

АРКХЭМ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

СОЗДАЙ СВОЙ МАРШРУТ



ВСТУПЛЕНИЕ

В этой игре для 1–4 участников вы прокладываете экскурсионный маршрут по Аркхэму и при помощи кубиков определяете, каких туристов привлечь на вашу экскурсию. Ваша цель — составить длинный непрерывный путь, соединяющий кварталы, которые интересны разным типам туристов. Перед окончанием партии вы испытаете силы в столкновении с Древним, в котором вы можете получить дополнительные победные очки или потерять часть туристов на вашем маршруте. В конце игры вы получите победные очки только за туристов и кварталы, которые расположены вдоль вашего итогового маршрута. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество победных очков (ПО).

СОСТАВ ИГРЫ



4 планшета игроков со схемой города



5 кубиков



4 стираемых маркера разных цветов



Правила игры и памятка



5 карт эффектов



8 карт личных задач



4 карты зова Ктулху



4 карты Древних



Карта выбора кубиков



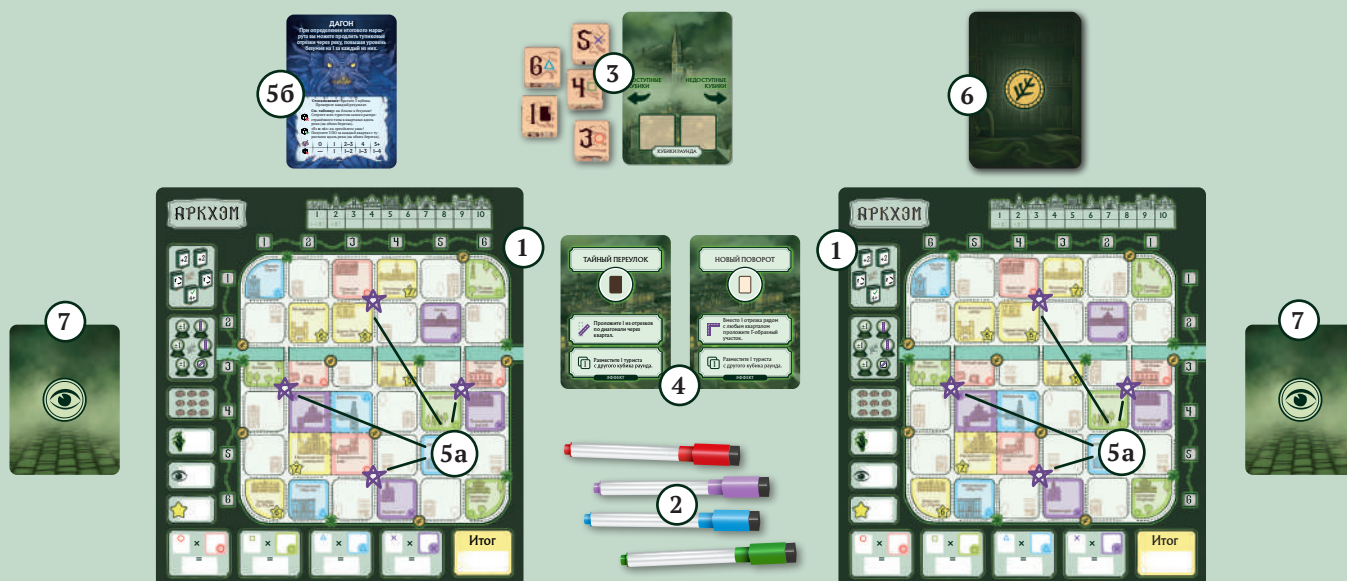
11 карт лавок древностей



Карта испытания

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый участник получает 1 планшет игрока.
2. Каждый участник получает 1 стираемый маркер любого цвета.
3. Поместите карту выбора кубиков и все 5 кубиков в центр стола.
4. Любым способом выберите 2 карты эффектов. Поместите выбранные карты эффектов рядом с картой выбора кубиков — одну карту тёмным символом (■) вверх, другую — светлым (□).
5. Любым способом выберите 1 карту Древнего. Поместите её лицевой стороной вниз рядом с картой выбора кубиков. На оборотной стороне карты изображены ужасающие места. Каждый участник отмечает их на своём планшете игрока символом ☆ (5a). Затем переверните карту Древнего (5б). На лицевой стороне карты указано особое правило для текущей партии.
Если в качестве Древнего выбран Ктулху, каждый игрок получает 1 случайную карту зова Ктулху. Не показывайте её другим игрокам до конца партии.
6. Перемешайте все 11 карт лавок древностей, не глядя уберите 1 случайную карту и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с картой выбора кубиков.
Если в качестве Древнего выбран Ктулху, сначала отложите все карты лавок с бонусами «Дополнительные туристы» (см. с. 13). Затем, как обычно, не глядя уберите 1 случайную карту, после чего верните отложенные карты в колоду и перемешайте её.
7. Перемешайте все 8 карт личных задач и раздайте всем игрокам по 2 из них. Каждый участник оставляет себе одну карту на выбор и не показывает её другим игрокам до конца партии, а вторую карту сбрасывает лицевой стороной вниз.
8. Любым способом выберите первого игрока.



Игроки могут договориться использовать все маркеры совместно и рисовать туристов красным, зелёным, синим и фиолетовым цветами. Отрезки маршрутов и прочие отметки рисуйте фиолетовым маркером.

СХЕМА ГОРОДА

Основную часть планшета игрока занимает схема города, представляющая собой карту Аркхэма. Она состоит из 36 кварталов, расположенных в виде сетки 6×6 . Между кварталами и вокруг них расположены дороги, обозначенные пунктирными линиями (—|—).

Каждому кварталу соответствует пара координат: горизонтальная (X) и вертикальная (Y). Координаты расположены по двум сторонам схемы города и обозначены числами от 1 до 6.

Во время партии участники размещают туристов ($\triangle$, $\square$, $\circ$, $\times$) в кварталах и прокладывают участки маршрута по дорогам на своих планшетах игроков.

