

ЗНАК ДРЕВНИХ



Правила игры



Знаю, меня объявят безумцем за то, что я намереваюсь сделать. Но вы должны поверить: музей ожил, его заразило древнее зло. Когда эти дьявольские силы воплотятся в нашем мире, они испепелят человечество. Ночь за ночью я обхожу экспонаты и реликвии, борюсь с рвущимися на свободу ужасами и по крупицам собираю знания. Кажется, я нашёл способ предотвратить нашу гибель. Древние культуры сотворили особый символ, чтобы отгонять этих существ.

Его называли Знаком Древних.

Обзор игры

В игре «Знак Древних» 1–8 игроков станут сыщиками и попытаются одолеть одного из Древних. Это страшные и могущественные существа, которые обитают в пространстве между измерениями.

События разворачиваются в музее Мискатоникского университета и его окрестностях. Из-за пробуждения Древнего здесь творятся невероятные события. В ходе приключений сыщики зарабатывают различные награды. Самая ценная из них — Знак Древних, необходимый для того, чтобы закрыть Древнему проход в наш мир и одержать победу в игре.

Однако ход времени неумолим, и каждую полночь близится момент, когда Древний пробудится в нашем мире и уничтожит человечество.

Цель игры

Цель игры «Знак Древних» — предотвратить вторжение Древнего. Для этого нужно собрать столько Знаков Древних, сколько указано на карте Древнего. Но если не поторопиться, трек безысходности заполнится и существо пробудится. В таком случае сыщиков ждёт последний бой. Игроки должны помнить, что сражение с Древним почти всегда завершается поражением и смертью.

Состав игры

- Правила игры
- 1 циферблат
- 1 стрелка часов
- 1 пластиковое крепление (для стрелки часов)
- 6 зелёных кубиков
- 1 жёлтый кубик
- 1 красный кубик
- 1 лист входа в музей
- 80 больших карт, а именно:
 - 16 карт сыщиков
 - 8 карт Древних
 - 48 карт приключений
 - 8 карт Иных миров
- 76 маленьких карт, а именно:
 - 12 карт простых вещей
 - 12 карт уникальных вещей
 - 12 карт заклинаний
 - 8 карт союзников
 - 32 карты Мифа
- 147 картонных жетонов, а именно:
 - 16 фишек сыщиков
 - 30 жетонов рассудка
 - 30 жетонов здоровья
 - 15 жетонов улик
 - 22 жетона монстров
 - 5 жетонов монстров-масок
 - 12 жетонов безысходности
 - 17 жетонов Знаков Древних

Обзор компонентов

В этом разделе описаны компоненты игры.

ЦИФЕРБЛАТ, СТРЕЛКА И ПЛАСТИКОВОЕ КРЕПЛЕНИЕ

Часы нужны, чтобы следить за ходом времени в игре. Стрелка крепится к циферблату с помощью пластикового крепления.



ЛИСТ ВХОДА В МУЗЕЙ

На этом листе перечислены и описаны действия, которые игроки могут совершить у входа в музей.



ЗЕЛЁНЫЕ КУБИКИ

Зелёные кубики нужны, чтобы выполнять задачи и переживать приключения.



ЖЁЛТЫЙ КУБИК

Жёлтый кубик игроки обычно бросают, когда используют простые вещи. Он может показать лучший результат, чем зелёный кубик.



КРАСНЫЙ КУБИК

Красный кубик игроки обычно бросают, когда используют уникальные вещи. Он может показать лучший результат, чем жёлтый и зелёный кубики.



КАРТЫ ДРЕВНИХ

На этих картах изображены Древние, с которыми могут столкнуться сыщики.



КАРТЫ И ФИШКИ СЫЩИКОВ

На картах изображены сыщики, которыми управляют игроки. Карте каждого сыщика соответствует фишка — ею отмечается местонахождение сыщика в музее.



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Эти карты представляют собой различные помещения музея и события, которые переживают сыщики в поисках Знаков Древних.



КАРТЫ ИНЫХ МИРОВ

Это карты особых приключений, действие которых разворачивается в других измерениях. Когда в музее открываются врата в Иные миры, сыщики могут разведать, что находится за ними.



КАРТЫ ЗАКЛИНАНИЙ, ПРОСТЫХ И УНИКАЛЬНЫХ ВЕЩЕЙ

Эти карты символизируют полезные предметы и заклинания, которые пригодятся сыщикам, чтобы пережить приключения и не оказаться сожранными.



Простые вещи



Уникальные вещи



Заклинания

КАРТЫ СОЮЗНИКОВ

Эти карты символизируют тех, кто помогает сыщикам искать Знаки Древних.



КАРТЫ МИФА

Эти карты берутся в полночь и вызывают странные события в музее.



ЖЕТОНЫ РАССУДКА И ЗДОРОВЬЯ

Синие жетоны рассудка и красные жетоны здоровья отражают психическое и физическое состояние сыщиков.



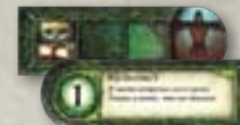
ЖЕТОНЫ УЛИК

Жетоны улик позволяют игрокам перебрасывать кубики в ходе приключений.



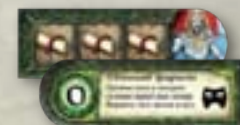
ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ

Жетоны монстров символизируют чудовищ, которые могут помешать сыщикам в ходе приключений.



ЖЕТОНЫ МОНСТРОВ-МАСОК

Эти жетоны символизируют особых монстров, которые появляются, если Древним выбран Ньярлатхотеп.



ЖЕТОНЫ БЕЗЫСХОДНОСТИ

Эти жетоны показывают, насколько близко пробуждение Древнего.



ЖЕТОНЫ ЗНАКОВ ДРЕВНИХ

Эти жетоны показывают, насколько близки сыщики к тому, чтобы предотвратить вторжение Древнего. Сбор Знаков Древних — главная цель игроков.



Подготовка к первой партии

Перед первой партией аккуратно выдавите картонные компоненты. Берегите их от детей, домашних животных и невменяемых преступников.

Затем соберите часы из циферблата, стрелки и пластикового крепления, как показано на рисунке.

Сдавите место крепления по сильнее!



Подготовка к игре

Для подготовки к игре в «Знак Древних» выполните следующие действия в указанном порядке.

- 1. Приготовьте часы и вход:** поместите часы в центр игровой зоны. Стрелка должна указывать на XII (полночь). Рядом с часами положите лист входа в музей, а рядом с ним — шесть зелёных кубиков, один жёлтый и один красный.
- 2. Выберите Древнего:** решите, с каким Древним хотите сразиться, или выберите карту Древнего случайным образом.

В обоих случаях положите карту лицевой стороной вверх рядом с часами.

