

МИРЫ
КТУЛХУ
ДАРВИН КАСЛ



GAGA
GAMES

МИРЫ КТУЛХУ ДАРВИН КАСЛ

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА К НЕЙ

4 планшета. Раздайте каждому игроку по планшету, уберите оставшиеся в коробку. Выложите полученный планшет перед собой, он должен быть хорошо виден всем остальным. На планшете отмечается текущий уровень вашего рассудка.



4 маркера рассудка. Раздайте каждому игроку по маркеру, уберите оставшиеся в коробку. Выложите полученный маркер на 50-е деление своего планшета — в начале игры у вас 50 рассудка. Теряя или обретая рассудок, вы перемещаете маркер по планшету, изменяя текущий уровень своего рассудка. Если маркер должен переместиться на нулевое деление или ниже, вы тут же проигрываете и выбываете из игры.



10 карт «Адепт», 24 карты «Последователь» и 8 карт «Громила». Раздайте каждому игроку по 2 «Адепта», 2 «Громилы» и 6 «Последователей». Они составляют начальные личные колоды карт игроков, которые те тщательно перемешивают. Уберите всех оставшихся «Громил» и «Последователей» в коробку, поместите стопку оставшихся «Адептов» в центр игровой области.



66 общих карт. Тщательно перемешайте все эти карты, это ваша общая колода. Возьмите и выложите посередине стола в один ряд 5 карт из общей колоды лицом вверх. Эти 5 карт и стопка оставшихся «Адептов» называются *доступными картами*. Поместите общую колоду **лицом вверх** рядом с доступными картами (игрокам всегда видна верхняя карта колоды).



ХОД ИГРЫ

Последний, кто сходил с ума по какому-либо поводу, назначается первым игроком и делает первый ход в игре. Затем право хода передается по часовой стрелке. Первый игрок берет в руку 3 карты из личной колоды, а его соперник — 5 карт.

В свой ход вы разыгрываете карты с руки и активируете свойства своих только что и ранее разыгранных карт. В конце своего хода вы сбрасываете все разыгранные карты персонажей и артефактов (откладываете их лицом вверх в личную стопку сброса рядом со своей колодой), а также все карты, которые остались у вас в руке и которые вы решили не разыгрывать. Не сбрасывайте *локации*, они остаются в игре, пока их не разрушат. Закончив ход, возьмите в руку 5 карт из личной колоды. Если вам нужно взять карту из личной колоды, а она закончилась, перемешайте стопку сброса и выложите ее перед собой лицом вниз — это ваша новая личная колода. Если в какой-либо момент игры ваш рассудок становится меньше или равен 0, вы выбываете из игры. Вы побеждаете, если из игры выбывает ваш соперник.

Игра втроем и вчетвером проходит по несколько измененным правилам — они описаны в конце этого буклета.

СТРУКТУРА КАРТЫ





У этого свойства есть два требования:

1. У вас должна быть разыгранная зеленая карта.
2. На текущем ходу должна быть сброшена карта.

Если вы выполняете оба требования свойства, то получаете возможность активировать это свойство.

КАК ДЕЙСТВУЮТ КАРТЫ

Каждая карта относится к одному из четырех **ЦВЕТОВ** (*желтому, фиолетовому, зеленому, черному*) и к одну из трех **ТИПОВ** (*персонаж, артефакт, локация*). И цвет, и тип отмечены в левом нижнем углу карты. Если карта является локацией, то там же указан и **уровень рассудка ее обитателей**.

В правом верхнем углу карты отмечена ее **цена воплощения**.

Также у каждой карты есть одно или несколько **свойств**, они указаны в ее левом верхнем углу.

Разыгрывая карту с руки, вы кладете ее перед собой лицом вверх и получаете возможность один раз использовать каждое ее свойство. Если с прошлого хода в игре осталась ваша *локация*, вы можете один раз за текущий ход активировать каждое ее свойство. Для удобства можете поворачивать карты по мере использования их свойств, чтобы не забыть, что вы уже активировали их на текущем ходу.

