3. Боксёр (Аркхэм) ×2 /
Глубоководный (иные миры) ×1

Здравый рассудок: выберите соперника. Вы тайно сравниваете карты на руках. Обладатель карты с меньшим значением оказывается вне игры. При равных значениях оба игрока остаются в игре.

Безумие: выберите соперника, сохраняющего здравый рассудок. Он оказывается вне игры. Если вы применяете это свойство, а в раунде не осталось соперников в здравом рассудке, ничего не происходит (положите эту карту перед собой, как обычно).

2. Федерал (Аркхэм) ×2 /
Ночной призрак (иные миры) ×1

Здравый рассудок: выберите соперника и втайне от других посмотрите карту у него на руке.

Безумие: выберите соперника и втайне от других посмотрите карту у него на руке. Затем сделайте ещё один полноценный ход. Перед этим ходом не проходите проверку рассудка. Если вы разыграете карту «Ктулху», карта «Ночной призрак» будет считаться находящейся в вашей зоне сброса.

1. Сыщики (Аркхэм) ×5 /
Культисты (иные миры) ×1

Здравый рассудок: выберите соперника и назовите любое значение, кроме «1». Выбранный игрок должен честно ответить, есть ли у него на руке карта с этим значением. Если да, то он оказывается вне игры. Вы можете загадать «0».

Безумие: выберите соперника. Если у него на руке есть карта со значением «1», он оказывается вне игры. Если нет, назовите любое значение, кроме «1». Выбранный игрок должен честно ответить, есть ли у него на руке карта с этим значением. Если да, то он оказывается вне игры.

0.«Томми-ган» (Аркхэм) ×1 /
Р'льех (иные миры) ×1

Здравый рассудок: выберите любого игрока (можно себя). Раскройте 2 карты из колоды и положите их в зону сброса выбранного игрока.

Поскольку раскрытые карты не разыграны и не сброшены, ни одно из их свойств не применяется (включая свойства карт «Дилетантка» и «Ктулху»). Если вам нужно раскрыть 2 карты, а в колоде их меньше, вместо этого раскройте всю колоду.

Безумие: переверните колоду так, чтобы нижняя карта стала верхней и лежала лицевой стороной вверх. До конца раунда все игроки могут видеть следующую карту, которая будет взята из колоды. Игроки не могут смотреть другие карты в колоде, кроме верхней.

В начале вашего следующего хода (до проверки рассудка) вы можете закончить раунд. В этом случае подведите итоги раунда, как если бы закончились карты в колоде.

0. Инопланетные яйца (иные миры) ×1

Если вы разыгрываете эту карту, вы оказываетесь вне игры. В отличие от карт «Дилетантка» и «Ктулху», вы остаётесь в игре, если сбрасываете эту карту.

ОШИБКИ

Случайно или нет, но существует множество способов, как игрок может нарушить правила, например не ответить честно, будучи целью карт «Сыщики», или не разыграть карту «Певица», когда это требуется.

Игроки должны хорошо понимать правила игры и всегда внимательно следить за своими картами. Умышленное жульничество может существенно ухудшить игровой опыт.

КЛАССИЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ

Чтобы сыграть в классическую версию игры «Ужас Аркхэма: Тайное послание», перед игрой уберите карты «Томми-ган» и «Р'льех». В конце каждого раунда игроки не могут сыграть вничью: игроки, у которых на руках карты с одинаковым значением, оказываются вне игры.

АВТОРЫ ИГРЫ

Автор оригинальной игры: Сэйдзи Канаи
Дополнительная разработка: Хорхе Чжан
Иллюстрации: Мауро Даль Бо, Уолтер Брокка, Джошуа Кайрос, Мэтью Каудери, Станислав Диколенко, Грей Эрб, Андерс Файнер, Тони Фоти, Александр Карч, Роберт Ласки, Адам Шумперт, Стивен Сомерс, Pixoloid Studios, Шейн Тайри, Магали Вильнёв
Графический дизайн: Рэнди Делвен, Джей Хернишин, Тони Мастранджели
Креативный директор: Брианна Вудворд
Производство: Гваделупе Гонсалес, Хорхе Чжан
Текст правил: Кевин Элленбург, Джефф Фрейзер
Редактор: Дэн Варретт
Маркетинг: Кристал Роуз, Престон Уинг
Глава студии: Майк Хаммел
Сотрудники компании Z-Man: Брайан Борнмюллер, Рэнди Делвен, Кевин Элленбург, Гваделупе Гонсалес, Джей Хернишин, Майк Хаммел, Кристал Роуз, Престон Уинг, Брианна Вудворд, Хорхе Чжан
Особая благодарность: Билл Алтиг, Джастин Энгер, Майкл Бломберг, Энди Кристенсен, Тереза Дери, Джо ДеСимоне, Халли Фейл, Эмили Френчик, Остин Литцлер, Брайан Малкахи, Катрина Острандер, Люк Петершмидт, Шон Райан, Алекс Шли, Джасинда Уилсон
Игру тестировали: Микаэль «Froh» Гарсин, Даниэль Маркайда, Ти Маркайда, AJ Маркайда, AG Маркайда, Мелисса Миллер, Брук Николс, Марк Памингуан («Friendly Meeple»), Рави Патель, Бен Шиллмюллер, Юрий Шульман, Джереми Сталл, Джонатан Уэстфолл, Чэньшу Юй, Джонатан Жанай

