередности», сыщики не могут обсуждать стратегию.
- Выполняя шаг «Примените эффекты карт действий», сыщик не может обсуждать стратегию с другими сыщиками до тех пор, пока он не откроет выложенную им карту действия. Если в игре участвует меньше 4 сыщиков, тот из них, кто играет в текущем раунде несколько карт действий, может обсуждать стратегию сразу после того, как откроет первую из сыгранных им карт действий.
- Сыщики могут в любое время просмотреть стопку сброса своей колоды действий и стопку сброса колоды карт очередности.
- Сыщики могут в любое время посмотреть карты действий, которые выложили в этом раунде.





## Дженни Барнс

Дженни и её сестра Изабель выросли в богатстве и роскоши и ни в чём не знали отказа. Однако с исчезновением Изабель эта идиллия рухнула: Дженни стала одержимой мыслью найти и вернуть пропавшую сестру домой. Единственная подсказка, указывающая на то, где может находиться Иззи, — письмо, испещрённое странными пометками. В нём описывались события, которые никогда не случались в их общем с Иззи детстве. Чтобы расшифровать странное письмо, Дженни приехала в Мискатоникский университет, намереваясь обратиться к некоему профессору Уоррену Райсу.

Дилетантка

## Рита Янг

Уверенная в себе. Атлетичная. Упрямая.

Рита такова до мозга костей. Она непреклонна в стремлении к успеху, не потерпит, когда её заслуги принижают, и не собирается сглаживать острые углы. Но что-то странное творится в кампусе Мискатоникского университета, а темнота ночи кажется более угрожающей, чем обычно. Рита вышла на позднюю пробежку наедине со своими мыслями и вдруг почувствовала, что за ней кто-то наблюдает. Да, она готова бежать.



Спортсменка



## Майкл Макглен

Когда-то для Майкла Макглена из банды О'Бэнниона мир был устроен просто. В нём были те, кто переходил ему дорогу, и те, кто этого не делал. Макглему пришлось впервые задуматься, кто на самом деле принадлежит к первым, а кто ко вторым, когда нечто утянуло его старого друга на дно реки, а боссы мафии закрыли на это глаза. Когда Майкл услышал, что на Мискатоникский университет наводят страх какие-то монстры, он решил, что сможет кое с кем поквитаться. Но, выйдя во двор университета и почувствовав, как вокруг смыкается ночная тьма, он осознал, что ему придётся иметь дело далеко не с одним речным чудищем.

Гангстер

## Мискатоникский университет в Аркхэме

Мискатоникский университет, многочисленные здания которого облепили холм Крейн-Хилл, ведёт свою историю с 1690 года. Это учреждение, заслужившее мировую славу благодаря исследованиям в области истории, археологии и медицины, также известно и своими эзотерическими изысканиями: в его Лабораторном корпусе располагается, возможно, единственная в Западном полушарии кафедра изучения алхимии; в Закрытом отделе Библиотеки Орна содержится богатейшее собрание оккультных томов; а новая обсерватория зафиксировала ряд небесных явлений, не укладывающихся ни в какие традиционные научные концепции.



## Ктулху

«В своем доме в Р'льехе мёртвый Ктулху спит, ожидая своего часа».

Великий Древний Ктулху — кошмарное существо, сочетающее в себе черты осьминога и дракона, — покоится в затонувшем городе Р'льех глубоко под толщей вод Тихого океана. Видения морской пучины и сны о дремлющей в ней мощи заставили последователей Ктулху покориться воле мёртвого бога. Вместе с ордами глубоководных и исполинскими звёздными отродьями они пытаются воскресить своего ужасного повелителя и утвердить его власть над затопленными руинами нашего мира.



## Пит Мусорщик

С тех самых пор, как Питу начали сниться сны, в которых знакомые ему люди гибнут самой ужасной смертью, он пустился в странствия. Пит шёл пешком по трассе и ездил в товарных вагонах — всегда с потрёпанной старой гитарой и верным псом Дюком. Этот измождённый бродяга иногда берётся за случайную работу и помогает оказавшимся в беде, но не заводит ни друзей, ни постоянного жилья. Если он остаётся в одном месте слишком долго, кошмары становятся всё ужаснее, как и видения предвещаемых ими катастроф. Но в последнее время сны Пита о Мискатоникском университете стали слишком мрачными, чтобы их можно было игнорировать.