ТИПЫ КВАРТАЛОВ



Кварталы с **красными достопримечательностями** привлекают туристов, которым нравятся оживлённые места, например рынки или рестораны. Такие туристы обозначаются символом $\circ$.



Кварталы с **зелёными достопримечательностями** привлекают туристов, которые предпочитают парки и скверы. Такие туристы обозначаются символом $\square$.



Кварталы с **синими достопримечательностями** привлекают туристов, которым нравятся места культурного досуга, например музеи и библиотеки. Такие туристы обозначаются символом $\triangle$.



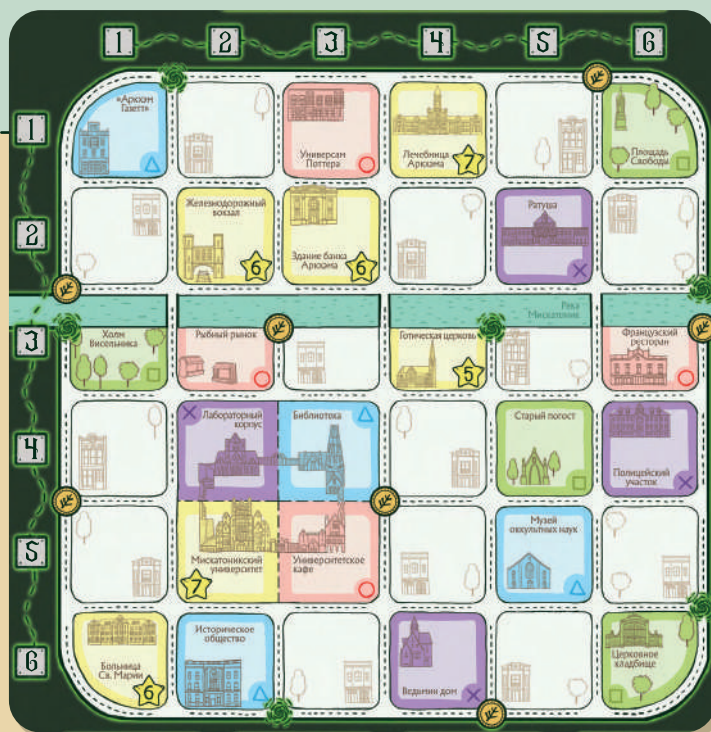
Кварталы с **фиолетовыми достопримечательностями** привлекают туристов, интересующихся паранормальными явлениями, ведь в этих местах есть ценная информация о сверхъестественном. Такие туристы обозначаются символом $\times$.



Кварталы с **жёлтыми достопримечательностями** интересны всем. Каждый из этих кварталов на итоговом маршруте даст столько ПО, сколько указано на его звезде.



Белые кварталы не дают ПО. Однако туристы, размещённые в них, приносят ПО, если расположены вдоль итогового маршрута.



Помимо этого, на схеме города есть тупики, река Мискатоник, мосты, закруглённые дороги по углам схемы, особые кварталы Мискатоникского университета, ужающие места, врата в иные миры и лавки древностей. Подробнее о них см. в разделе «Другие правила» на с. 12–13.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится 10 раундов: до тех пор, пока не закончится колода лавок древностей. Каждый раунд состоит из 6 фаз, после которых первым игроком становится следующий участник по часовой стрелке и начинается новый раунд. В каждом раунде игроки выбирают кварталы, размещают в них туристов и прокладывают отрезки маршрутов по дорогам между кварталами. По завершении последнего раунда каждый участник на своём планшете игрока определяет итоговый маршрут и его уровень безумия. Затем происходит столкновение с Древним, после которого игроки переходят к подсчёту очков и определению победителя.

ИГРОВОЙ РАУНД

Если в партии три или четыре игрока, предварительно проведите начальные раунды (см. с. 11).

Игровой раунд состоит из 6 фаз:

- ФАЗА 1.** Открытие карты лавки древностей.
- ФАЗА 2.** Выбор кубиков раунда.
- ФАЗА 3.** Выбор кварталов.
- ФАЗА 4.** Размещение туристов.
- ФАЗА 5.** Прокладывание отрезков маршрутов.
- ФАЗА 6.** Завершение раунда.

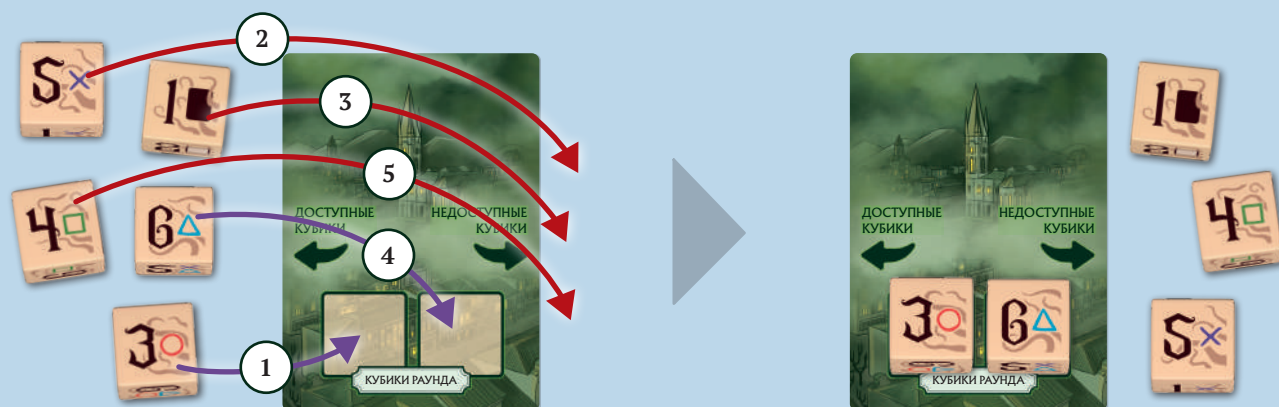
ФАЗА 1. Первый игрок открывает верхнюю карту из колоды лавок древностей, чтобы определить бонус лавок в текущем раунде.

