

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ШАКАЛ

АРКХЭМ



ПРАВИЛА ИГРЫ



2—4 игрока



От 8 лет



30 минут

МУЛЬТИВСЕЛЕННАЯ

Если у вас есть игра «Шакал: Альфа Центавра», вы можете смешать её вместе с «Шакал: Аркхэм», чтобы отправиться в необыкновенное приключение.

Если вы готовы познать чудеса мультивселенной, следуйте этим простым советам:

- Уберите все клетки с особыми рубашками. В «Аркхэме» это 51 клетка Иномирья. В «Альфа Центавре» это 26 клеток космической станции.
- Уберите все несовместимые клетки. В «Аркхэме» это алтари, завеса миров и колодцы душ. В «Альфа Центавре» это клетка топлива.
- Проведите подготовку к игре как обычно, исключив этапы, связанные с убранными из игры клетками (космической станцией, Иномирьем, завесой миров и пр.).
- Вы можете выбрать для игры средства передвижения и фишки игроков из любой коробки. Только вам решать, станет ли ваше уникальное приключение высадкой на неизвестную планету, экспедицией в загадочный мир или чем-то ещё.

В остальном играйте как обычно и наслаждайтесь мультивселенским безумием! А когда придёт время отделить клетки «Аркхэма» от прочих, обратите внимание, что все они отмечены значком щупальца в левом нижнем углу.



ОБ ИГРЕ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ШАКАЛ АРКХЭМ

  
2—4 игрока От 8 лет 30 минут

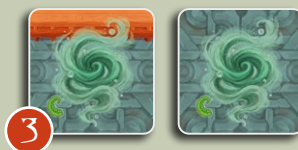
Отправляйтесь на поиски проклятых сокровищ зловещего города, возглавив команду из трёх отважных сыщиков!

В свой ход вы можете передвигать своего сыщика по Аркхэму и Иномирию или перемещать автомобиль вдоль границ города. Все территории состоят из клеток: под каждой вас ждёт событие или сокровище.

Игра заканчивается, когда все клетки открыты и ни в Аркхэме, ни в Иномирии не осталось монет. Победит тот, кто принесёт в свою машину больше всех сокровищ.

СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 51 клетка Аркхэма, из которых вы соберёте поле.
- 2 51 клетка Иномирия, из которых вы соберёте поле.
- 3 9 клеток завесы миров, они соединят Аркхэм с Иномирем.
- 4 4 клетки машин, на них вы будете перемещаться вокруг Аркхэма.
- 5 12 фишек сыщиков с подставками, ими вы будете исследовать Аркхэм.
- 6 1 жетон замка и 3 жетона алтарей, ими отмечаются запечатанная могила и особые силы алтарей.
- 7 32 монеты, их нужно будет перенести к себе в машину.
- 8 Правила игры, которые вы держите в руках.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры вставьте все фишки сыщиков в подставки.

- 1 Возьмите все клетки с такими рубашками – это **Архэм**.



Среди зелёных клеток найдите и отложите в сторону **клетку колодца душ**.



Переверните все клетки рубашкой вверх и перемешайте по отдельности жёлтые, зелёные и серые клетки. Уберите в коробку по 2 случайные клетки каждого цвета. Верните клетку колодца душ к зелёным клеткам. Перемешайте все клетки и выложите, как на рисунке со стр. 5 (в зависимости от количества игроков).

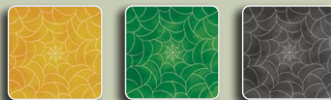
- 2 Возьмите клетки завесы миров и выложите их правее клеток Архэма, как показано на рисунке ниже.

Архэм



Завеса миров

- 3 Теперь возьмите все клетки с такими рубашками (на них нарисована паутина) – это **Иномирье**.



Среди зелёных и серых клеток найдите и отложите в сторону 3 клетки алтарей и 1 клетку колодца душ.



Переверните все клетки рубашкой вверх и перемешайте по отдельности жёлтые, зелёные и серые клетки. Уберите в коробку по 2 случайные клетки каждого цвета. Верните клетки алтарей и колодца душ к зелёным и серым клеткам. Перемешайте все клетки и выложите, как на рисунке со стр. 5 (в зависимости от количества игроков), правее завесы миров. Архэм получится слева от завесы миров, Иномирье – справа. Поле игры готово!