- 3. Создайте пул монстров:** сложите жетоны монстров в непрозрачную ёмкость, например пакет или кружку, из которой игроки будут вслепую их доставать. Если Древним выбран Ньярлатхотеп, добавьте в пул монстров-масок (со значком маски на жетонах). В противном случае монстры-маски в игре не участвуют — можете убрать их в коробку.
- 4. Приготовьте приключения:** перетасуйте колоду с картами приключений. Выложите шесть карт приключений лицевой стороной

Предыгровой расклад



вверх под картой Древнего — в два ряда по три карты в каждом. Затем перетасуйте колоду с картами Иных миров. Положите обе колоды лицевой стороной вниз рядом с шестью раскрытыми картами приключений. Если на раскрытой карте изображён символ замка, положите на эту карту кубик соответствующего цвета (см. «Запертые кубики», стр. 12).

- 5. Приготовьте вещи и заклинания:** соберите в отдельные колоды карты простых вещей, уникальных вещей, заклинаний и союзников, перетасуйте каждую колоду и сложите рядом с картами приключений.
- 6. Приготовьте жетоны:** распределите по отдельным кучкам жетоны здоровья, рассудка, безысходности, улики и Знаков Древних и поместите на игровое поле так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться.
- 7. Распределите сыщиков:** игроки могут либо выбрать сыщиков по душе (если заранее об этом договорятся), либо вытянуть по карте сыщика вслепую. Каждый игрок получает фишку доставшегося ему сыщика, жетоны рассудка и здоровья согласно значениям на карте сыщика, вещи и улики, если они указаны на карте сыщика в секции «Имущество». Фишки сыщиков игроки кладут на лист входа в музей: здесь сыщики начинают игру.
- 8. Выберите первого игрока:** определить, кто сделает первый ход, можно лотереей — перемешайте фишки сыщиков и вытяните одну из них вслепую.
- 9. Разыграйте первую карту Мифа:** первый игрок тасует колоду Мифа и кладёт её рядом с колодой приключений. Затем он берёт верхнюю карту Мифа, кладёт её лицевой стороной вверх рядом с колодой Мифа и применяет к игре неотложное воздействие (см. «Карты Мифа», стр. 15). Если на вытянутой карте Мифа есть символ замка, положите на неё кубик указанного цвета (см. «Запертые кубики», стр. 12).

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Если текст карты или жетона монстра противоречит правилам игры, следуйте тексту карты или жетона монстра.

ОБМЕН ДАННЫМИ

Поскольку «Знак Древних» — кооперативная игра, очень важно, чтобы игроки делились информацией друг с другом. Рекомендуем опытным игрокам давать советы товарищам, совместно планировать ходы и обсуждать общие стратегии.

Древний

Перед началом партии игроки должны прочесть текст на карте выбранного Древнего. В нём изложены важные сведения о Древнем, в частности, сколько Знаков Древних придётся собрать, чтобы не дать ему пробудиться, как он атакует сыщиков (в случае пробуждения) и многое другое.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ДРЕВНЕГО



The diagram illustrates the layout of the Ancient card. It features a central illustration of a creature in a forest. Surrounding the illustration are several key elements: 1. A red circle with the number '1' pointing to the title 'Ктулху' (Cthulhu). 2. A red circle with the number '2' pointing to the 'Combat Objective' section. 3. A red circle with the number '3' pointing to the 'Number of Ancient Signs' section. 4. A red circle with '4a' pointing to the 'Track of Desperation' grid. 5. A red circle with '4b' pointing to a specific cell in the track. 6. A red circle with '4c' pointing to the 'Monster Symbol' section. 5. A red circle with the number '5' pointing to the 'Unique Trait' section. 6. A red circle with the number '6' pointing to the 'Attack' section.

- 1. Имя:** кошмарное имя Древнего.
- 2. Боевая задача:** задача, которую необходимо выполнить сыщикам, чтобы снять 1 жетон безысходности в бою с этим Древним.
- 3. Число Знаков Древних:** количество Знаков Древних, необходимое для победы над Древним.
- 4а. Трек безысходности:** сюда по ходу игры выкладываются жетоны безысходности. Когда в каждой ячейке будет по жетону, Древний пробудится.
- 4б. Символ жетона безысходности:** так выглядит ячейка трека.
- 4с. Символ монстра:** когда жетон безысходности оказывается на такой ячейке, появляется монстр.
- 5. Уникальное свойство:** свойство Древнего, влияющее на сыщиков на протяжении игры.
- 6. Атака:** свойство Древнего, влияющее на сыщиков во время боя с ним, когда часы показывают полночь.

Ход игрока

В игре «Знак Древних» сыщики по очереди исследуют музей и переживают приключения. Начинает первый игрок, затем право хода передаётся по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из трёх шагов в следующем порядке:

1. **Шаг движения:** игрок может передвинуть фишку своего сыщика либо на карту приключения, либо на карту Иного мира, либо на лист входа в музей. Также игрок вправе оставить сыщика на месте.

2. **Шаг приключения:** когда фишка сыщика оказывается на карте приключения или на карте Иного мира, игрок бросает кубики. За счёт выпавших результатов сыщик выполняет задачи, которые ставит перед ним карта. Если фишка сыщика оказывается на листе входа в музей, игрок выбирает одно из трёх указанных на листе действий.

3. **Шаг часов:** игрок переводит стрелку часов на три часа вперёд.

После перевода часов право хода передаётся следующему игроку. Далее каждый шаг рассмотрен в подробностях.

СТРОЕНИЕ КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



1. **Трофеи:** сколько трофеев достанется сыщикам за пережитое приключение.
2. **Наименование:** название приключения.
3. **Атмосферный текст:** краткая предыстория этого приключения — на игру не влияет.
4. **Стрелка очерёдности:** если на карте приключения изображена такая стрелка, задачи нужно выполнять строго поочередно, начиная с верхней.
5. **Эффект ужаса:** свойство, которое влияет на игру, если задача не выполнена, а на кубиках выпал результат «ужас».

6. **Символ замка:** этот символ блокирует кубик, не позволяя применить его для выполнения задач.
7. **Задача:** игрок должен получить соответствующие результаты на брошенных кубиках, чтобы успешно выполнить задачу.
8. **Боевая задача:** участок, на который игроки кладут взятые из пула жетоны монстров.
9. **Потери:** потери, которые несёт сыщик, отступившись от приключения.
10. **Награда:** награда, которую получает сыщик, успешно пережив приключение.

Шаг движения

Игрок перемещает сыщика, отмечая его положение соответствующей фишкой. Фишку можно положить либо на карту приключения, либо на карту Иного мира, которые лежат в игровой зоне лицевой стороной вверх, либо на лист входа в музей. Также игрок вправе оставить сыщика на месте. После этого начинается шаг приключения.

Шаг приключения

Игрок взаимодействует с локацией, в которой находится его сыщик. Это может быть лист входа в музей, карта приключения или карта Иного мира. После того как сыщик пережил приключение, сбросил последний кубик из-за неудачного броска или выполнил действие на входе в музей, начинается шаг часов.

Приключения и Иные миры

Чтобы пережить обычное приключение или приключение в Ином мире, игрок должен бросками кубиков выполнить все связанные с этим приключением задачи. В основном именно пережитые приключения дают игрокам Знаки Древних, от которых зависит победа над пробуждающимся Древним.