Карта лавки древностей определяет бонус в лавках для всех игроков на текущий раунд. Один раз в раунд, если хотя бы один из проложенных игроком отрезков маршрута касается лавки древностей, игрок посещает её и получает бонус с открытой карты. Это могут быть дополнительные отрезки маршрута, дополнительные туристы или фолианты для столкновения с Древним в конце игры. Подробнее о бонусах см. на с. 13–14.



ФАЗА 2. Игроки выбирают 2 кубика раунда.

- 2.1. Первый игрок бросает все 5 кубиков и помещает их в зону доступных кубиков (слева от карты выбора кубиков).
- 2.2. Первый игрок выбирает 1 доступный кубик и кладёт его в первую ячейку на карте выбора кубиков.
- 2.3. Участник слева от первого игрока выбирает 1 из 4 оставшихся доступных кубиков (слева от карты) и перемещает его в зону недоступных кубиков (справа от карты). Затем участник справа от первого игрока делает то же самое. **В партии на двоих** оба кубика перемещает второй игрок.
- 2.4. Первый игрок выбирает 1 из 2 оставшихся доступных кубиков и кладёт его во вторую ячейку на карте выбора кубиков, а последний оставшийся доступный кубик перемещает в зону недоступных кубиков. Кубики на карте — это **кубики раунда**.



Максим, будучи первым игроком в партии на троих, бросает 5 кубиков, затем выбирает кубик с результатом «3» (1) и кладёт его в первую ячейку карты выбора кубиков. Игрок слева от Максима — Елена. Она убирает кубик с результатом «5» (2), перемещая его в зону справа от карты. Игрок справа от Максима — Иван. Он убирает кубик с результатом «1» (3). Из оставшихся доступных кубиков, с результатами «4» и «6», Максим выбирает кубик с результатом «6» (4) и кладёт его во вторую ячейку карты, а последний оставшийся кубик (5) перемещает в зону справа от карты. Кубиками раунда становятся кубики с результатами «3» и «6».

СИМВОЛЫ НА ГРЯНЯХ КУБИКОВ

- Число от 1 до 6, обозначающее координату X или Y на планшете игрока.
- Один или два символа туристов. Всего в игре есть 4 типа туристов: , , и .
- На гранях одного из кубиков вместо туристов изображён тёмный или светлый символ карты эффекта. Если одним из кубиков раунда выбран такой кубик, то в фазе 4 игроки дополнительно размещают на своих планшетах по 1 туристу того типа, который изображён на другом кубике раунда (внизу каждой карты эффекта есть напоминание об этом). Если на кубике два типа туристов, то каждый игрок выбирает для себя любой из них. Кроме того, в текущем раунде (в фазах 3, 4 и 5) действует эффект карты с выпавшим символом (тёмным или светлым). Подробнее о картах эффектов см. на с. 14.



ФАЗА 3. Каждый участник выбирает квартал на своём планшете игрока в соответствии с координатами, указанными на кубиках раунда.

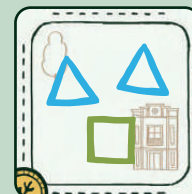
Выбрать можно только пустой квартал (тот, в котором ещё нет туристов). При выборе квартала руководствуйтесь следующими правилами:

- Если на обоих кубиках выпали одинаковые результаты, например «2» и «2», то для выбора доступен только один квартал с соответствующими координатами.
- Если результаты на двух кубиках раунда различны, каждый игрок должен решить, какой результат использовать для координаты X, а какой — для координаты Y. Например, если на кубиках выпали результаты «2» и «1», игрок должен выбрать квартал с координатами (2; 1) или (1; 2). Если один из двух доступных кварталов занят (в нём уже есть туристы), игрок обязан выбрать оставшийся доступный квартал.
- Если все кварталы с возможными координатами заняты (в них уже есть туристы), игрок должен выбрать любой пустой квартал и в **фазе 4** разместить в нём только 1 туриста любого типа.



ФАЗА 4. Каждый участник размещает туристов в выбранном им квартале на своём планшете игрока.

- а) В выбранном квартале игрок рисует туристов с обоих кубиков раунда.
- б) Если все кварталы с возможными координатами заняты, игрок должен нарисовать только 1 туриста любого типа в любом пустом квартале (см. фазу 3, пункт «в»).



ФАЗА 5. Каждый участник прокладывает отрезки маршрута на своём планшете игрока.

Прокладывайте отрезки маршрута по дорогам. Каждый игрок должен нарисовать отрезки маршрута одним из трёх способов:

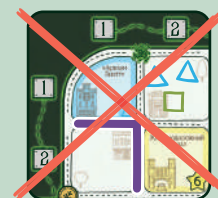
а) Два отрезка маршрута:

- **Первый отрезок маршрута** должен быть нарисован вдоль любой стороны (слева, справа, сверху или снизу) квартала, в котором игрок только что разместил туристов.
- **Второй отрезок маршрута** должен продолжать первый. Он может идти прямо или поворачивать налево или направо. Второй отрезок маршрута необязательно должен проходить рядом с тем же кварталом, что и первый.



б) Если игрок предпочитает не рисовать отрезки маршрута рядом с кварталом, в котором он только что разместил туристов, он может нарисовать только 1 отрезок маршрута, но рядом с любым кварталом.

в) Если игрок разместил только 1 туриста, следуя пункту «б» фазы 4, он должен нарисовать только 1 отрезок маршрута, но рядом с любым кварталом.



ФАЗА 6. Когда все игроки закончили прокладывать отрезки маршрутов, раунд завершается.

6.1. Сбросьте открытую карту лавки древностей.

6.2. Каждый участник отмечает крайний левый неотмеченный раунд на шкале раундов на своём планшете игрока.

6.3. Первым игроком становится следующий участник по часовой стрелке.