- 4 Дайте каждому игроку по 3 сыщика одного цвета и клетку машины такого же цвета. Все игроки кладут клетки своих машин, как на рисунке со стр. 5, и ставят на них фишки своих сыщиков.
- 5 Рядом с полем положите монеты, а также жетоны замка и алтарей. Это запас.

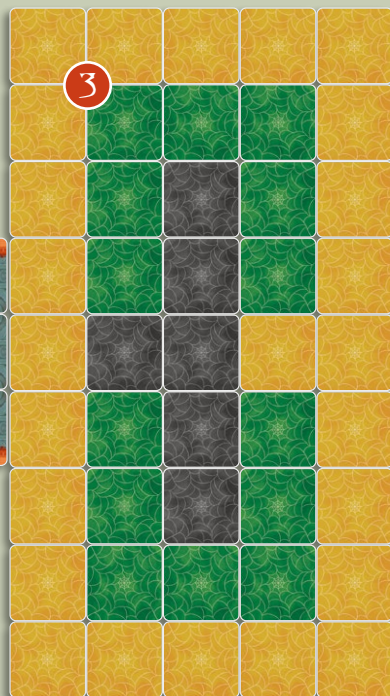
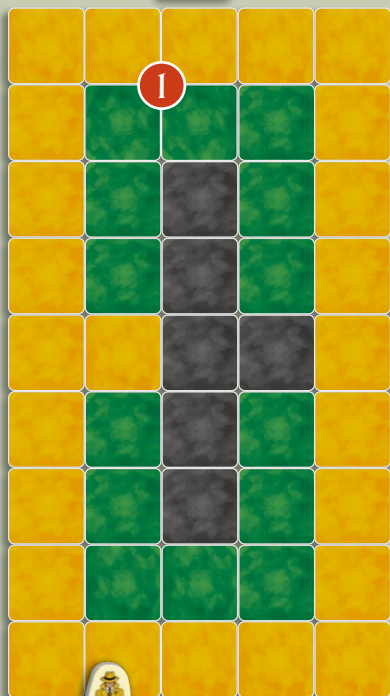
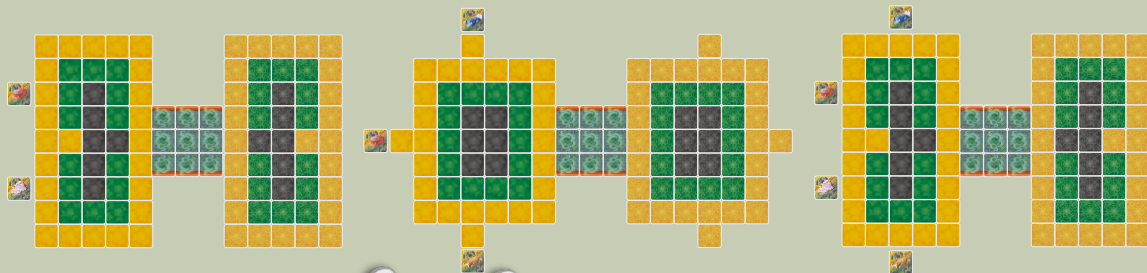
Первым ходит игрок, последним видевший привидение.



Схема для 2 игроков

Схема для 3 игроков

Схема для 4 игроков



ХОД ИГРЫ

В свой ход вы можете выполнить одно действие из перечисленных:

- Передвинуть одного своего сыщика на одну клетку в любую сторону (подробнее читайте ниже).
- Передвинуть свою машину вдоль границ Аркхэма (подробнее читайте в разделе «Как передвигать машину» на стр. 9).

Когда ваш сыщик наступает на закрытую клетку (лежащую рубашкой вверх), переверните её и прочитайте описание приключения в разделе «Действия клеток» на стр. 10–13.

В свой ход вы можете пользоваться особыми силами алтарей, если они у вас есть (подробнее читайте на стр. 13).

Найдя монету, вы подбираете её и можете передвигать сыщика вместе с ней (подробнее читайте на стр. 8). Задача — перенести в свою машину как можно больше монет.