## Томми Маллун



Стой за правое дело. Служи обществу. Защищай слабых. Родители внушали Томми эти истины с того момента, как он начал ходить. Томми, младший из троих братьев — все полицейские, — всегда чувствовал себя недостойным, словно мышонок, бегущий по следам великанов. Когда в полицейский участок сообщили, что в университете творится что-то неладное, Томми немедленно вызвался добровольцем. И вот он стоит перед старыми кирпичными зданиями, ночной воздух пронизан странным чувством тревоги. Выше голову. Смотреть только вперёд. Назад дороги нет.



## Лили Чен

Всю жизнь Лили готовили к великим свершениям. «Когда придёт время, — говорили ей учителя-монахи, — ты предстанешь перед Великим Оком и ослепишь его, избавив всё человечество от его взгляда». Закончив обучение, Лили начала свои поиски Ока — которые и привели её в Аркхэм, — и, как представилось Лили Чен, она кое-что нашла. Возможно, это не само Око, может, просто след его присутствия, но всё-таки это было что-то. На пороге Мискатоникского университета шестое чувство подтверждает её подозрения: пробуждается Тьма.

## Шудде-Мьелл

В незапамятные времена Великий Червь Шудде-Мьелл был заключен в узилище под древним городом Гхарн. Древняя цивилизация сковала его магическими обрядами, чтобы предотвратить осуществление страшного пророчества: предрекали, что Роящий Землю и его хтонические чудища расколют мир надвое. Время шло, и пленившая Шудде-Мьелла цивилизация сгинула во тьме веков, а древние печати ослабли, позволив громадным червям выскользнуть из магических оков. Теперь безумцы из культа Шудде-Мьелла ищут способ обрушить ярость Великого хтонийца на ничем не подозревающие города Земли.



## Умордхот

Пожиратель из глубин — бесконечно голодная тварь, бесформенное воплощение смерти и тьмы и чудовищный бог тайной секты звероподобных упырей и безумных культистов, свивших гнездо в Аркхэме. Из своего потустороннего логова смерти и разложения Бог Могила приказывал своим рабам тащить ему мертвецов с аркхэмских кладбищ и моргов, чтобы он мог утолить свой вселенский голод. Но теперь, истощив залежи трупов, Умордхот и его прихвостни обратили свой взгляд и на живых.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Карло А. Росс

**Развитие игры:** Альфредо Берни, Джеймс Книффен и Тодд Михлич

**Продюсер:** Джейсон Уолден

**Редактор:** Адам Бейкер

**Корректоры:** Молли Гловер, Дэвид Хансен

**Эксперты по сеттингу «Ужасу Аркхэма»:** Кара Сентелл-Данк, Филипп Генри и Мэтт Ньюман

**Дизайнер:** Уил Спрингер

**Руководитель отдела дизайна:** Кристофер Хош

**Автор иллюстрации на коробке:** Диего Гисберт Льоренс

**Дизайнер игрового поля:** Йоанн Буазоне

**Художники:** Кристи Баланеску, Марк Бем, Кристофер Бурдет, Гийом Дюко, Тони Фоти, Томаш Йендрушек, Тимо Кархула, Матиас Коллрос, Чунь Ло, Джейкоб Мюррей, Дэвид Нэш, Стивен Сомерс и Магали Вильнёв

**Арт-директор:** Энди Кристенсен

**Ведущий арт-директор:** Тони Брэдт

**Контроль качества:** Эндрю Янеба и Зак Тевалтомас

**Менеджеры производства:** Джастин Энджер и Джейсон Глау

**Визуальный креативный директор:** Брайан Шомбург

**Главный менеджер проекта:** Джон Франц-Вичлач

**Главный менеджер по разработке продукции:** Крис Гербер

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Издатель:** Эндрю Наваро

**Игру тестировали:** Закари Барт, Дейн Белтрами, Стив Каха, Катерина Д'Агостини, Андреа Делл-Агнесе, Том Доброу, Джулия Фейта, Молли Гловер, Натан Хайек, Итан Хэнкс, Триша Хэнкс, Филипп Генри, Кен Хоскинс, Каден Хоскинс, Тим Хаклбери, Пол Клекер, Сэмюэль Олсен, Шелли Шоу-Уэддон, Хан Ши, Гари Сторкамп и Амудха Венугопалан