6.4. Начните новый раунд с фазы 1. Проводите раунды до тех пор, пока не закончится колода лавок древностей.



Когда открывается последняя карта из колоды лавок древностей, начинается последний раунд. По завершении последнего раунда игра заканчивается. Каждый игрок проходит следующие шаги:

ШАГ 1. Определение итогового маршрута.

ШАГ 2. Подсчёт уровня безумия итогового маршрута.

ШАГ 3. Столкновение с Древним.

ШАГ 4. Подсчёт победных очков.



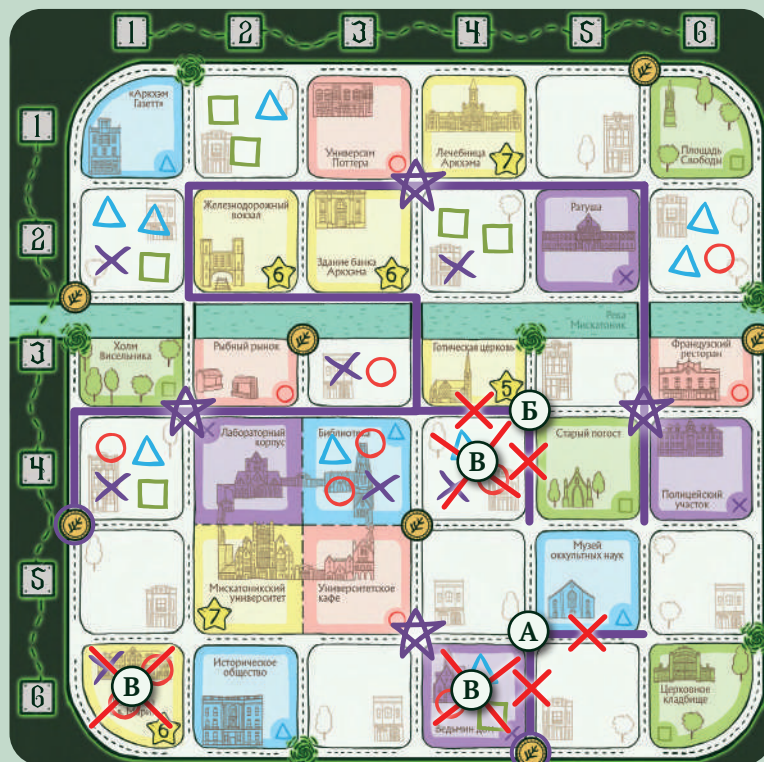
ШАГ 1. Каждый игрок определяет свой итоговый маршрут.

Итоговый маршрут — это линия из отрезков, нарисованных во время партии и соединённых между собой напрямую или при помощи врат (подробнее о вратах см. на с. 12). Итоговый маршрут должен соответствовать следующим критериям:

- Каждый отрезок итогового маршрута можно учесть только один раз.
- Итоговый маршрут может пересекать себя.
- Итоговый маршрут может начинаться и заканчиваться в одной и той же точке.

Чтобы определить итоговый маршрут, участник должен стереть на своём планшете игрока:

- а) Отрезки маршрута, которые не соединены с итоговым маршрутом (А).
- б) Ответвления и/или альтернативные маршруты, которые соединены с итоговым маршрутом, но дают меньше ПО (Б).
- в) Туристов, которые не находятся в кварталах вдоль итогового маршрута (В).



ШАГ 2. Каждый игрок подсчитывает уровень безумия своего итогового маршрута.

После того как игрок определил свой итоговый маршрут, он подсчитывает его уровень безумия. Повышая уровень безумия на 1, участник отмечает 1 символ  в соответствующей области на своём планшете игрока. Уровень безумия повышают врата и ужасающие места.



Каждое соединение участков итогового маршрута при помощи двух врат повышает уровень безумия на 1. Уровень безумия итогового маршрута не повышается за врата, которые игрок не использует. Подробнее о вратах см. на с. 12.



Каждое ужасающее место на итоговом маршруте повышает уровень безумия на 1, даже если маршрут проходит через это ужасающее место более одного раза. Подробнее об ужасающих местах см. на с. 12.

ШАГ 3. Каждый игрок проводит столкновение с Древним.

Все игроки проводят столкновение с Древним по очереди, начиная с участника с самым высоким уровнем безумия итогового маршрута и далее в порядке убывания этого уровня. Если у нескольких участников одинаковый уровень безумия итогового маршрута, они проводят столкновения с Древним по часовой стрелке, начиная с первого игрока в последнем раунде.

Когда настанет ваша очередь столкнуться с Древним, выполните следующее:

1. Бросьте 3 любых кубика.
2. Если во время партии вы получили один или несколько таинственных фолиантов (и обвели их в соответствующей области вашего планшета игрока), вы можете использовать их сейчас. Используя фолиант, зачеркните его обведённый символ. Подробнее о фолиантах см. на с. 13.
3. Подсчитайте количество успехов и провалов. Результат на каждом кубике может быть успешным, провальным или нейтральным.



Успех — это результаты «5» и «6» (или «4», «5» и «6», если вы использовали фолиант «Благословение»). Награда ждёт вас. *Вы преодолели ужас!*



Провал зависит от уровня безумия вашего итогового маршрута. Посмотрите таблицу провальных результатов на карте Древнего и определите ваш диапазон провала. Если ваш результат броска кубика попадает в него, наказание неизбежно. *Вы близки к безумию!*

Нейтральные результаты — это те, которые не являются ни успешными, ни провальными. Нейтральные результаты не влекут за собой наказание и не дают награду. *Вам удалось сбежать!*

Если ваш уровень безумия определяет диапазон провалов как 1–4, то результат «4» считается провалом, даже если вы использовали фолиант «Благословение».

4. Последствия столкновения. Сначала получите наказание за каждый провал. Если все три результата являются провалами, вы проиграли и не участвуете в подсчёте очков.