Розыгрыш карт и активация свойств могут выполняться в любой последовательности. К примеру, вы могли бы сыграть карту и использовать одно ее свойство, затем сыграть другую карту, а после активировать еще одно свойство первой карты.

Вы не обязаны активировать каждое свойство разыгранной карты. Кроме того, для активации свойства обычно надо выполнить одно или два его требования. Это может быть условие наличия в игре другой вашей карты определенного цвета/типа или некое событие, которое должно произойти как минимум один раз во время текущего хода.

Карты не выполняют свои требования сами. К примеру, если свойство карты требует наличия разыгранной желтой карты, то, значит, в игре должна быть *другая* ваша желтая карта, а не та, на которой указано данное требование. Возможны ситуации, когда одна карта будет выполнять требования сразу нескольких свойств других карт.



На некоторых картах имеется **двойная стрелка**, указывающая на два разных свойства. Это означает, что вы можете активировать только одно из этих свойств (выполнив все его возможные требования), но не оба.



Под некоторыми свойствами может быть указан **символ отречения со стрелкой**, означающий, что, если вы решите активировать это свойство, вам придется отречься от данной карты (убрать ее в коробку).

Щит, наложенный на символ некоторых локаций, означает, что, пока у вас разыграны такие локации, соперник может применять свойства потери рассудка только против них. Есть два вида подобных локаций.



Локация с таким символом называется **убежищем**. Соперник не может использовать свойства потери рассудка против **вас лично**, пока в игре есть ваши локации с таким символом. Только лишь разрушив все ваши убежища, он вновь сможет заставить вас потерять рассудок.



Локация с таким символом называется **вратами**. Соперник не может использовать свойство потери рассудка против других ваших локаций, пока у вас есть врата. Только лишь разрушив все ваши врата, он вновь сможет заставить потерять рассудок обитателей других ваших локаций. Тем не менее соперник по-прежнему может применять свойство разрушения локации к другим вашим локациям.

Требования



Символ цвета карты означает, что для активации свойства в игре должна быть другая **ваша** карта указанного цвета.



Символ типа карты означает, что для активации свойства в игре должна быть другая **ваша** карта указанного типа (и любого цвета).



Символ сброса означает, что вы сможете активировать свойство, если на текущем ходу **любой игрок** сбросил карту с руки.



Символ отречения, указанный в качестве требования, означает, что вы сможете активировать свойство, если на текущем ходу вы отрелись от карты (неважно, где она находилась).

СВОЙСТВА КАРТ

В игре всего 6 видов свойств.



Взять/сбросить карты. Если на символе отмечено положительное число, выберите игрока, который возьмет в руку указанное число карт с верха личной колоды. Если на символе отмечено отрицательное число, выберите игрока, который сбросит с руки указанное число карт по своему выбору. Если на символе отмечено и положительное, и отрицательное число, выберите игрока, который сделает *и то и другое*: сначала возьмет карты с верха личной колоды, а затем сбросит по своему выбору. Если вам нужно взять карту из личной колоды, а она закончилась, перемешайте свою стопку сброса и выложите ее перед собой лицом вниз — это ваша новая колода.



Отречься от карты. Выберите карту с ценой воплощения, равной 6 или меньше, *с руки*, из своей *стопки сброса* либо среди *доступных карт*, выложенных посередине стола. Уберите выбранную карту из игры — отложите в коробку. Если вы отречаетесь от доступной карты и это не «Адепт», выложите на освободившееся место новую карту с верха общей колоды.



Вернуть карту. Выберите из коробки карту, от которой отрелись **на текущем ходу**, и положите ее поверх личной колоды.



Получить силу воплощения. Добавьте указанное число к суммарной силе воплощения, доступной вам на текущем ходу. В любой момент своего хода вы можете потратить любое число имеющейся у вас силы воплощения на покупку любого количества доступных карт, выложенных посередине стола.