Ваш ход завершается, либо когда ваш сыщик выполняет действие клетки и после этого не следует нового действия или передвижения, либо когда вы передвинули свою машину. Передайте ход игроку слева.

КАК ДВИГАТЬ СЫЩИКА

Возьмите фишку одного любого своего сыщика и передвиньте на 1 клетку в любую сторону.

ПОДСКАЗКА

В свой первый ход каждый сыщик либо выходит из машины на ближайшую к ней жёлтую клетку, либо остаётся в машине и ведёт её вдоль границы Аркхэма.

Перемещать фишку сыщика за пределы поля нельзя, кроме тех случаев, когда это продиктовано действиями клеток.

Если сыщик наступает на закрытую клетку, переверните её и выполните её действие (подробнее про действия клеток читайте на стр. 10–13). Переворачивайте закрытую клетку наугад, не рассматривая её предварительно с лицевой стороны. Некоторые клетки указывают направление хода с помощью стрелок, их нельзя поворачивать так, как вам удобнее.

Если сыщик попал в цикл — ситуацию, при которой он застревает на одном месте и не может двигаться дальше (например, вы открыли 2 указывающие друг на друга стрелки), — верните его в машину.

Вы не можете с помощью передвижения перемещаться на клетку чужой машины, только

если это не машина союзника в командной игре (см. стр. 14). Но если эффект клетки обязывает вашего сыщика переместиться на клетку чужой машины, то переместите его.

Управлять чужой машиной нельзя, но в свой ход можно выйти из неё по обычным правилам. Если по какой-либо причине ваш сыщик не может сойти с клетки чужой машины, то верните его в свою машину и сразу начните движение с неё.



НЕСКОЛЬКО СЫЩИКОВ НА ОДНОЙ КЛЕТКЕ

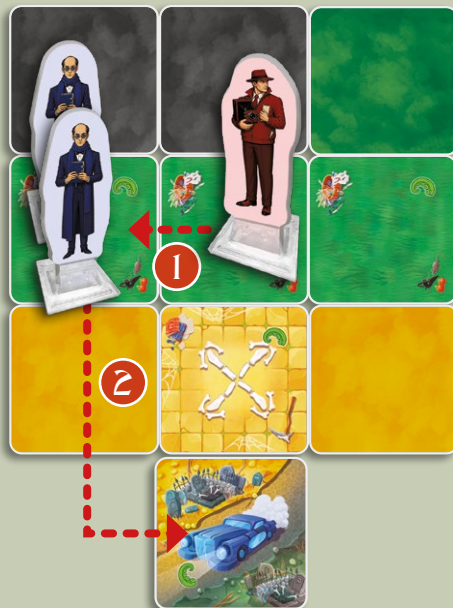
На одной клетке могут стоять несколько сыщиков из вашей и союзной команд.

ПОДСКАЗКА

Союзные команды используются при игре командами — об этом подробнее на стр. 14.

Если ваш сыщик наступает на клетку, где стоит чужой сыщик, считается, что вы на него напали и **обезвредили** — он сразу отправляется в свою машину, оставляя монету, если она у него была, на этой клетке. Таким образом, чтобы напасть на чужого сыщика, просто наступите на клетку с ним **1**. Если на клетке было несколько сыщиков, то они все отправляются в свою машину **2**.

Если сыщик обезврежен в Аркхэме, а машина в это время находится в Иномирии (это возможно с использованием силы алтаря), или наоборот, то сыщик всё равно отправляется в свою машину.