Затем получите награду за каждый успех. У вас может быть не более 3 успешных результатов. Запишите общее количество победных очков, полученных в качестве наград, в соответствующую ячейку для подсчёта очков на вашем планшете игрока. Наказание и награда за столкновение с Древним указаны на его карте.



КАРТА ДРЕВНЕГО

- 1 Имя Древнего.
- 2 Особое правило.
- 3 Описание столкновения с Древним в конце игры.
- 4 Наказание за каждый провал.
- 5 Награда за каждый успех.
- 6 Таблица провальных результатов.



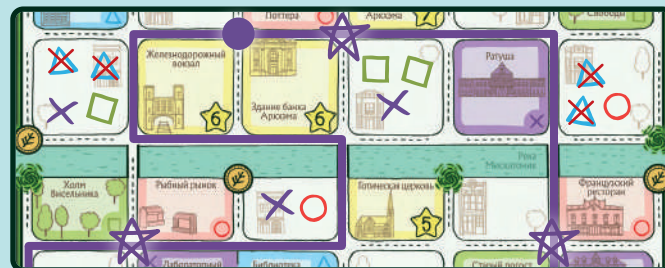
Итоговый маршрут Максима проходит через три ужасающих места, при этом Максим не использовал на своём маршруте врата. Таким образом, уровень безумия его итогового маршрута равен 3. У Максима есть два полученных во время игры таинственных фолианта: «Переброс» и «Благословение».

Максим бросает 3 кубика. Результаты его броска: «1», «2» и «6». Максим решает оставить «6» и использовать фолиант «Переброс», чтобы перебросить два других кубика. Выпадает «2» и «4».

По таблице провальных результатов Дагона, при уровне безумия, равном 3, **провалами** считаются результаты «1» и «2». Благодаря фолианту «Благословение» результаты от «4» до «6» для Максима считаются **успехами**. Итого у Максима 1 провал и 2 успеха.

Сначала Максим получает одно наказание за провал. По правилу Дагона, Максим должен стереть в кварталах рядом с рекой всех туристов самого распространённого в них типа. В случае Максима это

После этого Максим получает две награды за 2 успеха. По правилу Дагона, это 3 очка за каждый квартал с туристами вдоль реки (на обоих берегах). Всего у Максима 4 таких квартала. То есть каждая награда приносит Максиму 12 ПО — в сумме 24 ПО.



ШАГ 4. Каждый игрок подсчитывает свои победные очки.

Победные очки начисляются за кварталы, расположенные вдоль итогового маршрута (примыкающие к линии хотя бы одной из сторон). Если итоговый маршрут касается только угла квартала при повороте на перекрёстке, то этот квартал не считается расположенным вдоль итогового маршрута. Каждый участник записывает победные очки в областях для их подсчёта на своём планшете игрока.

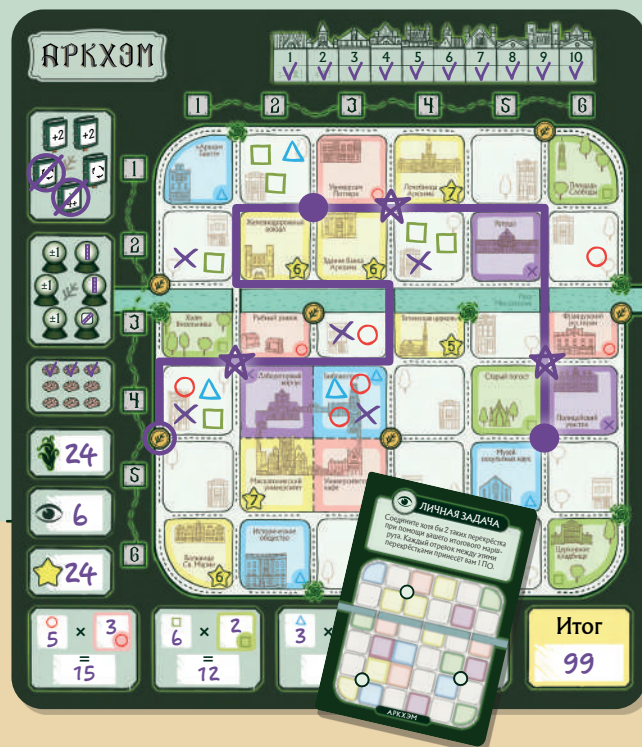
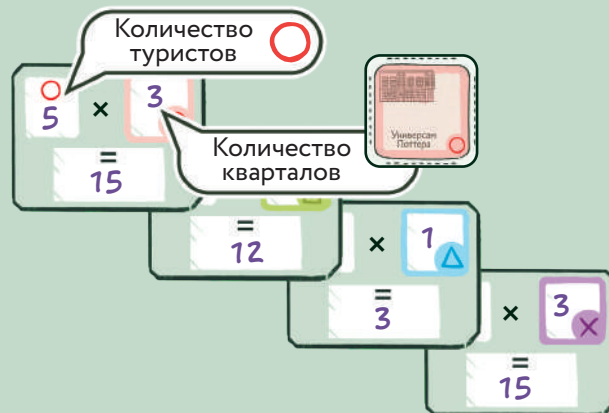
1. Подсчитайте количество туристов  вдоль вашего итогового маршрута и запишите это число в левую ячейку соответствующей области для подсчёта очков. Затем подсчитайте количество кварталов с красными достопримечательностями вдоль вашего итогового маршрута и запишите это число в правую ячейку соответствующей области для подсчёта очков. Перемножьте эти два числа и запишите результат в нижнюю ячейку соответствующей области.
2. Аналогичным образом заполните следующие три области для подсчёта очков за туристов ,  и .
3. Подсчитайте ПО за вашу карту личной задачи (см. ниже) и запишите результат в соответствующую ячейку для подсчёта очков.
4. Подсчитайте ПО за кварталы с жёлтыми достопримечательностями вдоль вашего итогового маршрута и запишите результат в соответствующую ячейку для подсчёта очков.
5. Сложите все полученные числа (включая полученное в столкновении с Древним) и запишите итоговое количество ПО в соответствующую ячейку для подсчёта очков.