К примеру, вы активировали свойство, дающее вам 3 силы воплощения, и свойство, дающее 2 силы воплощения. Суммарно у вас 5 сил воплощения. В течение хода вы можете купить одну или несколько доступных карт общей ценой воплощения, равной 5 или меньше. Скажем, вы могли бы купить карту с ценой воплощения 2 и карту с ценой воплощения 3. Или одну-единственную карту с ценой воплощения 4, оставив 1 силу воплощения непотраченной.

Купив карту за силы воплощения, положите ее в личную стопку сброса, а затем выложите на освободившееся место новую доступную карту с верха общей колоды. (Игрокам всегда доступны 5 карт, не считая стопки карт «Адепт».) Вы не обязаны тратить все силы воплощения за один раз, однако все не истраченные к концу хода силы воплощения будут потеряны, вы не сможете сохранить их до своего следующего хода.



Обрести/потерять рассудок. Если на символе изображено положительное число, выберите игрока. Он получает столько рассудка, сколько указано.

Если на символе изображено отрицательное число, выберите игрока и/или разыгранную локацию. Вы можете распределить значение потери рассудка между игроком и локацией. Игрок и/или обитатели локации теряют столько рассудка, сколько было распределено.

Если вы выбираете игрока, то он перемещает маркер рассудка по планшету на указанное число делений. Если маркер опускается до 0 или должен сместиться еще ниже, игрок тут же выбывает из игры. Если вы единственный, кто не выбыл из игры, вы побеждаете.

Когда обитатели локации теряют столько рассудка, сколько составляет их уровень рассудка (указан в левом нижнем углу карты), в локации воцаряется безумие — она считается разрушенной и откладывается в стопку сброса своего владельца. Если обитатели локации теряют недостаточно рассудка, чтобы локация считалась разрушенной, то к концу хода психическая обстановка в ней стабилизируется — потерянный рассудок не сохраняется между ходами.

Ваш уровень рассудка может быть выше, чем указано на планшете. Если вы накапливаете больше 55 рассудка, отметьте текущий уровень

рассудка маркером с отметкой «55+». (Он напоминает вам, что у вас больше 55 рассудка.)



Разрушить локацию. Выберите разыгранную локацию любого игрока. Она считается разрушенной и откладывается в стопку сброса своего владельца.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы последний, у кого остался рассудок, вы победили. Также игра заканчивается, если в общей колоде не остается карт; побеждает игрок с наивысшим уровнем рассудка. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом карт в личной колоде. Дальнейшее сохранение ничейной ситуации приводит ко всеобщему горю и страданию.

ИГРА С 3-4 УЧАСТНИКАМИ

При игре с 3-4 участниками действуют обычные правила с описанными далее изменениями.

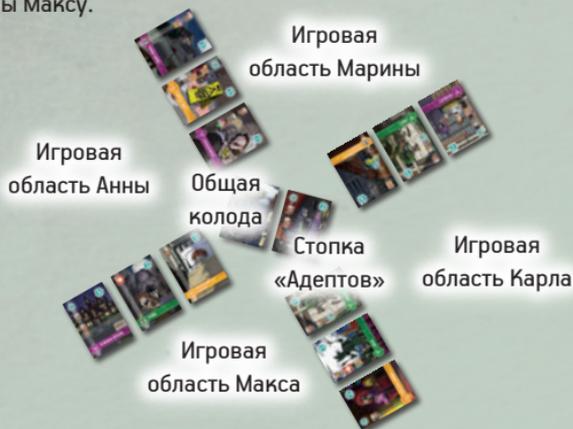
Во время подготовки к игре выкладывайте не 5 доступных карт, а по 3 доступные карты между всеми соседними игроками. Теперь при покупке карт за силы воплощения на выбор вам доступны 6 соседних с вами карт: 3 карты, лежащие между вами и соседом слева, и 3 карты, лежащие между вами и соседом справа. Перед началом игры первый игрок берет в руку 3 карты из личной колоды, последний — 5 карт, а все остальные — по 4 карты.