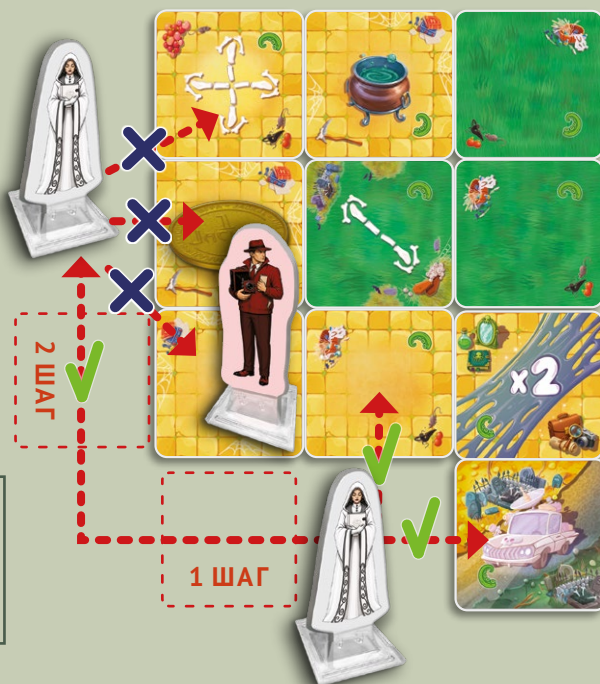
СЫЩИК ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ

Если по действию клетки ваш сыщик оказался за пределами поля (то есть не стоит на клетках Аркхэма, Иномирия или машины и не двигается по завесе миров), то правила передвижения для него немного меняются. Теперь вы можете передвигать этого сыщика на расстояние до 3 клеток по часовой или против часовой стрелки вдоль границы поля.

Вы можете вернуть сыщика на поле или в машину. Чтобы вернуть сыщика на поле, передвиньте его на открытую соседнюю клетку-пустышку, на которой не лежат монеты и не стоят сыщики (см. примеры подходящих **✓** и неподходящих клеток **✗** на картинке).

ПОДСКАЗКА

Оказавшийся за пределами поля сыщик всегда остаётся рядом с клетками поля.



СЫЩИК С МОНЕТОЙ

Найти монету – мечта каждого сыщика!
Если фишка сыщика находится на клетке с монетой, то, покидая её, он может взять 1 монету с собой (с этого момента передвигайте фишку вместе с монетой).

Обратите внимание: для сыщика с монетой правила передвижения немного меняются.

Сыщик с монетой **может:**

- Наступать на клетки-пустышки 1.
- Наступать на клетки с эффектами, если на них нет запрещающего знака 2.
- Передвигаться с монетой по стрелкам 3.
- Оставить монету на клетке, где начал свой ход, и перемещаться без неё по обычным правилам.

Сыщик с монетой **не может:**

- Переносить больше одной монеты за раз (исключение – особая сила алтаря).
- Наступать на клетку, где находятся чужие сыщики 4.
- Наступать на закрытые клетки и переворачивать их 5.

Если по какой-то причине вы должны завершить свой ход в нарушение этих правил (например, на закрытой клетке или на клетке с чужим сыщиком), такой ход невозможен. Вернитесь на клетку, с которой начали свой ход, и выберите другое направление или сделайте ход другим своим сыщиком. Но если очень хочется подраться или заглянуть в неизвестное, можете оставить монету на клетке, с которой начали ход, – и вперёд, навстречу приключениям!

Когда ваш сыщик с монетой наступит на клетку своей машины 6, положите монету перед собой. Теперь её нельзя отобрать. Она будет использоваться для определения победителя в конце игры. Однако если сыщик перемещается в свою машину по любой иной причине (например, если он попал в цикл или был обезврежен), то монета остаётся лежать на той клетке поля, где стоял сыщик.

Если вашего сыщика обезвредили 7, оставьте монету на месте стычки и переместите сыщика в свою машину 8.

Если ваш сыщик с монетой оказался за пределами поля, уберите монету в коробку – в мистической бездне никто не услышит её звон.

ПОДСКАЗКА

Клетки, куда нельзя заходить с монетой, отмечены символом зачёркнутой монеты в правом верхнем углу.