Очередность задач

Обычно игрок может выполнять задачи в любом порядке. Но если на карте слева от списка задач присутствует стрелка, эти задачи необходимо выполнять строго по списку, начиная с верхней.



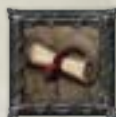
Задачи

На всех картах приключений и Иных миров есть один или несколько горизонтальных рядов с символами. Каждый такой ряд — это задача, которую нужно выполнить, чтобы пережить приключение.

Символы представляют собой условия, необходимые для выполнения задачи:



Сумма выпавших на кубиках чисел с результатом «поиск» должна равняться или превышать значение под символом «поиск».



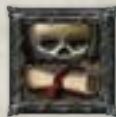
На кубиках должен выпасть результат «знание».



На кубиках должен выпасть результат «риск».



На кубиках должен выпасть результат «ужас».



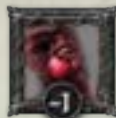
На кубиках должен выпасть любой из указанных результатов.



После соблюдения всех условий нужно перевести вперёд стрелку часов для окончательного выполнения задачи (см. «Шаг часов», стр. 10).



После соблюдения всех условий сыщик теряет столько рассудка, сколько указано под символом.



После соблюдения всех условий сыщик теряет столько здоровья, сколько указано под символом.

Примечание: если соблюдение условий сведёт к нулю (или ниже) здоровье или рассудок сыщика, игрок не может браться за выполнение такой задачи.

БРОСОК КУБИКА

Для игрока приключение начинается с броска кубиков из своего пула. Исходный пул состоит из шести зелёных кубиков (определённые игровые эффекты могут изменить это число — см. «Запертые кубики» и «Вещи» на стр. 12). После броска кубиков игрок сравнивает выпавшие результаты с условиями задач на карте приключения.

На каждой грани зелёного кубика изображены следующие символы:



1 «поиск»



2 «поиска»



3 «поиска»



«знание»



«риск»



«ужас»

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ

Если после броска выпавшие на кубиках результаты удовлетворяют условиям задачи, игрок может переложить эти кубики на соответствующие символы на карте, выполнив таким образом задачу. С этого момента и до конца шага приключения эти кубики выбывают из пула игрока.

Если для выполнения задачи игрок должен перевести стрелки часов или сыщик должен потерять здоровье или рассудок, эти требования нужно выполнить именно на этой стадии.

ПОТЕРЯ ЗДОРОВЬЯ И РАССУДКА

Условия задач, потери и другие эффекты могут привести к потере здоровья, рассудка или того и другого. В таком случае игрок снимает с карты сыщика соответствующие жетоны в указанном количестве и возвращает их в резерв.

За один бросок игрок может выполнить только одну задачу, даже если выпавшие результаты позволяют выполнить больше задач.

Если на карте приключения остаются невыполненные задачи, игрок продолжает бросать оставшиеся в его пуле кубики, пока не отступится от приключения (см. «Неудачные броски» ниже) или не переживёт его (см. «Пережитое приключение», стр. 9).

НЕУДАЧНЫЕ БРОСКИ

Если игрок не может или не хочет использовать выпавшие результаты для выполнения задачи, его бросок считается неудачным. Игрок должен удалить из пула любой

кубик, чтобы бросить оставшиеся в очередной попытке выполнить задачу. Удалённый кубик нельзя использовать в бросках до конца шага приключения.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАЧИ

В шаге приключения игрок пытается пережить приключение. Он бросает шесть зелёных кубиков и получает следующие результаты:



Он сравнивает их с условиями на карте приключения.



С выпавшими результатами игрок может выполнить любую из задач, но не обе сразу. Он решает выполнить условия нижней задачи и закрывает символы на карте кубиками с соответствующими результатами.



При этом игрок выкладывает четыре «поиска», хотя по условию хватило бы и трёх. Четвёртый «поиск» никакой пользы сыщику не приносит. Затем игрок бросает оставшиеся в его пуле три кубика, пытаясь выполнить оставшуюся задачу.

ЭФФЕКТИВНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ

В игре возникают ситуации, когда сыщик может выполнить задачу, только если выложит большое количество кубиков, что значительно сокращает его шансы на выполнение других задач того же приключения. В таком случае игрок вправе объявить свой бросок неудачным, удалить из пула один кубик и бросить оставшиеся в надежде на лучший результат.

Если неудачный бросок вынуждает игрока удалить последний кубик из пула, сыщик отступает от приключения и несёт потери (см. «Награды и потери» справа).

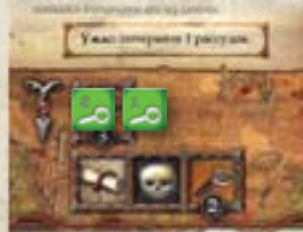
Отступившись от приключения, игрок возвращает все истраченные на выполнение задачи кубики в пул.

Примечание: игрок может отступить от приключения в любой момент.

ЭФФЕКТЫ УЖАСА

Когда игрок не справляется с выполнением задачи и хотя бы на одном брошенном кубике выпадает результат «ужас» (☹), в силу вступают все эффекты ужаса на карте этого приключения, а также на действующей карте Мифа (см. «Карты Мифа», стр. 15). Эффекты ужаса разыгрываются до удаления кубика из пула в связи с неудачным броском.

ПРИМЕР ЭФФЕКТА УЖАСА



Выполнив первую задачу приключения, игрок бросает оставшиеся четыре зелёных кубика, чтобы выполнить вторую. Выпадают следующие результаты:



Эти результаты не удовлетворяют условиям задачи, так что бросок считается неудачным. Неудачный бросок одновременно с выпавшим «ужасом» задействует эффект ужаса — в соответствии с текстом карты приключения сыщик теряет 1 рассудок. Игрок перекладывает жетон рассудка с карты сыщика в резерв. Теперь он может удалить из пула один кубик, а оставшимися — ещё раз попытаться выполнить задачу.

ПЕРЕЖИТОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Когда все задачи приключения выполнены, считается, что сыщик пережил приключение. Игрок возвращает фишки всех сыщиков с карты этого приключения на лист входа в музей. Затем он возвращает в пул все кубики, использованные для выполнения задач, а также удалённые из пула. Карта пережитого приключения кладётся в его игровую зону. После этого игрок берёт верхнюю карту из колоды приключений и помещает её лицевой стороной вверх на место карты пережитого приключения. Затем он получает награду за приключение (см. «Награды и потери» справа).

НАГРАДЫ И ПОТЕРИ

За пережитое приключение игрок получает награду, указанную в правой нижней части карты.

Отступая от приключения, игрок несёт потери в соответствии с перечнем в левой нижней части карты.



Пример потери



Пример награды



Простая вещь: за каждый такой символ берите одну карту из колоды простых вещей.



Уникальная вещь: за каждый такой символ берите одну карту из колоды уникальных вещей.



Заклинание: за каждый такой символ берите одну карту из колоды заклинаний.



Улика: за каждый такой символ берите один жетон улики.