Когда активируются свойства потери рассудка, они срабатывают против обоих ваших соседей. К примеру, если вы сыграли карту, вызывающую потерю 8 рассудка, вы вправе заставить потерять 8 рассудка каждого своего соседа. В отношении каждого соседа вы, как обычно, можете выбрать, сколько из этих 8 рассудка потеряет лично он, а сколько — обитатели его локаций.

Остальные свойства карт действуют как обычно.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

Доступные Максу карты располагаются между ним и Анной и между ним и Карлом. Доступные карты Марины (карты, соседние с ее игровой областью) недоступны Максу.



Если вы выбываете из игры, то отрываетесь от всех доступных карт, выложенных между вами и вашими соседями. Ваши соседи становятся соседями друг друга. Выложите между ними новые 3 доступные карты с верха общей колоды.



Участник выбывает из игры

Марина теряет остатки рассудка и выбывает из игры, отрекаясь от всех своих карт, а также от 6 доступных ей карт...

Игровая
область Анны

Игровая
область Карла

Игровая
область Макса



Участник выбывает из игры (продолжение)

...Между новыми соседями, Анной и Карлом, выкладываются новые доступные карты.

Когда в игре останутся только двое, у каждого из них будет лишь 1 сосед и 6 доступных карт.

Ваш выбор игрока или карты для применения свойства ограничен вашими соседями, доступными вам картами и вами лично. К примеру, вы не можете отречься от доступной карты, выложенной между двумя другими игроками.

Подробная информация о свойствах каждой карты представлена в справочнике по картам.

СПРАВОЧНИК ПО КАРТАМ



КНИГА ИОДА

- Если у вас разыграна другая желтая карта, выберите, кто потеряет 6 рассудка.
- Выберите, кто возьмет 1 карту, а затем сбросит 1 карту.
- Выберите, кто возьмет 1 карту, а затем отрекитесь от «Книги Иода».



ПНАКОТСКИЙ МАНУСКРИПТ

- Выберите, кто потеряет 3 рассудка.
- Если у вас разыграна другая желтая карта, выберите, кто возьмет 1 карту, а затем сбросит 1 карту.



КОРОЛЬ В ЖЕЛТОМ

- Если у вас разыграна локация, выберите, кто потеряет 5 рассудка.
- Выберите, кто сбросит 1 карту.
- Выберите, кто возьмет 1 карту, а затем отреки-тесь от «Короля в желтом».



МИСКАТОНИКСКАЯ БОЛЬНИЦА

- Если у вас разыграна другая локация, выбери-те, кто потеряет 5 рассудка.



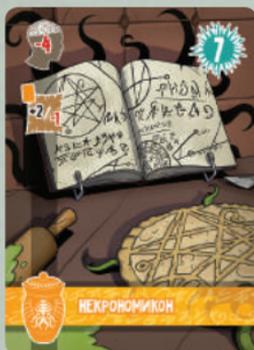
ЖЕЛТЫЙ ЗНАК

- Получите 2 силы воплощения на текущий ход.
- Если у вас разыграна другая желтая карта, вы-берите, кто возьмет 1 карту.
- Выберите, кто сбросит 1 карту, а затем отреки-тесь от «Желтого знака».



НЕНАЗЫВАЕМЫЙ

- Выберите, кто потеряет 7 рассудка.
- Если у вас разыграна локация, выберите, кто возьмет 1 карту.
- Выберите, кто потеряет 6 рассудка, а затем отrekитесь от «Неназываемого».



НЕКРОНОМИКОН

- Выберите, кто потеряет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая желтая карта, выберите, кто возьмет 2 карты, а затем сбросит 1 карту.



МОЗГОВОЙ ЦИЛИНДР

- Получите 3 силы воплощения на текущий ход.
- Если у вас разыграна локация, выберите, кто потеряет 2 рассудка.



КНИГА ЭЙБОНА

- Выберите, кто потеряет 3 рассудка.
- Выберите, кто возьмет 1 карту, а затем сбросит 1 карту.
- Если у вас разыграна другая желтая карта и локация, выберите, кто возьмет 1 карту.