КАК ПЕРЕДВИГАТЬ МАШИНУ

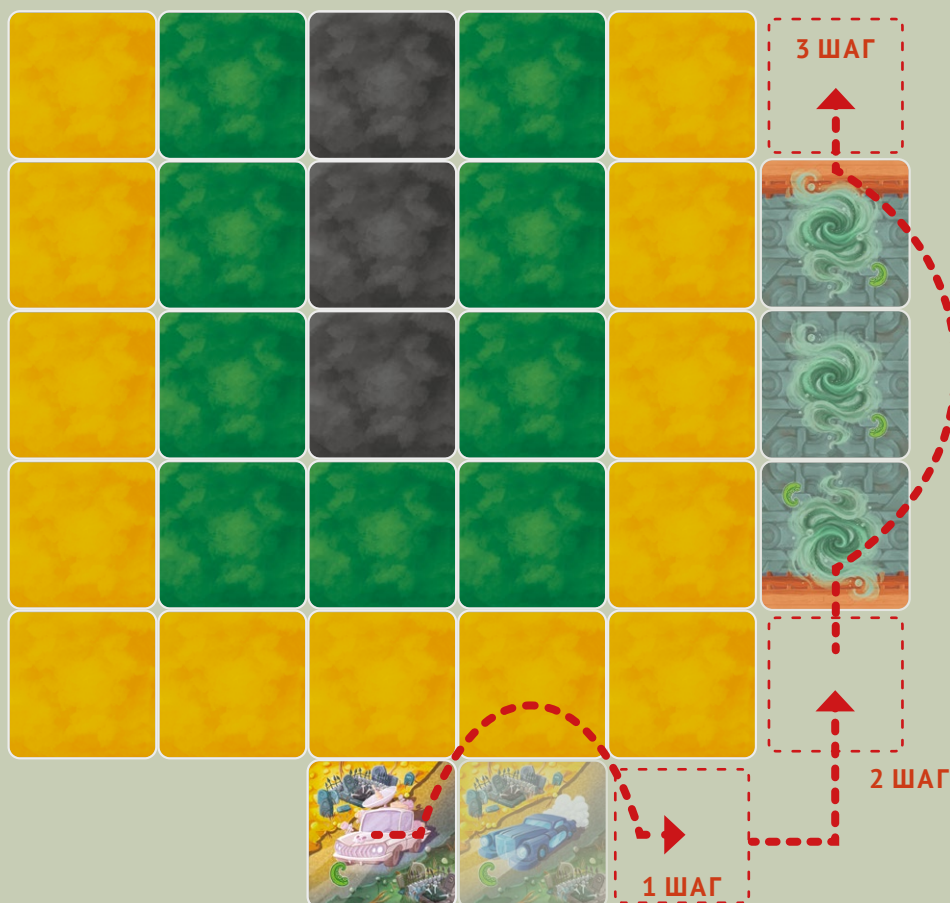
В свой ход вместо движения сыщика вы можете передвинуть свою машину. Для этого на клетке машины должен находиться хотя бы 1 сыщик — иначе кто будет жать на педаль? Двигайте машину вдоль поля на расстояние до 3 клеток. Если на вашем пути оказываются чужая машина или клетки завесы миров, то «перепрыгивайте» эти клетки, не учитывая их в подсчёте движения. Также не учитывайте в подсчёте движения «угловые» клетки и не останавливайтесь на них (см. картинку внизу).

Если машина «наедет» на сыщика из чужой команды, находящегося за пределами поля, этот сыщик сразу же отправляется в свою машину. Если машина «наедет» на своего или союзного сыщика, она его «подбирает»: переместите сыщика на клетку машины.

Важно: сыщик не может сам наступить на клетку чужой машины, вместо этого он её «перепрыгивает».

ПОДСКАЗКА

Вы не можете перемещаться на машине вдоль клеток Иномирья, если у вас нет соответствующей силы алтаря.



ДЕЙСТВИЯ КЛЕТОК

В игре есть одноразовые и многоразовые клетки. Одноразовые действуют только при открытии, многоразовые — каждый раз, когда сыщик на них наступает. Если по действию клетки вы должны переместить сыщика, то он перемещается вместе с монетой. В игре также есть клетки, на которые нельзя заходить с монетой, они отмечены специальным значком. По действию клетки сыщик может переместиться в машину (в том числе с монетой) и за пределы поля.



Одноразовые клетки отмечены следами в углу клетки. После выполнения действия считайте их пустыми клетками.



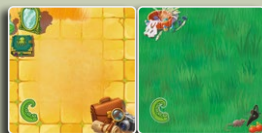
Клетки, куда нельзя заходить с монетой, отмечены зачёркнутой монетой в углу клетки.