© 2025 Z-Man Games. Arkham Horror & Z-Man Games are ® of Z-Man Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Павел Ковриженкин
Переводчик: Алексей Белов
Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Сергей Пузиков
Корректор: Ольга Португалова
Лицензионный менеджер: Александр Ильин

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. © 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0

HOBBY WORLD
Играть интересно

hobbyworld.ru

ТАЙНОЕ ПОСЛАНИЕ™

ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в мрачный город Аркхэм! В лабиринте его улиц сокрыто множество леденящих душу тайн, разгадать которые под силу лишь вам. Заручитесь поддержкой местных сыщиков, изучите улики, прикоснитесь к потустороннему и постарайтесь не сойти с ума...

СОСТАВ ИГРЫ

27 карт

6 памяток

18 фишек мифов

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

1. Каждый игрок берёт памятку, лишние уберите в коробку.
2. Найдите карту «Инопланетные яйца» и отложите её в сторону лицевой стороной вверх.
3. Перемешайте остальные 26 карт и сложите колодой лицевой стороной вниз в центре стола. Рядом сложите резерв фишек мифов.
4. Возьмите верхнюю карту из колоды и отложите её в сторону **лицевой стороной вниз**, не раскрывая. В этом раунде она не используется.
5. Каждый игрок берёт одну карту из колоды и держит её в тайне от соперников.
6. Первым ходит тот, кто последним узнал какую-нибудь тайну.

Если вы **играете вдвоём**, раскройте ещё 5 карт из колоды и отложите их в сторону **лицевой стороной вверх**. *В этом раунде они не используются, но позволят предположить, какие карты могут оказаться у соперника.*

Партия игры в «Ужас Аркхэма: Тайное послание» состоит из нескольких раундов. Каждый раунд вы изучаете улики, разыгрывая карты, и пытаетесь сохранить рассудок, чтобы не поддаться ужасу.

Карта в вашей руке представляет собой улику, которую вы сейчас изучаете. Каждый ход вы вытягиваете 1 карту из колоды, затем разыгрываете 1 из 2 своих карт. Разыгрывая **карты иных миров**, можно стать **безумным**, что даёт вам доступ к мощным **свойствам** на картах, но также заставляет вас каждый ход совершать **проверку рассудка**, чтобы узнать, не сломались ли вы окончательно.

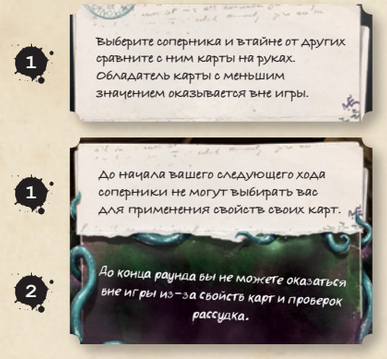
Для победы в раунде вам необходимо либо обладать картой с наибольшим значением в конце раунда, либо остаться единственным игроком, который не выбыл из игры.

Карты Аркхэма и карты иных миров

Колода состоит из карт двух видов.

На **картах Аркхэма** есть только 1 свойство **здравого рассудка**.

На **картах иных миров** есть 1 свойство **здравого рассудка** (сверху) и 2 свойство **безумия** (внизу).

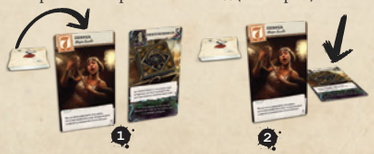


Число ромбиков обозначает количество таких карт в колоде.