Союзник: за каждый символ берите одну карту из колоды союзников.



Знак Древних: за каждый такой символ кладите один жетон Знака Древних рядом с картой Древнего. Когда количество Знаков Древних сравняется со значением на карте Древнего (см. «Строение карты Древнего», стр. 5) или превзойдёт его, сыщики победят.



Врата: за каждый такой символ берите одну карту из колоды Иных миров и кладите её лицевой стороной вверх ниже шести карт приключений (см. «Карты Иных миров», стр. 10).



Рассудок: за каждый такой символ сыщик теряет 1 рассудок.



Здоровье: за каждый такой символ сыщик теряет 1 здоровье.



Монстр: за каждый такой символ появляется монстр (см. «Монстры», стр. 16).



Безысходность: за каждый такой символ добавляйте 1 жетон на трек безысходности (см. «Трек безысходности», стр. 15).

После того как игрок получил награду или понёс потери, начинается шаг часов (см. «Шаг часов», стр. 10).

КАРТЫ ИНЫХ МИРОВ

Карты Иных миров — особый вид карт приключений. Они представляют собой порталы в другие измерения. Они входят в игру после того, как сыщик получил награду «врата» за пережитое приключение. Когда карта Иного мира входит в игру, её необходимо положить ниже шести раскрытых карт приключений. Одновременно в игре может быть любое количество карт Иных миров. Когда игрок переживает приключение в Ином мире, эту карту заменять не нужно.

ЛИСТ ВХОДА В МУЗЕЙ

Если фишка сыщика находится на листе входа в музей, игрок выбирает одно из трёх перечисленных на листе действий.

- **Первая помощь:** игрок выбирает один из следующих вариантов:
 - Бесплатное восстановление 1 здоровья или 1 рассудка.
 - Восстановление до предела здоровья или рассудка за 2 трофея.
 - Восстановление до предела здоровья и рассудка за 4 трофея.
- **Бюро находок:** игрок бросает один зелёный кубик и сравнивает результат с перечнем на листе входа в музей. Игроки не могут влиять на такие броски вещами и свойствами сыщиков.
- **Сувенирная лавка:** игрок совершает одну из перечисленных покупок за трофеи (см. «Трофеи» ниже), даже если запас трофеев позволяет купить больше.

ТРОФЕИ

В «Знаке Древних» трофеи играют роль валюты. Игроки могут тратить их на входе в музей, также некоторые игровые эффекты вынуждают игроков терять трофеи.

Все карты приключений, все карты Иных миров и все жетоны монстров обладают определённой ценностью, которая измеряется в трофеях. Пережив приключение, игрок забирает себе карту и кладёт её в свою игровую зону к другим трофеям.

Выполнив задачу монстра, аналогичным образом он забирает себе жетон этого монстра. В последующих ходах игрок сможет оплатить трофеями действия на входе в музей или будет вынужден



Карта приключения стоимостью в 2 трофея



Жетон монстра стоимостью в 1 трофей

потерять их, когда отступится от приключения. Расходовать трофеи можно одновременно с карт приключений и жетонов монстров. Затем карты возвращаются лицевой стороной вниз под соответствующие колоды, жетоны монстров возвращаются в пул монстров.

В некоторых случаях игрок будет расходовать карту номиналом в два и более трофеев, чтобы оплатить эффект, который стоит лишь один трофей. В таком случае игрок не получает сдачи и все неизрасходованные трофеи карты сгорают.

Шаг часов

Игрок переводит стрелку часов на три часа вперёд. Поскольку движение стрелки начинается с полуночи, на протяжении игры она будет указывать на одно из четырёх делений: III, VI, IX и XII.

Когда стрелка останавливается на XII, полночь наступает после завершения шага часов действующего игрока. Игрок берёт новую карту Мифа, затем в силу вступают полуночные эффекты (см. «Полночь», стр. 15).

После перевода стрелки часов ход игрока завершается. Право хода передаётся следующему игроку.

В СУТКАХ СЛИШКОМ МАЛО ЧАСОВ...

Всякий раз, когда стрелка часов останавливается на XII, наступает полночь. В «Знаке Древних» нет полудня, так как днём музей работает по обычному графику, а сыщикам нужно отсыпаться.

Защита кубиков

Чтобы пережить приключение, игрок может защитить кубики несколькими способами: за счёт **фокусировки**, **просьбы о помощи** или применив заклинание. Защитив кубик, игрок приберегает его результат на будущее.

Фокусировка

После неудачного броска игрок может защитить кубик с помощью фокусировки. Прежде всего, он обязан удалить из пула один кубик за неудачный бросок. Затем он выбирает один из оставшихся кубиков и, **не меняя** результата последнего броска, кладёт его на фишку своего сыщика.

После фокусировки кубик выбывает из пула, однако игрок может применить его результат для выполнения следующей задачи вместе с результатами, выпавшими на оставшихся в пуле кубиках. Чтобы применить сфокусированный кубик, его нужно снять с фишки сыщика.

В конце шага приключения неиспользованный сфокусированный кубик игрок возвращает в пул.

ПРИМЕР ФОКУСИРОВКИ



В попытке выполнить указанную задачу игрок бросает кубики и получает следующие результаты:



Эти результаты не удовлетворяют условиям задачи.

(1) Для повторного броска игрок должен удалить один кубик из пула. (2) Затем он решает сфокусироваться на кубике с выпавшим «знанием» и кладёт его на жетон сыщика. Игрок снова бросает кубики и получает следующие результаты:



Выпавшие результаты вкупе со «знанием» на жетоне сыщика помогают выполнить задачу.

Примечание: игрок может применить фокусировку только после неудачного броска и только один раз в свой ход.

ПРОСЬБА О ПОМОЩИ

После неудачного броска игрок может попросить помочь другого игрока, фишка сыщика которого лежит на карте того же приключения.

Чтобы получить помощь, игрок сперва удаляет один кубик из пула за неудачный бросок. Затем он договаривается с **одним** игроком, фишка сыщика которого располагается на той же карте приключения. Если игрок соглашается помочь, действующий игрок выбирает один из оставшихся в пуле кубиков. **Не меняя** результата последнего броска, он кладёт выбранный кубик на фишку помогающего сыщика.

Теперь этот кубик действует так же, как кубик, защищённый фокусировкой, — его можно использовать для выполнения будущих задач. Но если игрок отступится от приключения, тот, кто ему помогал, **должен потерять** единицу рассудка либо единицу здоровья — на свой выбор.

Игрок может просить о помощи только раз за бросок, но при следующих бросках ему разрешено договариваться о помощи с другими игроками, фишки сыщиков которых лежат на этой же карте приключения.

ПРИМЕР ПОМОЩИ



Мэнди Томпсон отступилась от приключения, и её фишка осталась на карте приключения. Ход перешёл к Бобу Дженкинсу. Первым броском он выполнил верхнюю задачу, а во втором получил следующие результаты:



Выполнить вторую задачу он не может — бросок неудачный.