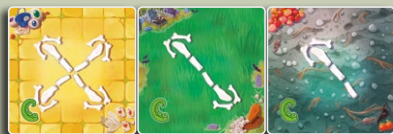
В конце вашего хода, если наступали на клетку с такой стрелкой, поверните эту клетку на 90° по часовой стрелке.



Изображением щупальца в левом нижнем углу отмечены все клетки игры. Это будет полезно, если вы захотите сыграть в режиме Мультивселенной (см. стр. 2).



Клетки-пустышки — ничего не происходит. Завершите свой ход.



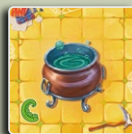
Указующие кости — без лишних слов и возражений идите в указанном направлении. Если направлений несколько, выберите любое. Таким образом можно переместиться даже за пределы поля.



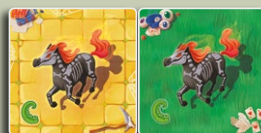
Могила с монетами — выложите на эту клетку указанное количество монет из запаса.



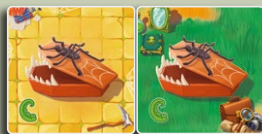
Запечатанная могила — положите на эту клетку жетон замка. Вскрыть его можно только с чьей-то помощью — на эту клетку должен прийти второй сыщик из вашей или союзной команды. Как только на клетке оказались 2 сыщика, уберите жетон замка обратно в запас. Теперь это обычная могила с монетами: выложите на клетку указанное количество монет из запаса.



Котел — сыщик столкнулся с необъяснимым явлением! Он загипнотизирован и пропускает 1 ход. Положите фишку сыщика на бок, ваш ход закончен. В следующий ход, пока этот сыщик бездействует, вы можете двигать других сыщиков из вашей команды. В конце этого хода гипноз перестает действовать: поднимите фишку, чтобы не забыть, что она снова в игре. Нельзя прийти на клетку с котлом и сразу передвинуться с неё, не используя эффект пропуска хода.



Призрачный конь — переместите сыщика, сделав ход конём (буквой Г, как в шахматах). Переверните только ту клетку, на которую вы наступите в конце хода. Считайте, что все прочие клетки вы «перепрыгнули».



Кусачий гроб — вернитесь на клетку, с которой пришли. В эту зубастую пасть лучше не соваться!



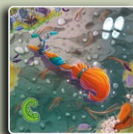
Слизь — наступив на скользкий след, сыщик повторяет своё последнее перемещение в том же направлении. Например, если вы пришли на эту клетку слева, двигайте сыщика ещё раз вправо. Если вы пришли сюда с помощью призрачного коня, сделайте ещё один такой же ход конём. Если прилетели на колдовской метле, вновь отправляйтесь в любое место Аркхэма и так далее.



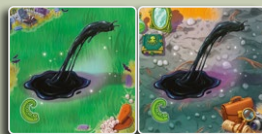
Сфера прозрения — вы нашли древнюю сферу и можете заглянуть в будущее! Подсмотрите по 4 любые закрытые клетки Аркхэма и Иномирья, не показывая их другим игрокам. Действия этих клеток не выполняются. Записывать информацию о будущем нельзя, полагайтесь только на память!



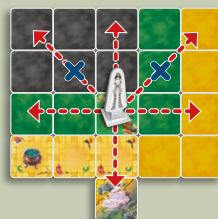
Гигантский нетопырь — пугающий потусторонний зверь возвращает сыщика в его машину. В ходе командной игры нетопырь уносит вас именно в свою, а не в союзную машину. Стоять на этой клетке нельзя: всё происходит мгновенно.



Колдовская метла — оседлайте ведьмин транспорт и переместите сыщика на любую клетку Аркхэма по своему выбору, открытую или закрытую. Так можно напасть на чужого сыщика, если у вас нет монеты. Так нельзя попасть на закрытую или запрещённую клетку, если у вас при себе монета.



Пространственный скачок — переместите сыщика через 1 клетку по прямой (не по диагонали) в любом направлении (считайте, что он её «перепрыгивает»).