МИСКАТОНИКСКАЯ БИБЛИОТЕКА

- Выберите, кто возьмет 2 карты, а затем сбросит 2 карты.



МИСКАТОНИКСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

- Если у вас разыгран персонаж, выберите, кто потеряет 2 рассудка.
- Если у вас разыгран артефакт, выберите, кто потеряет 3 рассудка.
- Если у вас разыгран персонаж и артефакт, выберите, кто потеряет 3 рассудка.



ГОРОД ПНАКОТ

- Выберите, кто потеряет 3 рассудка.
- Если у вас разыграна другая желтая карта, выберите, кто потеряет 2 рассудка.



ГЛУБОКОВОДНЫЕ

- Выберите одно из двух:
 - ЛИБО получите 3 силы воплощения на текущий ход;
 - ЛИБО выберите, кто потеряет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.



НЬ-ЯР ЛАТХОТЕП

- Выберите, кто потеряет 4 рассудка.
- Отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта и на текущем ходу один из игроков сбросил карту, отрекитесь от 1 карты.



ДАГОН

- Выберите, кто потеряет 3 рассудка.
- Отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта и на текущем ходу один из игроков сбросил карту, выберите, кто возьмет 1 карту.



МЛАДШИЙ ИЗ БРАТЬЕВ УЭЙТЛИ

- Выберите, кто потеряет 5 рассудка.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, верните 1 карту, от которой отrekliсь на текущем ходу, и положите ее поверх личной колоды.



МИ-ГО

- Выберите, кто потеряет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, выберите, кто потеряет 2 рассудка.
- Получите 3 силы воплощения на текущий ход, а затем отрекитесь от «Ми-го».



УПЫРЬ

- Выберите, кто потеряет 5 рассудка.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, разрушите 1 любую разыгранную локацию.



Р'ЛЬЕХ

- Если на текущем ходу один из игроков сбросил карту, выберите, кто возьмет 1 карту.



ТЕНЬ КТУЛХУ

- Разрушите 1 любую разыгранную локацию.
- Отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт. (Карты с нулевой ценой тоже учитываются.)
- Если у вас разыграна другая зеленая карта и на текущем ходу один из игроков сбросил карту, выберите, кто возьмет 2 карты.



РУИНЫ

- Если на текущем ходу один из игроков сбросил карту, отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.



ОХОТЯЩИЙСЯ УЖАС

- Выберите, кто потеряет 4 рассудка.
- Отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, получите 2 силы воплощения на текущий ход.



ЙИТИАНИН

- Получите 2 силы воплощения на текущий ход.
- Отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, выберите, кто потеряет 1 рассудка.



ВУРДАЛАК

- Выберите, кто потеряет 2 рассудка.
- Если у вас разыграна другая зеленая карта, выберите, кто потеряет 1 рассудка.
- Отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.



УСЫПАЛЬНИЦА

- Получите 3 силы воплощения на текущий ход.
- Разрушите 1 любую разыгранную локацию, а затем отрекитесь от «Усыпальницы».



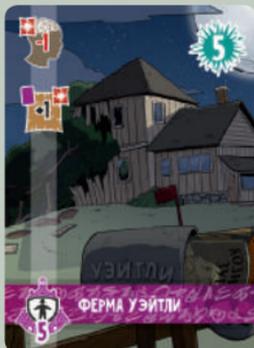
ДОМ НА ТУМАННОМ УТЕСЕ

- Если у вас разыграна зеленая карта, выберите, кто сбросит 1 карту.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта, отрекитесь от 1 карты ценой 6 или меньше со своей руки, своего сброса либо из ряда доступных карт.



ГАВАНЬ КИНГСПОРТА

- Если на текущем ходу вы отrekliсь от карты, выберите одно из двух:
 - ЛИБО получите 3 силы воплощения на текущий ход;
 - ЛИБО выберите, кто обретет 5 рассудка.



ФЕРМА УЭЙТЛИ

- Если на текущем ходу вы отrekliсь от карты, выберите, кто потеряет 1 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта и на текущем ходу вы отrekliсь от карты, выберите, кто возьмет 1 карту.