(1) Сначала он удаляет кубик из пула. (2) Игрок защищает результат «3 поиска» с помощью фокусировки и перекладывает на фишку Боба кубик, затем бросает оставшиеся кубики и получает следующие результаты:



Этих результатов снова не хватает для выполнения задачи. (3) Игрок удаляет ещё один кубик из пула и просит Мэнди Томпсон о помощи. (4) Она соглашается, и на её фишку кладётся кубик «3 поиска». В пуле игрока остался всего один кубик. Результат броска:



Вкупе со сфокусированным кубиком и помощью Мэнди Томпсон задача выполнена, а приключение пережито.

Каждый сыщик может оказать помощь только раз за ход.

В конце шага приключения не использованные после просьбы о помощи кубики возвращаются в пул.

Примечание: после каждого неудачного броска игрок вправе **либо** запросить помощь, **либо** применить фокусировку. Если у игрока уже есть сфокусированный кубик, после очередного неудачного броска он имеет право просить помощи, и наоборот.

Запертые кубики

На некоторых картах приключений, картах Мифа и жетонах монстров изображён символ замка. Если такая карта или жетон входит в игру, игроки обязаны тут же поместить на символ кубик соответствующего цвета, даже если он лежит на карте заклинания или фишке сыщика.

Запертый кубик нельзя вернуть в пул, пока не будет снят замок.

СНЯТИЕ ЗАМКА

Чтобы освободить кубик, придётся ждать, пока запершее его приключение не будет пережито или особый эффект не будет отменён.

Например, если кубик заперт на карте приключения или карте Иного мира, для снятия замка игрок должен пережить это приключение.

Если кубик заперт картой Мифа, замок будет снят только с наступлением следующей полуночи (см. «Полночь», стр. 15).

Если кубик заперт жетоном монстра, игрок сможет снять замок, только победив этого монстра (см. «Монстры», стр. 16).

СНЯТИЕ НЕСКОЛЬКИХ ЗАМКОВ

Возможно, что кубик заперт сразу несколькими эффектами.

Например, в игре есть сразу два эффекта, запирающие жёлтый кубик. Тогда замки снимаются в том же порядке, в каком входили в игру: когда жёлтый кубик освободится от первого замка, его следует переложить на второй. Когда будет снят второй замок, игрок сможет добавить жёлтый кубик в свой пул, сбросив карту простой вещи.

СВОЙСТВА ПЕРСОНАЖЕЙ И ЗАПЕРТЫЕ КУБИКИ

У некоторых сыщиков — например, Глории Гольдберг и Дженни Барнс, — есть свойства, которые позволяют им использовать добавочные кубики во время приключений. Однако даже эти могущественные свойства не позволяют игроку бросать запертые кубики и снимать замки. Только сестра Мэри может бросать запертые кубики.



УЛИКИ, ВЕЩИ, ЗАКЛИНАНИЯ И СОЮЗНИКИ

В игре есть вещи, улики и союзники, которые могут помочь сыщикам.

УЛИКИ

В свой ход, пытаясь пережить приключение, игрок может использовать улики, чтобы перебрасывать некоторые кубики и тем самым более эффективно выполнять задачи.

Если игрока не устраивают результаты броска, он может потратить одну улику, чтобы перебросить **один, несколько или все** кубики. Он может делать это сколько угодно раз, пока хватает улик. Потраченные улики игрок возвращает в резерв.

ВЕЩИ

Простые и уникальные вещи дают игрокам ряд преимуществ во время приключений — например, позволяют восстанавливать здоровье или рассудок либо увеличить пул кубиков (см. информацию на картах). После использования игрок помещает карту вещи под соответствующую колоду лицевой стороной вниз.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ РАССУДКА И ЗДОРОВЬЯ

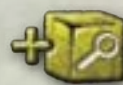
Некоторые карты позволяют сыщику восстановить рассудок или здоровье. Игрок может использовать такую карту в тот момент своего хода, который указан на этой карте. Затем он берёт из резерва положенное количество жетонов здоровья или рассудка и кладёт на карту сыщика. После использования игрок помещает карту под соответствующую колоду лицевой стороной вниз.

Примечание: сыщик не может получить больше здоровья или рассудка, чем указано на его карте.

УВЕЛИЧЕНИЕ ПУЛА КУБИКОВ

На многих картах простых вещей изображён жёлтый кубик. В свой ход игрок может сбросить одну такую карту, чтобы добавить жёлтый кубик в свой пул. От жёлтого он отличается тем, что вместо «ужаса» на жёлтом кубике есть результат «4 поиска».

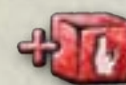
На многих картах уникальных вещей изображён красный кубик. В свой ход игрок может сбросить одну такую карту, чтобы добавить красный кубик в свой пул. От жёлтого он отличается тем, что вместо результата «1 поиск» на красном кубике есть результат «джокер». «Джокер» можно применить как «4 поиска», «знание», «риск» или «ужас».



Символ жёлтого кубика



«4 поиска»



Символ красного кубика



«джокер»

Добавленные в пул кубики остаются там, пока не будут использованы для выполнения задачи или не будут сброшены после неудачного броска. Если кубики, полученные за счёт простых и уникальных вещей, не заперты или не защищены заклинаниями, после шага приключения игрок отправляет их в резерв.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕЩЕЙ, УЛИК, ЗАКЛИНАНИЙ И СОЮЗНИКОВ

В свой ход игрок может применять **только свои** вещи, улики, заклинания и своих союзников. В ход другого игрока применять эти карты нельзя. **Любой** игрок может использовать защищённый заклинанием кубик, причём в ход **любого** игрока.

Примечание: если красный или жёлтый кубик выбыл из пула, в этот ход игрок не может снова добавить его в пул.

ЗАКЛИНАНИЯ

Как и вещи, заклинания дают игрокам ряд преимуществ во время приключений — например, защищают кубики или восстанавливают рассудок и здоровье сыщиков (см. «Восстановление рассудка и здоровья», стр. 12).

ЗАЩИТА КУБИКОВ ЗАКЛИНАНИЯМИ

Многие заклинания позволяют игроку зарезервировать выпавший на кубике результат для выполнения будущих задач. Карты таких заклинаний помечены символом защиты.

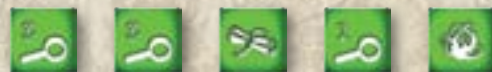


Для применения заклинания игрок после броска кубиков кладёт карту заклинания перед собой лицевой стороной вверх. Затем он выбирает один из кубиков и помещает его на символ защиты на карте заклинания, **не меняя** выпавшего на кубике результата.

ПРИМЕР ЗАЩИТНОГО ЗАКЛИНАНИЯ



Выполнив верхнюю задачу, игрок бросает кубики и получает следующие результаты:



Этого с лихвой хватает для выполнения нижней задачи. Однако игрок понимает, что «ужас» может пригодиться в дальнейшем.

(1) Он решает защитить этот кубик заклинанием.