Река Мискатоник — эта клетка преодолевается за несколько ходов сыщика: придя на клетку поставьте сыщика на половину 1. В следующий ход этого сыщика — на половину 2. В следующий ход — на следующую клетку. Атаковать на реке можно только того сыщика, который находится на шаг впереди. Соответственно, одновременно здесь могут находиться сразу два сыщика из разных команд, но только на разных половинах клетки.



Таверна — пока ваш сыщик стоит на этой клетке, он в безопасности: в таверну не могут зайти сыщики из чужих команд, а значит, не могут на вас напасть. На эту клетку нельзя зайти с монетой. В таверне может находиться сколько угодно сыщиков из вашей или союзной команды.



Колесо судьбы — передвиньте сыщика по направлению одного из указателей. В конце вашего хода поверните эту клетку на 90° по часовой стрелке. Колесо судьбы всегда поворачивается только 1 раз за ход, даже если вы прошли по нему несколько раз.



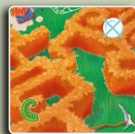
Завеса миров — путь между Архэмом и Иномирьем занимает 1 движение. Наступив на первую клетку завесы, сразу же двигайте своего сыщика на вторую, затем на третью и выходите с другой стороны. Клетки завесы можно проходить как угодно: по прямой или по диагонали. Пройти завесу миров можно только с клеток поля. Перемещаться вдоль завесы, находясь за пределами поля, нельзя.



Ворон — переместите на эту клетку любую находящуюся на поле монету (таким образом монету можно забрать у любого сыщика). Если монет на поле нет, ворон ничем не может вам помочь.



Венок безумия — все по очереди, начиная с вас, делают ход за следующего игрока, принимая за него любые решения. Например, вы играете за белых. После вас ходят синие, потом красные, потом жёлтые. Как только вы открыли клетку с венком, вы сразу делаете ход за синих. Потом синие ходят за красных, красные за жёлтых, а жёлтые за белых (за вас). После этого наваждение рассеивается, и ваш сосед слева (синие) ходит уже как обычно.



Лабиринт вечности — в таком запутанном месте легко потеряться: на этой клетке могут стоять сыщики из разных команд. Ни на кого, кто стоит на этой клетке, нельзя напасть. Сюда нельзя зайти с монетой.



Колодец душ — с его помощью можно попадать из Архэма в Иномирье и наоборот. Когда вы найдёте первый колодец, он считается клеткой-пустышкой. Как только откроется второй колодец, он мгновенно перенесёт вас на первый. С этого момента, как только вы наступаете на клетку колодца, сразу перемещайте фишку на клетку второго колодца (если на ней стоит чужой сыщик, а у вас нет монеты, вы автоматически обезвреживаете его). Через колодцы можно носить монеты. Если на колодце стоит сыщик с монетой и на него наступает чужой сыщик без монеты, наступающий обезвреживает соперника, получает его монету (если хочет) и автоматически перемещается на клетку второго колодца.



Катапульта — при открытии сразу же швыряет снаряд, который летит прямо в любом направлении (направление выбирает игрок, открывший клетку). Любой сыщик, который стоит на пути снаряда, считается обезвреженным и отправляется в свою машину. Если на пути снаряда стоят несколько сыщиков, снаряд попадает только в первого. Если подходящих целей нет, снаряд исчезает. Снаряд не может преодолеть завесу миров и оказаться в Архэме.



Алтарь — здесь вы можете заключить союз с неведомым и получить особую силу алтаря в обмен на одного из своих сыщиков. Возьмите из запаса соответствующий алтарю жетон (с таким же символом) и примите решение.

Если вы готовы заключить союз: уберите из игры одного любого своего сыщика и оставьте жетон себе как напоминание. С этого момента и до конца игры все оставшиеся сыщики вашей команды наделены особой силой алтаря, а раскрытая клетка алтаря считается пустышкой.

Если вы не готовы заключить союз: выложите жетон на клетку алтаря. Теперь любой игрок сможет прийти к алтарю и получить его силу в обмен на одного из своих сыщиков.

У игрока могут быть 2 союза с неведомым, то есть 2 жетона алтарей. Нельзя заключить союз, если остался последний сыщик. Приобретённые силы не действуют на союзников в командном режиме.