ХОД ИГРОКА

Партия проходит по часовой стрелке. В свой ход следуйте шагам в указанном порядке:

1. **Возьмите** верхнюю карту из колоды.
2. **Разыграйте** одну из двух карт на руке.
3. **Примените** одно из свойств разыгранной карты:
   - Если вы в **здравом рассудке**, вы обязаны применить свойство здравого рассудка этой карты.
   - Если вы **безумны**, вы выбираете или **свойство здравого рассудка,** или **свойство безумия** этой карты. Если у карты нет свойства безумия, вы используете свойство здравого рассудка.
4. **Положите** разыгранную карту в вашу зону сброса и завершите свой ход (см. стр. 3).



Разыгранные и сброшенные карты

Область на столе перед вами — это ваша **зона сброса**. Каждый раз, когда вы разыгрываете или сбрасываете карту, вы должны положить её лицевой стороной вверх в свою зону сброса. Все разыгранные или сброшенные карты **должны быть видны всем игрокам**.

Обычно вы можете применить свойство здравого рассудка или свойство безумия карты, только когда **разыгрываете** эту карту во время своего хода. Вы **не применяете** никакие свойства карты, когда вынуждены сбросить карту с руки (например, из-за карты «Музыкант», см. стр. 4), когда карта помещается непосредственно в вашу зону сброса (см. «Томми-ган» на стр. 5) или когда вы раскрываете карту во время проверки рассудка (см. ниже).

Обратите внимание: карты «Дилетантка» и «Ктулху» — исключение. Вы должны применить их свойства здравого рассудка, когда разыгрываете или сбрасываете их с руки (см. стр. 4).

Вне игры

В результате применения свойств некоторых карт вы можете оказаться вне игры. (Считается, что вы перестаёте осознавать реальность и временно не можете продолжать расследование.)

В этом случае **сбросьте карту с руки лицевой стороной вверх**, не применяя её свойство (положите в свою зону сброса). До следующего раунда вас **нельзя выбирать целью для свойств карт и все ваши ходы пропускаются.**

Состояние разума

В начале каждого раунда все игроки находятся **в здравом рассудке** и могут применять только свойства здравого рассудка на разыгрываемых ими картах. Однако как только в вашу зону сброса попадает карта иных миров, вы сходите с ума из-за контакта с запретным знанием (помните: когда вы разыгрываете карту иных миров, она попадает в вашу зону сброса только после того, как её свойства будет применены).

Став безумным, вы можете применять свойство безумия на картах, но в начале каждого своего хода вы должны совершать **проверку рассудка**. Вы остаётесь безумным до конца раунда.

Проверка рассудка

Если в начале своего хода вы безумны, то перед тем, как взять карту и сделать ход, вы должны совершить проверку рассудка. Для этого раскройте с верха колоды столько карт, сколько карт иных миров в вашей зоне сброса. Если при проверке вы раскрыли хотя бы **1 карту иных миров**, вы проваливаете проверку и оказываетесь вне игры. Если же вы раскрыли только **карты Аркхэма**, вы успешно прошли проверку и продолжаете свой ход.

Успешно пройдя или провалив проверку рассудка, положите все раскрытые во время проверки карты лицевой стороной вверх в свою зону сброса.

Обратите внимание: если для проверки рассудка вы должны раскрыть больше карт, чем осталось в колоде, вместо этого раскройте всю колоду.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд может завершиться одним из двух способов: **когда заканчивается колода** или когда **остался только один невыбывший игрок**.

Если закончилась колода

Если любой игрок должен взять карту из колоды, а карт в ней не осталось, все игроки, кроме выбывших, раскрывают карты и сравнивают их значения.

Обладатель карты с **наибольшим значением** побеждает в раунде и берёт из запаса **фишку мифа**. Он кладёт её той стороной вверх, что соответствует его состоянию разума (здравый рассудок или безумие).

Если у нескольких игроков, оставшихся в раунде, карты с одинаковым наибольшим значением, они делят победу между собой. Все претенденты берут по 1 фишке мифа нужной стороной вверх.

Если остался один игрок

Если вы — единственный игрок, оставшийся в раунде (т. е. все остальные игроки вне игры), вы выигрываете раунд. Возьмите **фишку мифа** из запаса и положите её той стороной вверх, что соответствует вашему состоянию разума.

НАЧАЛО СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

Чтобы начать новый раунд, повторите шаги подготовки 2–5 (перемешайте карты, отложите часть в сторону, затем каждый игрок берёт 1 карту).

Все игроки начинают раунд в **здравом рассудке**, даже если в конце предыдущего раунда они были безумными. Игрок, **выигравший** предыдущий раунд, становится первым игроком. Если предыдущий раунд закончился вничью, случайным образом выберите одного из победителей прошлого раунда. Он становится первым игроком.