Право хода переходит к следующему игроку, которому предстоит выполнить следующие задачи на карте приключения:



Игрок не снимает зелёный кубик с карты заклинания и бросает пять зелёных кубиков из пула. Выпадают следующие результаты:



2

Этого не хватает для выполнения ни одной задачи приключения, однако игрок вправе использовать ранее защищённый заклинанием «ужас».



3

(2) Игрок кладёт кубик с выпавшим «риском» и (3) ранее защищённый кубик с «ужасом» на карту приключения и тем самым выполняет задачу

СТРОЕНИЕ КАРТЫ СЫЩИКА



1. **Имя:** имя и занятие сыщика.
2. **Предел рассудка:** максимальное значение рассудка сыщика, с которым он начинает игру. Рассудок сыщика не может быть выше этого предела.
3. **Предел здоровья:** максимальное значение здоровья сыщика, с которым он начинает игру. Здоровье сыщика не может быть выше этого предела.
4. **Уникальное свойство:** особое свойство, которое может использовать выбравший этого сыщика игрок.
5. **Имущество:** перечень того, чем обладает сыщик в начале игры (см. «Награды и потери», стр. 9).

СНЯТИЕ ЗАЩИЩЁННОГО КУБИКА

Кубики, защищённые фокусировкой или просьбой о помощи, снимает только игрок, который поместил их под защиту, и они возвращаются в его пул в конце шага приключения. Кубик, защищённый заклинанием, может снять с карты любой игрок в свой ход, чтобы применить его в своём броске.

Защищённый заклинанием кубик остается на карте заклинания до тех пор, пока **любой из игроков** не использует его для выполнения задачи (см. «Снятие защищённого кубика», выше). Защита теряет силу, если лежащий на карте заклинания кубик оказывается заперт другим эффектом (см. «Запертые кубики», стр. 12).

Если заклинание защищает сразу несколько кубиков, игрок может снимать их по одному или все сразу.

Когда с карты заклинания будут сняты все кубики, игрок должен поместить её лицевой стороной вниз под колоду заклинаний.

Примечание: на карту заклинания нельзя класть новый кубик на замену снятому.

СОЮЗНИКИ

Некоторые награды позволяют игроку взять карту из колоды союзников. Полученного союзника игрок кладёт в свою игровую зону лицевой стороной вверх. Союзник остаётся в игре, пока не будет удовлетворено написанное на карте условие сброса.

Пользоваться свойством союзника может лишь игрок, взявший его карту.

СОЖРАННЫЕ СЫЩИКИ

Если в любой момент игры здоровье или рассудок сыщика опускаются до нуля или ниже, этот **сыщик сожран**.

Когда сыщика **сжирают**, его карту и фишку необходимо вернуть в коробку и добавить один жетон на трек безысходности. Карты вещей, заклинаний, союзников и приключений, принадлежавшие **сожранному** сыщику, убираются лицевой стороной вниз под соответствующие колоды. Его жетоны улик отправляются в резерв, а монстры — в пул монстров.

Затем лишившийся сыщика игрок выбирает нового персонажа. Он вступает в игру со своим имуществом, а также полным запасом здоровья и рассудка. В свой следующий ход игрок действует этим сыщиком.

Если сыщиков не осталось, игрок выбывает из партии.

Если сыщик игрока **сожран** в его собственный ход, игрок тут же переходит к шагу часов, а потом выбирает нового сыщика.

Если в результате пожирания сыщика пробуждается Древний, игрок сразу выбывает из игры. Время в бою с Древним изменяется так же, как если бы этот игрок не выбыл из партии.

Другие правила

В этом разделе изложены важные правила, которые ранее не упоминались.

СВОЙСТВА СЫЩИКОВ

У каждого сыщика есть уникальное свойство — оно позволяет либо бросать больше кубиков, либо изменять выпавшие результаты, либо как-то ещё менять игровую ситуацию в свою пользу.

Некоторые свойства применяются «раз за бросок». Это значит, что игрок может применить такое свойство только когда бросает кубики во время приключения. Переброс считается продолжением исходного броска. То есть игрок не может использовать свойство своего сыщика при перебросе, если он уже использовал это свойство при исходном броске.

Некоторые свойства применяются «раз в день». Это значит, что, применив такое свойство, игрок теряет к ней доступ до наступления полуночи (см. «Полночь» ниже).

Примечание: чтобы эффективно применять свойства сыщика, игрокам рекомендуется постоянно обращаться к картам сыщиков.

ПОЛНОЧЬ

После того как игрок завершает ход, а стрелка часов переходит на деление XII или дальше, наступает полночь и происходит следующее:

1. Вступают в силу «полуночные» эффекты всех карт в игре, в том числе карт приключений, карт Иных миров и карт Мифа.
2. Возьмите новую карту Мифа — неотложное воздействие вступает в силу (см. «Карты Мифа» ниже). Прежняя карта Мифа возвращается лицевой стороной вниз под колоду Мифа.
3. Сыщики снова могут использовать свойства, которые применяются «раз в день».

Примечание: «полуночные» эффекты не учитываются в первый ход игры.

КАРТЫ МИФА

Каждый раз с наступлением полуночи игроки берут верхнюю карту из колоды Мифа, раскрывают её и возвращают старую под эту колоду лицевой стороной вниз. Каждая карта Мифа оказывает на игру **неотложное воздействие** и обладает **продолжительным эффектом**.

Неотложное воздействие описано в верхней половине карты — оно вступает в силу сразу же после раскрытия карты. Продолжительный эффект описан в нижней половине карты — он остаётся в силе, пока раскрыта эта карта Мифа.



1. **Неотложное воздействие:** эффект карты Мифа, влияющий на игру сразу после раскрытия этой карты.
2. **Продолжительный эффект:** эффект карты Мифа, влияющий на игру, пока карта лежит лицевой стороной вверх.

Примечание: некоторые карты Мифа продолжают влиять на игру после того, как раскрывается новая карта Мифа.

ТРЕК БЕЗЫСХОДНОСТИ

Трек безысходности показывает, насколько близок Древний к пробуждению в музее Мискатоникского университета. Чем больше жетонов на треке, тем неотвратимее пришествие чудовища.

Карты Мифа, потери и другие эффекты добавляют на трек новые жетоны. Жетоны нужно выкладывать горизонтальными рядами, начиная с левого верхнего угла. Игрок должен положить жетон на первую свободную ячейку.

На треке есть деления с символами двух видов: символы безысходности и символы монстров. Когда жетон закрывает деление с символом монстра, в музее появляется монстр (см. «Монстры», стр. 16).

После заполнения трека безысходности Древний пробуждается и сыщиков ждёт бой с ним (см. «Пробуждение Древнего», стр. 18).



Символ
безысходности
на треке
безысходности



Символ
монстра
на треке
безысходности

Если игрок выложит жетон безысходности на последнее деление трека одновременно с получением последнего Знака Древних, игра завершается победой сыщиков — Древний не пробудится.

МОНСТРЫ

Когда в силу вступает игровой эффект «появляется монстр!», активный игрок вслепую тянет жетон монстра из пула и кладёт его поверх задачи монстра.