Алтарь богатства — позволяет носить по 2 монеты, но только если вы начинаете ход в Иномирье. Как только сыщик с двумя монетами заканчивает ход за пределами Иномирья, способность перестаёт действовать — в начале своего следующего хода оставьте вторую монету на клетке поля, вы сможете вернуться за ней позже. Способность продолжит действовать, когда сыщик вернётся в Иномирье. Вы можете перенести в машину сразу две монеты.



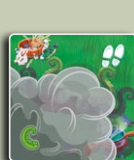
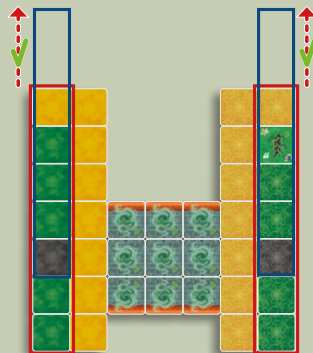
Алтарь пространства — позволяет использовать клетки пространственного скачка как колодцы. Если и в Иномирье, и в Архэме открыты клетки пространственного скачка, то, наступив на любую из них, вы можете сразу перенестись на любую другую. Вы можете это делать вместе с монетой. Переместившись, сразу же прыгните через 1 клетку по прямой, следуя обычным правилам пространственного скачка.



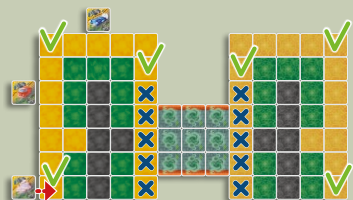
Алтарь пути — позволяет перемещать машину вдоль завесы миров и границ Иномирья. Так вы сможете переносить монеты из Иномирья в машину, не возвращаясь в Архэзм. Машина проезжает вдоль завесы миров за 1 шаг.



Дрожь земли — нечто жуткое пытается выбраться из небытия! Сдвиньте все клетки, образующие вертикальный ряд поля (относительно завесы миров), где вы нашли эту клетку, на 2 клетки вверх или вниз. Точно так же сдвиньте соответствующий «зеркальный» ряд клеток в Архэзме (чтобы определить соответствующий ряд, отсчитайте равное расстояние от завесы миров в клетках поля).



Туман небытия — стремительно поглощает саму сущность обоих миров! Уберите в коробку по 3 крайние клетки Архэзма и Иномирья. Убирать клетки нужно «зеркально», из соответствующих друг другу мест — как на картинке. Нельзя убирать клетки, прилегающие к завесе миров. Нельзя допускать ситуацию, в которой появятся клетки, «оторванные» от поля. Можно убирать как закрытые, так и открытые клетки. Если на выбранной клетке находится сыщик, он сразу же переносится к себе в машину. Если на клетке находится монета (даже если она у сыщика), уберите её в коробку. Если вы убрали клетку, примыкающую к машине, эта машина перемещается на её место — как на картинке.



КАК СОБРАТЬ СВОЁ ПОЛЕ

Чтобы разнообразить партии, вы можете собирать поле любой формы, как вам захочется. Но несколько правил всё же стоит учитывать:

- Собирая своё поле, не забывайте убирать из игры по 2 клетки каждого цвета.
- Ставьте серые клетки в центре поля, окружайте их зелёными клетками, а внешний край собирайте из жёлтых клеток.

- Сначала соберите Аркхэм, а затем соберите точно такое же, но «отражённое» Иномирье. Завесу миров между ними можете сделать в любом месте.
- Игроки могут сами выбрать, где разместить свои машины, но касаться они должны только жёлтых клеток и находиться симметрично относительно поля и друг друга.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Дмитрий Кибкало
Художники: Кристина Плазун, Наталья Плотникова
Развитие игры: Максим Половцев, Анна Половцева
Продюсер: Артём Шорохов
Дизайн и вёрстка: Дарья Горохова
Выпускающий редактор: Илья Дроздов
Директор издательского департамента:
Александр Киселев
Руководитель тестирования: Елена Ворноскова
Ведущие тестировщики: Егор Бережков,
Андрей Виннер, Андрей Рамодин

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту voros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Издатель: ООО «Магеллан Производство»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова
Креативный директор: Николай Пегасов
Международное продвижение: Кристина Кирпикова
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