КОНЕЦ ПАРТИИ

Игра заканчивается, когда один из игроков выполнит любое из условий победы:

- у вас есть **2 фишки мифов** со сторонами ;
- у вас есть **3 фишки мифов** со сторонами ;
- вы успешно применили свойство безумия карты **«Ктулху»**.

Обратите внимание: во время игры вы можете собирать оба вида фишек мифов, но при проверке условий победы их нужно считать отдельно. В игре может быть несколько победителей.

СВОЙСТВА КАРТ

8. Дилетантка (Аркхэм) ×1 / Ктулху (иные миры) ×1

Здравый рассудок: если вы разыгрываете или сбрасываете эту карту, то оказываетесь вне игры.

Безумие: если вы разыграете Ктулху, когда в вашей зоне сброса есть хотя бы 2 карты иных миров, вы выигрываете всю партию (независимо от того, сколько у вас фишек мифов и какой стороной они лежат). Сам Ктулху не идёт в счёт необходимых вам двух карт иных миров (он сбрасывается только после применения его эффекта).

Если в какой-то момент вы сбрасываете Ктулху (независимо от того, сколько карт иных миров находится в вашей зоне сброса) или разыгрываете Ктулху, когда в вашей зоне сброса находится менее 2 карт иных миров, вы должны применить эффект здравого рассудка и оказаться вне игры.

7. Певица (Аркхэм) ×1 / Шоггот (иные миры) ×1

Здравый рассудок: вы обязаны разыграть эту карту в свой ход, если она оказалась у вас на руке вместе с другой картой со значением «5» или больше. Не раскрывайте другую карту на руке. Если у вас на руке и певица, и шоггот, вы сами выбираете, кого из них разыграть.

Безумие: если вы разыгрываете эту карту, будучи безумным, и на руке у вас остаётся карта со значением «5» или больше, раскройте эту карту и немедленно выиграйте раунд.

6. Моряк (Аркхэм) ×1 / Рэндалл Тиллингаст (иные миры) ×1

Здравый рассудок: выберите соперника и обменяйте свою карту с руки на карту с руки этого игрока.

Безумие: тайно посмотрите карты на руках всех игроков и заберите их на руку. Затем тайно отдайте каждому игроку 1 карту с руки. Вы можете отдать в том числе карту, которая была у вас на руке до того, как вы взяли карты других игроков.

5. Музыкант (Аркхэм) ×2 / Пиявка (иные миры) ×1

Здравый рассудок: выберите любого игрока (можно себя) — он сбрасывает карту с руки и берёт новую. Если карт в колоде не осталось, игрок берёт карту, которая была отложена в начале раунда лицевой стороной вниз.

Безумие: выберите соперника. Заберите его карту на руку. Он берёт карту «Инопланетные яйца», отложенную в начале раунда лицевой стороной вверх (теперь это его карта на руке). Затем разыграйте одну из двух своих карт, используя 1 её свойство как обычно. Если вы разыграете Ктулху, пиявка считается уже находящейся в вашей зоне сброса.

4. Беспризорница (Аркхэм) ×2 / Некрономикон (иные миры) ×1

Здравый рассудок: до начала вашего следующего хода другие игроки не могут выбирать вас целью для свойств своих карт. На вас по-прежнему влияют карты, которые действуют сразу на всех игроков (например, Рэндалл Тиллингаст).

Обратите внимание: в редких случаях, когда вы разыгрываете карту, а все соперники «защищены» свойством карт «Беспризорница» или «Некрономикон», ничего не произойдёт, но карту вы разыграете. Однако если вы применяете свойство, заставляющее выбрать любого игрока, когда все остальные защищены (например, свойство карты «Музыкант»), вы обязаны выбрать себя.

Безумие: если вы разыгрываете эту карту, будучи безумным, и выбираете это свойство, вы не можете оказаться вне игры до конца этого раунда.

- Вы всё ещё каждый ход должны проходить «Проверку рассудка», однако если раскроете карту иных миров, остаётесь в игре, словно вы прошли проверку.
- Если вы разыгрываете или сбрасываете карты «Дилетантка», «Ктулху» или «Инопланетные яйца», вы остаётесь в игре.
- Если игрок использует карту «Сыщики» или «Культисты», чтобы угадать карту у вас на руке, вы честно отвечаете, угадал ли он, но остаётесь в игре, если он угадал.
- Если игрок использует карту «Боксёр» или «Глубоководный», чтобы сравнить ваши карты, и у его карты значение больше, все остаются в игре.
- Если в колоде кончились карты, раскройте карту на руке, как обычно. Вы всё равно проигрываете, если у кого-то есть карта со значением больше, чем у вас.