 6

 24

Итог
99

Выигрывает участник, набравший наибольшее количество победных очков! При ничьей побеждает претендент, набравший больше очков за столкновение с Древним. Если ничья сохраняется, побеждают все претенденты.



КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЗАДАЧ

Во время подготовки к партии каждый участник выбирает 1 карту личной задачи. Не показывайте карту другим игрокам (вы можете смотреть вашу карту в любое время).

На вашей карте личной задачи указаны перекрёстки. Это особые места, которые ваши туристы хотят дополнительно посетить. Постарайтесь включить хотя бы 2 таких перекрёстка в ваш итоговый маршрут. В конце игры, на шаге 4, выберите 2 любых соединённых перекрёстка с вашей карты личной задачи. Чем длиннее маршрут между ними, тем больше ПО вы получите. Каждый отрезок вашего итогового маршрута между выбранными перекрёстками даст вам 1 ПО.

Если вам трудно запомнить расположение перекрёстков, вы можете отметить их на вашем планшете игрока. Но в этом случае другие игроки будут знать о ваших планах.

НАЧАЛЬНЫЕ РАУНДЫ

В начальных раундах игроки выполняют все действия одновременно: выбирают кубики, размещают туристов и прокладывают отрезки маршрутов.

ПАРТИЯ НА ТРОИХ

В партии на троих **первый раунд** проходит следующим образом:

ФАЗА 1. Игроки открывают верхнюю карту из колоды лавок древностей.

ФАЗА 2. Сначала каждый участник, начиная с первого игрока, выбранного при подготовке к партии, и далее по часовой стрелке, берёт 1 любой кубик. Затем все игроки бросают взятые кубики. После этого каждый игрок самостоятельно выбирает любые 2 из 3 кубиков в качестве своих кубиков раунда.



ФАЗЫ 3–5. Каждый игрок совершает свой ход в соответствии с выбранными кубиками.

ФАЗА 6. Открытая карта лавки древностей сбрасывается. Затем первый игрок, выбранный при подготовке к партии, начинает второй раунд уже по обычным правилам.

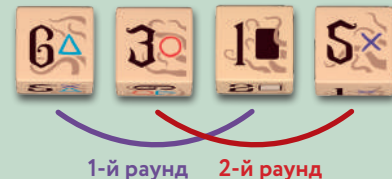
ПАРТИЯ НА ЧЕТВЕРЫХ

В партии на четверых **первые два раунда** проходят следующим образом:

ПЕРВЫЙ РАУНД

ФАЗА 1. Игроки открывают верхнюю карту из колоды лавок древностей.

ФАЗА 2. Сначала каждый участник, начиная с первого игрока, выбранного при подготовке к партии, и далее по часовой стрелке, берёт 1 любой кубик. Затем все игроки бросают взятые кубики. После этого каждый игрок самостоятельно выбирает любые 2 из 4 кубиков в качестве своих на первый раунд, а оставшиеся 2 кубика — на второй.



ФАЗЫ 3–5. Каждый игрок совершает свой ход в соответствии с кубиками, выбранными на первый раунд.

ФАЗА 6. Открытая карта лавки древностей сбрасывается.

ВТОРОЙ РАУНД

ФАЗА 1. Игроки открывают верхнюю карту из колоды лавок древностей.

ФАЗА 2. Пропустите эту фазу. Игроки ранее уже выбрали кубики для второго раунда.

ФАЗЫ 3–5. Каждый игрок совершает свой ход в соответствии с кубиками, выбранными на второй раунд.

ФАЗА 6. Открытая карта лавки древностей сбрасывается. Затем первый игрок, выбранный при подготовке к партии, начинает третий раунд уже по обычным правилам.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА

РЕКА МИСКАТОНИК

Мискатоник — это река, которая протекает между кварталами Аркхэма и разделяет его на две части. Кварталы, разделённые рекой, не примыкают друг к другу: дорога вдоль набережной не считается прилегающей к кварталам на другом берегу реки. Это означает следующее:

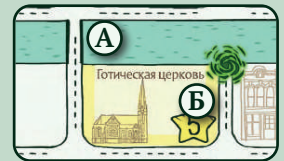
- Кварталы, отделённые от маршрута рекой, не считаются расположенными вдоль маршрута — они не будут учитываться при подсчёте очков (А).
- Туристы в квартале, отделённом от маршрута рекой, не считаются расположенными вдоль маршрута — они покинут вас в конце игры (Б).
- Если вы разместили туристов в квартале рядом с рекой и хотите проложить один из отрезков маршрута по противоположному берегу, то первый отрезок нужно проложить через мост (В).



ТУПИКИ

Некоторые дороги на схеме города не ведут к перекрёсткам, они короче других дорог и упираются в реку. В конце них вы можете найти лавки древностей и врата в иные миры. И то и другое помогает вам эффективнее прокладывать маршрут.

Отрезки маршрута по тупиковым дорогам прокладываются по обычным правилам. Однако по такой дороге нельзя продолжить маршрут через реку.



А Мост Б Тупик

ВРАТА



Как человек, хорошо знакомый с Аркхэмом, вы знаете расположение всех местных врат в иные миры. Их можно найти на некоторых перекрёстках по краям карты и в тупиках вдоль реки Мискатоник. И вы даже можете проводить через них туристов!

В конце игры вы сможете составить итоговый маршрут из нескольких отдельных участков, если у каждого из них хотя бы на одном конце есть врата. Количество возможных соединений не ограничено, и вы можете использовать одни врата несколько раз. При этом за каждое соединение участков маршрута при помощи двух врат вы повышаете уровень безумия вашего итогового маршрута на 1.