АРКХЭМ

- Выберите, кто потеряет 1 рассудка.
- Получите 3 силы воплощения на текущий ход, а затем отrekliсь от «Аркхэма».



ОККУЛЬТИСТ

- Получите 2 силы воплощения на текущий ход.
- Выберите, кто обретет 2 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта и на текущем ходу вы отреклись от карты, выберите, кто возьмет 1 карту.



МЕДПЕРСОНАЛ МИСКАТОНИКСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

- Выберите, кто потеряет 2 рассудка.
- Выберите, кто обретет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта и на текущем ходу вы отреклись от карты, выберите, кто возьмет 1 карту.



УИЛБУР УЭЙТЛИ

- Выберите, кто потеряет 6 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта, выберите, кто обретет 2 рассудка.
- Выберите, кто потеряет 5 рассудка, а затем отрекитесь от «Уилбура Уэйтли».



СТУДЕНТ-МЕДИК МИСКАТОНИКСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

- Получите 2 силы воплощения на текущий ход.
- Выберите, кто обретет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта, выберите, кто потеряет 2 рассудка.



ДИН ХЭЛСИ

- Выберите, кто обретет 5 рассудка.
- Верните 1 карту, от которой вы отrekliсь на текущем ходу, и положите ее поверх личной колоды.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта, выберите, кто возьмет 1 карту.



КЕЦИЯ МЭЙСОН

- Выберите, кто потеряет 3 рассудка.
- Выберите, кто обретет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта, верните 1 карту, от которой вы отrekliсь на текущем ходу, и положите ее поверх личной колоды.



УЖАСНЫЙ СТАРИК

- Выберите, кто обретет 5 рассудка.
- Выберите, кто потеряет 4 рассудка.
- Если у вас разыграна другая фиолетовая карта и на текущем ходу вы отrekliлись от карты, выберите, кто возьмет 1 карту.



ЛЕЧЕБНИЦА АРКХЭМА

- Выберите одно из двух:
 - ЛИБО получите 2 силы воплощения на текущий ход;
 - ЛИБО выберите, кто обретет 2 рассудка.
- Выберите, кто потеряет 5 рассудка, а затем отrekliйтесь от «Лечебницы Аркхэма».



АДЕПТ

- Выберите одно из двух:
 - ЛИБО получите 2 силы воплощения на текущий ход;
 - ЛИБО выберите, кто потеряет 1 рассудка.
- Выберите, кто потеряет 1 рассудка, а затем отrekliйтесь от этого «Адепта».



ГРОМИЛА

- Выберите, кто потеряет 1 рассудка.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬ

- Получите 1 силу воплощения на текущий ход.

НАПОМИНАНИЕ

Вы не обязаны использовать все свойства разыгранных карт. Вы можете активировать свойства в любом порядке. Вы можете разыгрывать другие карты и использовать другие свойства в промежутках между активацией свойств какой-то одной карты.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Миры Ктулху — это обрывочное и горячее воспоминание об одной игре Дарвина Касла...

Идея оригинальной игры и разработка: Дарвин Касл

Развитие игры: Роберт Доэрти

Игру Star Realms («Звездные империи») тестировали: Кристи Бун, Алан Комер, Райан Доэрти, Чед Элис, Джастин Гэри, Вито Джезуальди, Эндрю Гросс, Барбара Гуглицца, Тан Тор Джен, Дэнни Мендел, Реймонд Месс, Си-Джей Мойнихан, Рада Рудяк, Энтони Шахин и Эдриан Салливан

Дополнительное развитие игры: Майкл Майндс

Художественное оформление карт: Макс Холлидэй

Художник: Роб Ланди

Создание символов: Адам Мак-Айвер

Графический дизайн: Томас Дини

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Дизайнер: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

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

© 000 «ГаГа Трейд», 2016 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© and ™ White Wizard Games LLC, 2015.

Используется по лицензии компанией Tasty Minstrel Games LLC.





МИРЫ
КТУЛХУ
ДАРВИН КАСЛ

GIGA
GAMES