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 USA 651-639-1905.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Заместитель главного редактора:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия Егорова

**Переводчик:** Владимир Лымарев

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Велисар

**Дизайнер русского логотипа:** wildrim

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)





SOMERS

## КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Во время игры держите эту краткую памятку рядом с собой, чтобы сверяться с ней при необходимости. В случае возникновения каких-либо вопросов игрокам следует обратиться к разделу «Пояснения к правилам» на с. 18.

### Игровой раунд

Каждый раунд состоит из 2 фаз:

#### Фаза действия

- Сыграйте карты очерёдности:** начиная с ведущего сыщика и далее по часовой стрелке, игроки по очереди совершают ходы, пока не будут сыграны 4 карты действий. В свой ход сыщик:
  - берёт верхнюю карту из своей колоды действий и знакомится с её эффектами;
  - кладёт эту карту **взакрытую** перед собой и играет карту очерёдности — кладёт её **в открытую** на выложенную карту действия;
  - берёт на руку верхнюю карту из колоды карт очерёдности.
- Примените эффекты карт действий:** в порядке **возрастания** значений на картах очерёдности сыщики открывают карты действий и применяют их эффекты. Для первых 2 карт действий применяется верхний эффект, для остальных 2 карт — нижний эффект.

#### Фаза Древнего

- Расплата:** сбросьте карты очерёдности, сыгранные в этом раунде, и посчитайте количество символов знамений (♠) на них. Примените эффект расплаты, соответствующий указанному на листе Древнего количеству символов ♠.
- Врата:** откройте верхний жетон стопки врат и положите его сверху на жетон врат с таким же символом, лежащий в одной из локаций. В этой локации появляется столько монстров, сколько в ней теперь жетонов врат.
- Смена ведущего сыщика:** передайте жетон ведущего сыщика следующему игроку по часовой стрелке.

### Активация монстров

Когда все монстры в определённой цветовой зоне должны быть активированы, сыщик, применяющий такой эффект карты действия, активирует их в каждой локации в порядке возрастания номеров (номера локаций указаны на поле и на карте действия).

При активации монстра применяется эффект каждого из символов активации на его жетоне в порядке слева направо:

- ♣: сыщик, находящийся в одной локации с этим монстром, теряет 1 здоровье;
  - ♠: этот монстр совершает 1 переход;
  - ♠: положите 1 жетон разрушения в ячейку этого монстра.
- Если в одной локации нужно активировать нескольких монстров, сначала следует активировать всех монстров с символом ♣, затем всех монстров с символом ♠ и, наконец, всех монстров с символом ♠.
  - Применяя эффект карты действия, вы не можете активировать 1 монстра более 1 раза.

### Победа и поражение

Сыщики терпят поражение, если:

- в месте ритуала не осталось пустых ячеек монстров и в нём должен быть размещён ещё 1 жетон монстра или разрушения;
- любой сыщик потерял всё здоровье;
- сыщики совершили неудачную попытку обратить ритуал вспять.

#### Как обратить ритуал вспять

В конце любого раунда сыщики **могут** попытаться обратить ритуал вспять. Если стопка жетонов врат закончилась, сыщики **должны** попытаться это сделать. Для этого сыщики должны выполнить следующие шаги.

- Выложите карты очерёдности:** каждый сыщик выбирает 3 карты очерёдности с руки и кладёт их перед собой **взакрытую**. Затем все сыщики одновременно открывают выложенные карты.
- Откройте жетоны улик:** откройте 2 жетона улик, которые вы поместили в ячейки ритуала при подготовке к игре. Затем посчитайте количество выложенных карт, на которых есть такой же символ, как на этих жетонах. Если на жетонах улик в ячейках ритуала изображён один и тот же символ, нужно посчитать каждую карту с таким символом дважды.
- Определение итога:** если сумма нужных символов ритуала на картах очерёдности равна или превышает **число сыщиков, умноженное на два**, сыщикам удаётся обратить ритуал вспять, и они побеждают!