ЗАДАЧИ МОНСТРОВ

Это задача на карте приключения или карте Иного мира, которая полностью или частично обведена белой рамкой. Если положить на неё жетон монстра, это будет означать новую задачу, которая должна быть выполнена, чтобы пережить приключение.

Задачи монстров подразделяются на три вида: побочные, общие и частные.

- Если на задаче монстра в белой рамке **не указаны условия**, она считается **побочной**. Когда на неё кладётся жетон монстра, игроку добавляется ещё одна задача, которую он должен выполнить, чтобы пережить приключение.
- Если на задаче монстра в белой рамке **указаны условия**, такая задача называется **общей**. Жетон монстра на такой задаче полностью заменяет её условия.
- Если на задаче монстра **указаны некоторые условия**, а сама задача обведена белой рамкой лишь частично, она считается **частной**. Жетон монстра кладётся только поверх ячеек с белой рамкой. Условия, оставшиеся за рамкой, необходимо выполнить наравне с условиями монстра для выполнения задачи.

Если появляется монстр и на раскрытых картах приключений и Иных миров есть несколько задач монстров, активный игрок сам решает, на какую из них положить жетон монстра.

Если появляется монстр и на раскрытых картах приключений и Иных миров нет доступных задач монстров, активный игрок выбирает любую карту приключения или карту Иного мира и кладёт жетон монстра под нижнюю задачу этой карты.

Примечание: игроки должны стремиться равномерно распределять жетоны монстров. На карты приключений и Иных миров нельзя выкладывать второго монстра, пока на всех прочих раскрытых картах не будет по одному монстру.

Если жетон монстра помещён под нижней задачей приключения со стрелкой очерёдности, этот монстр становится последней задачей приключения.

Если появление монстра — одна из наград за пережитое приключение, игрок может положить жетон монстра на только что взятую карту приключения.

ПРИМЕР ПОБОЧНОЙ ЗАДАЧИ МОНСТРА



При размещении жетона монстра на побочной задаче он полностью закрывает область под белой рамкой, как показано ниже.



Теперь, чтобы пережить приключение, игрок должен выполнить указанную на жетоне монстра задачу наряду с остальными.

ПРИМЕР ОБЩЕЙ ЗАДАЧИ МОНСТРА



При размещении жетона монстра на общей задаче он полностью закрывает всю задачу, как показано ниже.



Теперь, чтобы пережить приключение, игрок должен выполнить указанную на жетоне монстра задачу вместо той, которую он закрыл.

ПРИМЕР ЧАСТНОЙ ЗАДАЧИ МОНСТРА



При размещении жетона монстра на частной задаче он полностью закрывает только те условия задачи, которые обведены белой рамкой, как указано ниже.



Например, в попытке пережить приключение в Ином мире игрок бросает кубики и получает следующие результаты:



Этим броском игрок может выполнить задачу монстра, что и показано ниже.



Затем игрок пытается выполнить следующую задачу броском двух оставшихся в его пуле кубиков. Выпадают следующие результаты:



С такими результатами вторую задачу выполнить не удастся. Пережить приключение не получилось, зато игрок выполнил задачу монстра, а потому может забрать его жетон в качестве трофея и поместить в игровую зону сыщика лицевой стороной вверх.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ МОНСТРОВ

Задача монстра выполняется так же, как и любые другие задачи приключений: на жетоне указаны условия, которые необходимо закрыть соответствующими результатами. За выполненную задачу монстра игрок **в конце шага приключения** забирает себе жетон монстра в качестве трофея, возвращает ко входу в музей запертый монстром кубик (если только на него не влияет другой запирающий эффект) и выполняет инструкции, которые могут быть на обороте жетона.

Если игрок выполнил задачу монстра, но отступился от приключения, он получает жетон монстра в конце шага приключения как трофей и **после этого** несёт потери.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЧАСТНОЙ ЗАДАЧИ МОНСТРА

Игроки выполняют частные задачи монстров, одновременно выполняя условия с жетона монстра **вместе** с условиями основной задачи, которые не закрыты жетоном. Если игрок бросает кубики и получает результаты, удовлетворяющие только условиям с жетона монстра, но **не позволяющие выполнить всю задачу**, монстр не считается побеждённым. Жетон монстра остаётся на карте приключения до тех пор, пока игрок не выполнит все условия частной задачи за один бросок.

ВЕЩИ И ЗАКЛИНАНИЯ ПРОТИВ МОНСТРОВ

Некоторые вещи и заклинания позволяют победить монстра. Когда игрок применяет соответствующие вещи или заклинания, он выбирает любого монстра в игре и переворачивает его жетон лицевой стороной вниз, игнорируя все задачи этого жетона.

Если жетон монстра лежит на частной задаче, игрок по-прежнему должен выполнить условия задачи, которые не закрыты жетоном.

Пережив приключение или отступившись от него, игрок забирает жетон побеждённого монстра как трофей в конце своего шага приключения.



ПРОБУЖДЕНИЕ ДРЕВНЕГО

Как только на последнее деление трека безысходности выкладывается жетон безысходности, Древний просыпается. Сразу после этого сбрасывается текущая карта Мифа, её продолжительный эффект пропадает, а запертые им кубики освобождаются. Кубики, запертые картами приключений, Иных миров или жетонами монстров, при пробуждении Древнего выбывают из игры. Следом сбрасываются все карты приключений и Иных миров, а также жетоны монстров.

Затем игроки переставляют фишки сыщиков на карту Древнего. До конца

игры фишки нельзя убирать с карты, за исключением случаев, когда сыщик **сожран** Древним.

Если Древний проснулся в ход игрока, этот игрок сразу переходит к шагу часов.

Если игрок кладёт последний жетон на трек безысходности, поскольку этого требует награда за приключение, его сыщику достаются все награды до пробуждения Древнего. Аналогично с потерями.

Если что-то пробудило Древнего ещё до заполнения трека безысходности, доложите жетоны безысходности на все свободные деления трека.

ПРИМЕР БОЯ С ДРЕВНИМ



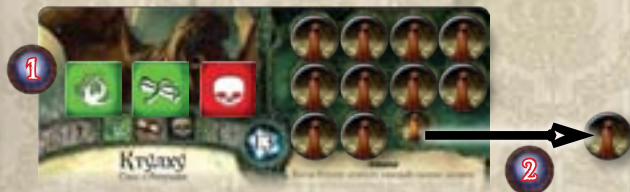
Игроки не собрали достаточно Знаков Древних до заполнения трека безысходности, и Ктулху пробудился. Для победы в игре сыщикам придётся с ним сразиться.

Однако когда Харви Уолтерс вступил в бой, у него был всего 1 рассудок и 3 здоровья. Игроки не сумели победить Ктулху за несколько раундов — и теперь из-за уникального свойства Древнего предел здоровья Харви сократился до 1.