УЖАСАЮЩИЕ МЕСТА



Ужасающие места — это перекрёстки, где ткань реальности настолько тонка, что сквозь неё проникают потусторонние ужасы. В партиях с разными Древними расположение этих мест будет отличаться. При подготовке к партии вы отмечаете ужасающие места на вашем планшете игрока. За каждое ужасающее место на вашем итоговом маршруте вы повышаете уровень безумия на 1, даже если ваш маршрут проходит через это ужасающее место более одного раза.

ЗАКРУГЛЁННЫЕ ДОРОГИ



Обратите внимание, что дороги по углам схемы города закруглены. Чтобы проложить маршрут по закруглённой дороге, нужен 1 отрезок маршрута.

МИСКАТОНИКСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ



Университет состоит из 4 кварталов разных типов. Между этими кварталами нет дорог, поэтому вы не можете прокладывать отрезки маршрута между ними.

ЛАВКИ ДРЕВНОСТЕЙ



Лавки древностей можно найти на перекрёстках и в тупиках на схеме города. Вы можете посещать лавки (прокладывать к ним отрезки маршрута) во время игры, чтобы получать различные бонусы (см. ниже).

БОНУСЫ ЛАВОК ДРЕВНОСТЕЙ

ПОЛУЧЕНИЕ БОНУСОВ



В начале каждого раунда открывается 1 карта лавки древностей. Она определяет бонус за посещение лавки для всех игроков в текущем раунде. Один раз в раунд, когда проложенные вами отрезки маршрута проходят через символ лавки или касаются его, вы должны посетить эту лавку: обведите её символ на схеме города и получите бонус с открытой карты лавки древностей. Обведите полученный бонус в соответствующей области на вашем планшете игрока.

Если за один раунд вы проложили отрезки маршрута сразу к нескольким лавкам, вы должны выбрать и обвести только одну из них. Вы сможете посетить необведённые лавки в следующих раундах, проложив к ним новые отрезки маршрута.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОНУСОВ

Одни бонусы применяются на протяжении партии, другие — в столкновении с Древним. Когда вы используете бонус лавки, зачеркните обведённый символ выбранного бонуса в соответствующей области.



Области бонусов лавок

БОНУСЫ ЛАВОК ДРЕВНОСТЕЙ

Карты лавок древностей содержат следующие бонусы:



Таинственный фолиант

Выберите любой необведённый бонус в соответствующей области вашего планшета игрока и обведите его. Вы сможете использовать его в конце игры во время столкновения с Древним, чтобы применить соответствующий эффект.



Переброс. Перебросьте любые кубики.



Улучшение. После броска кубиков добавьте +2 к результату любого кубика.



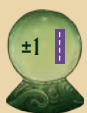
Благословение. Результат «4» считается успешным, а не нейтральным. «Благословение» действует на все кубики. Применяйте этот эффект после всех остальных.



Дополнительные туристы

Это мгновенный бонус. Вы должны немедленно использовать его. Добавьте трёх указанных туристов в квартал, в котором вы разместили туристов в текущем раунде.





Двойной бонус

Обведите указанные бонусы в соответствующей области.

±1

Изменение координат. Используйте этот бонус в фазе 3 перед выбором квартала, чтобы изменить результат одного кубика раунда в пределах ± 1 (результат «6» можно изменить на «1» и наоборот). Это изменение касается только вас. Если вы получили более одного такого бонуса, можете объединить их и применить к одному или разным кубикам раунда.

Поскольку выбор квартала всегда выполняется до прокладывания отрезков маршрута, вы не можете использовать этот бонус в том же раунде, в котором его получили.



Дополнительный отрезок маршрута. Используйте этот бонус, чтобы проложить 1 дополнительный отрезок маршрута вдоль любого квартала на вашем планшете игрока. Вы можете использовать этот бонус сразу после его получения или в любом из последующих раундов.



Диагональный отрезок маршрута. Используйте этот бонус, чтобы проложить 1 дополнительный отрезок маршрута на вашем планшете игрока, но не вдоль любого квартала, а по диагонали через него (из центра или к центру университета можно проложить диагональный отрезок, только если Древним выбран Йог-Сотот). Нельзя проложить диагональный отрезок через реку, но можно проложить его от тупика или к тупику. Вы можете использовать этот бонус сразу после его получения или в любом из последующих раундов.

Диагональное соединение маршрута не делает квартал занятым и не мешает размещать в нём туристов. Такой квартал и туристы в нём считаются расположенными вдоль маршрута.



КАРТЫ ЭФФЕКТОВ

1

Повтор. Когда вы размещаете туристов в выбранном вами квартале, дополнительно разместите в нём 1 туриста того типа, который изображён на другом кубике раунда (если на кубике два типа туристов, выберите любой из них).



Корректировка маршрута. В начале фазы 4, перед тем как разместить туристов и проложить отрезки маршрута, вы можете стереть 1 любой отрезок маршрута и затем нарисовать 1 новый отрезок, соединённый с любым другим уже проложенным отрезком. Нарисуйте этот новый отрезок маршрута вдоль квартала (а не по диагонали через него), как обычно.

Эффект «Корректировка маршрута» не позволяет присоединить новый отрезок маршрута через врата, поскольку использование врат возможно только в конце игры.



Тайный переулок. В фазе 5 вы можете проложить 1 из отрезков маршрута не вдоль квартала, а по диагонали через него (соблюдайте все остальные правила прокладывания отрезков). Такой диагональный отрезок маршрута прокладывается с теми же ограничениями, что и диагональный отрезок из бонуса лавки древностей. Квартал, через который проходит диагональный отрезок, и туристы в нём считаются расположенными вдоль маршрута.



Новый поворот. В фазе 5, если вы решили проложить только 1 отрезок маршрута рядом с любым кварталом, вместо него вы можете проложить Г-образный участок маршрута из двух соединённых отрезков (этот участок можно поворачивать).



Т-образный перекрёсток. В фазе 5 вместо двух отрезков маршрута рядом с выбранным кварталом вы можете проложить Т-образный участок из трёх соединённых отрезков (этот участок можно поворачивать).

ОСОБЕННОСТИ ДРЕВНИХ



КТУЛХУ

Если в качестве Древнего выбран Ктулху, каждый участник при подготовке получает случайную карту зова Ктулху (см. с. 3).

После столкновения с Древним откройте вашу карту зова Ктулху.

Наказание. Если у вас 1 провал, сотрите половину туристов того типа, который указан на вашей карте зова Ктулху (округляя в меньшую сторону). Если у вас 2 провала, сотрите всех туристов указанного типа.

Награда. Каждый успех даёт вам 3 ПО за каждого 2 туристов того типа, который указан на вашей карте зова Ктулху.

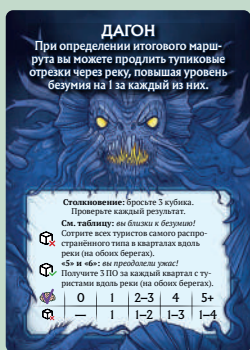


ЙОГ-СОТОТ

Если в качестве Древнего выбран Йог-Сотот, вы можете прокладывать отрезки маршрута между кварталами Мискатоникского университета, как если бы там были дороги.

Наказание. За каждый провал выберите 2 квартала Мискатоникского университета, в которых больше всего туристов (при равном числе выберите любые). Сотрите всех туристов в этих кварталах и зачеркните сами кварталы. Эти кварталы не учитываются при подсчёте очков (считайте, что это белые кварталы без туристов).

Награда. За каждый успех получите количество ПО, равное уровню безумия вашего итогового маршрута, умноженному на 4.



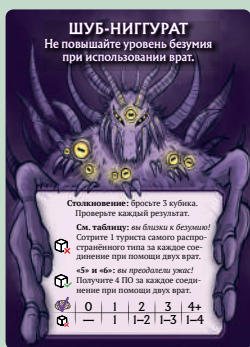
ДАГОН

Если в качестве Древнего выбран Дагон, то при определении итогового маршрута вы можете продлить любые тупиковые отрезки, чтобы пересечь реку в местах без мостов. Каждое такое пересечение реки повышает уровень безумия вашего итогового маршрута на 1.



Наказание. Подсчитайте количество туристов каждого типа в кварталах вдоль реки (на обоих берегах). За каждый провал сотрите всех туристов самого распространённого типа из всех кварталов вдоль реки (на обоих берегах).

Награда. За каждый успех получите 3 ПО за каждый квартал с туристами вдоль реки (на обоих берегах).



ШУБ-НИГГУРАТ

Если в качестве Древнего выбрана Шуб-Ниггурат, то врата не повышают уровень безумия вашего итогового маршрута.

Наказание. За каждый провал сотрите 1 туриста самого распространённого типа в любом квартале вдоль вашего итогового маршрута за каждое соединение участков маршрута при помощи двух врат.

Награда. За каждый успех получите 4 ПО за каждое соединение участков маршрута при помощи двух врат.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Для победы в одиночной игре вам необходимо набрать не меньше ПО, чем соответствует выбранной ячейке. Вам нужно выполнить оба условия: общее количество ПО (число слева) и ПО за столкновение с Древним (число сверху).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите случайный планшет игрока и все стираемые маркеры.
2. Положите на стол карту испытания. Выберите любую ячейку на ней.
3. Поместите карту выбора кубиков и все 5 кубиков рядом с картой испытания. Бросьте 3 случайных кубика и поместите их в зону доступных кубиков. Бросьте оставшиеся 2 кубика и поместите их в зону недоступных кубиков.
- 4-7. Пройдите эти шаги как при обычной подготовке к игре.

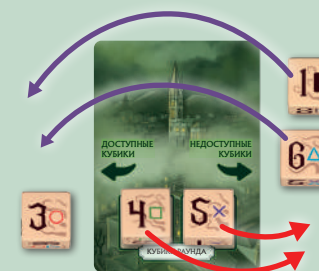
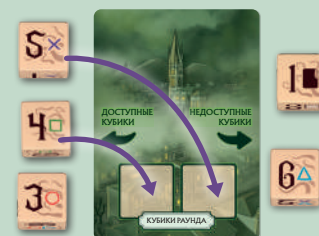
ИГРОВОЙ РАУНД

- ФАЗА 1.** Откройте верхнюю карту из колоды лавок древностей, как обычно.
- ФАЗА 2.** Выберите 2 любых доступных кубика и положите их на карту выбора кубиков.
- ФАЗЫ 3-5.** Выберите квартал, разместите туристов и проложите отрезки маршрута, как обычно.
- ФАЗА 6.** Сначала выполните следующее:
1. **Новые доступные кубики.** Переместите оба недоступных кубика в зону доступных кубиков. Не перебрасывайте их!
 2. **Переброс.** Бросьте кубики, которые лежат на карте выбора кубиков, и поместите их в зону недоступных кубиков. Не перебрасывайте доступный кубик, который не был выбран в текущем раунде! Он остаётся на месте.
- Затем проведите **фазу 6** по обычным правилам и начните следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Пройдите все шаги конца игры по обычным правилам. После этого сравните ваш результат с условиями выбранной ячейки на карте испытания. Если вы выполнили оба условия, то побеждаете в игре и в следующий раз можете выбрать более сложные условия.

АРХЕОМ					
ИСПЫТАНИЕ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ					
Уровень сложности	по д. победы	1	2	3	4
Начинающий гид	120+				
Опытный гид	140+				
Выдающийся гид	160+				
Легендарный гид	175+				



crowdgames.ru

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры и ведущий разработчик: Даниил Зайцев.
Художники: Екатерина Мамонтова, Екатерина Цой.
Дизайнеры: Анар Рамазанов, Галина Кириллова.
Выпускающий редактор: Евгений Самарский.
Редакторы: Елена Даценко, Алина Кривошлыкова.
Корректоры: Полина Ли, Полина Сикацкая.
Верстальщики: Анар Рамазанов, Екатерина Мамонтова.
Руководитель студии разработки: Александр Ляпустин.
Руководители издательства: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.