Мэнди Томпсон применяет уникальную вещь — она бросает шесть зелёных кубиков и один красный. Результаты следующие:



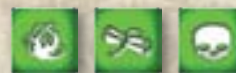
Мэнди выполнила боевую задачу на карте Древнего, так что она (1) перекладывает три кубика с нужными результатами на карту Древнего и (2) снимает с трека безысходности один жетон.



Затем Мэнди Томпсон бросает оставшиеся четыре кубика и получает следующие результаты:



Эти результаты не удовлетворяют условиям задачи, так что бросок считается неудачным. (3) Мэнди удаляет из пула один кубик, делает следующий бросок и получает:



Успех! Мэнди снова выполняет боевую задачу — (4) она кладёт кубики на карту Древнего и (5) снимает второй жетон с трека безысходности.



Кубики в пуле Мэнди закончились, и она переводит часы — наступает полночь. Ктулху атакует в ответ. Атакующее свойство Ктулху гласит:

«Когда Ктулху атакует, каждый сыщик должен уменьшить на единицу предел либо здоровья, либо рассудка. Затем добавьте 1 жетон на трек безысходности».

К сожалению, предел здоровья Харви Уолтерса из-за этого падает до нуля — сыщик **сожран**. Игравший за него кладёт на трек безысходности два жетона: один за атакующее свойство Ктулху, второй — за гибель Харви Уолтерса.

Бой с Древним

После пробуждения Древнего ход игрока состоит из двух шагов:

1. **Шаг атаки:** игрок бросает кубики, чтобы как можно больше раз выполнить боевую задачу Древнего.
2. **Шаг часов:** игрок переводит стрелку часов. С наступлением полночи Древний атакует.

ШАГ АТАКИ

На карте Древнего обозначены условия боевой задачи. Чтобы атаковать, игроки бросают кубики так же, как при выполнении задачи с карты приключения.

Если результаты удовлетворяют условиям боевой задачи, атака считается успешной. Игрок кладёт соответствующие кубики на карту Древнего, снимает с трека безысходности один жетон и бросает оставшиеся кубики в попытке выполнить задачу снова.

Если игрок не смог выполнить задачу, он должен удалить один кубик из своего пула и попытаться ещё раз. Когда в пуле не остается кубиков, игрок переходит к шагу часов.

В бою с Древним нельзя оказывать помощь или применять фокусировку, зато можно использовать улики, союзников, вещи и заклинания.

Если в результате успешной атаки с трека безысходности снимается последний жетон, сыщики побеждают и Древний считается поверженным (см. «Победа в игре» справа).

ШАГ ЧАСОВ

В бою с Древним часы переводятся по стандартным правилам. Однако с наступлением полуночи игроки не берут карту Мифа, а принимают на себя атаку Древнего. Если сыщик **сожран** в этом бою, игрок добавляет на трек безысходности один жетон и покидает игру: до конца боя он будет только выполнять действия в шаге часов.

Если полночь наступает одновременно с пробуждением Древнего, сыщики тут же переходят к шагу атаки со всеми вытекающими последствиями.

Примечание: во время боя с Древним «полуночные» эффекты в силу не вступают.

Победа в игре

Игра немедленно завершается в следующих случаях:

- Игроки собирают достаточно Знаков Древних, чтобы закрыть Древнему путь в наш мир. Количество Знаков должно равняться или превышать соответствующее число на карте Древнего.
- Сыщики побеждают Древнего в бою, сняв все жетоны с трека безысходности.
- Все сыщики **сожраны**.

Игроки побеждают, если закрывают Древнему путь в наш мир или побеждают его в бою.

Игроки проигрывают, если все их сыщики **сожраны**.

Авторы игры

Ведущие разработчики: Ричард Лауниус и Кевин Уилсон

Разработчик оригинальной игровой механики: Райнер Книциа

Продюсеры: Адам Садлер и Тим Урен

Редакторы: Бенджамин Маршалковский и Дэвид Хэнсен

Графический дизайнер: Даллас Мельхофф

Верстальщик правил: Кристофер Хош

Руководящий художественный директор: Эндрю Наваро

Художественный директор: Зои Робинсон

Иллюстратор обложки: Андерс Файнер

Менеджер производства: Эрик Найт

Координатор производства: Лора Крейтон

Руководящий продюсер: Стивен Кимболл

Исполнительный гейм-дизайнер: Кори Конечка

Исполнительный продюсер: Майкл Хёрли

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестировщики: Педар Браун, Дэвид Гэгнер, Салли Хоппер, Кайл Хоф, Брэди Садлер, Кристофер Зеефельд и Ник Уилсон

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Elder Sign, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks or registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Перевод: Алексей Перерва

Редактура: Олег Гаврилин, Александр Киселев, Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова, Владимир Сергеев, Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Эрик М. Кауфман.

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

ХОД ИГРОКА

- Шаг движения:** игрок может переместить фишку сыщика либо на карту приключения, либо на карту Иного мира, либо на лист входа в музей.
- Шаг приключения:** если фишка сыщика оказалась на карте приключения или карте Иного мира, игрок бросает кубики, чтобы выполнить указанные на карте задачи. Если фишка оказалась на листе входа в музей, игрок выбирает одно из трёх доступных ему действий.
- Шаг часов:** игрок переводит стрелку на три часа вперёд.

СИМВОЛЫ ЗАДАЧ



Сумма выпавших на кубиках чисел с результатом «поиск» должна равняться или превышать значение под символом «поиск».



На кубиках должен выпасть результат «знание».



На кубиках должен выпасть результат «риск».



На кубиках должен выпасть результат «ужас».



На кубиках должен выпасть любой из указанных результатов.



После соблюдения всех условий нужно перевести вперёд стрелку часов для окончательного выполнения задачи.



После соблюдения всех условий сыщик теряет столько рассудка, сколько указано под символом.



После соблюдения всех условий сыщик теряет столько здоровья, сколько указано под символом.

ЗАПЕРТЫЕ КУБИКИ



Как только в игре появляется такой символ, кубик соответствующего цвета оказывается запертым.

ГРАНИ КУБИКОВ

	«ПОИСК»				«ЗНАНИЕ»	«РИСК»	«УЖАС»	«ДЖОКЕР»
	1	2	3	4				
Зелёный кубик								
Жёлтый кубик								
Красный кубик								

Примечание: «джокер» можно применить как «4 поиска», «знание», «риск» или «ужас».

НАГРАДЫ И ПОТЕРИ



Простая вещь: возьмите одну карту из колоды простых вещей.



Уникальная вещь: возьмите одну карту из колоды уникальных вещей.



Заклинание: возьмите одну карту из колоды заклинаний.



Улика: возьмите один жетон улики.



Союзник: возьмите одну карту из колоды союзников.



Знак Древних: положите один жетон Знака Древних рядом с картой Древнего.



Врата: возьмите одну карту из колоды Иных миров и положите лицевой стороной вверх ниже шести карт приключений.



Рассудок: потеряйте 1 рассудок.



Здоровье: потеряйте 1 здоровье.



Монстр: появляется монстр!



Безысходность: добавьте 1 жетон на трек безысходности.