

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ЗАГОВОР В ИНСМУТЕ СЫЩИКИ

Сны о Пучине

Каждое утро, проснувшись, я не мог вспомнить очень многое, но даже тех воспоминаний, что всё-таки оставались, было достаточно, чтобы признать меня или безумцем, или гением, решишь я предать их бумаге.

Говард Ф. Лавкрафт «Морок над Инсмутом»

В состав дополнения «Заговор в Инсмуте. Сыщики» входят пять новых сыщиков и карты игроков, которые вы можете использовать для создания и улучшения колод в любой кампании или отдельном сценарии карточной игры «Ужас Аркхэма».

Символ дополнения

Все карты набора сыщиков «Заговор в Инсмуте» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Жетоны благословения и проклятия

В этом дополнении есть два новых типа жетонов хаоса: жетоны благословения (☩) и проклятия (☪). Изначально в мешке хаоса нет ни одного жетона ☩ или ☪. Однако эффекты некоторых карт могут добавлять такие жетоны в мешок хаоса либо убирать их из него.



Жетон благословения (☩) Жетон проклятия (☪)

- ☉ Жетоны ☩, вытянутые в проверке навыка, имеют следующий эффект: «+2. Вытяните ещё один жетон. Вместо того чтобы вернуть этот жетон ☩ в мешок хаоса, верните его в резерв жетонов».
- ❖ В любой момент в мешке хаоса и на картах в игре (в запечатанном виде) не может присутствовать суммарно более 10 жетонов ☩.
- ☉ Жетоны ☪, вытянутые в проверке навыка, имеют следующий эффект: «-2. Вытяните ещё один жетон. Вместо того чтобы вернуть этот жетон ☪ в мешок хаоса, верните его в резерв жетонов».
- ❖ В любой момент в мешке хаоса и на картах в игре (в запечатанном виде) не может присутствовать суммарно более 10 жетонов ☪.
- ☉ Жетоны ☩ или ☪, вытянутые вне проверки навыка, не имеют модификаторов, значений и собственных эффектов, если иного не указано эффектами карт.



Изученный

«Изученный» — это ключевое слово-свойство, которое встречается на некоторых высокоуровневых картах (преимущественно на картах Искателя).

Для того чтобы сыщик смог включить такую карту в свою колоду, сперва ему следует «распознать» или «перевести» эту карту, выполнив задание на низкоуровневой карте с тем же названием и сделав соответствующую запись в журнале кампании.

- ☉ Вы можете включить изученную карту в колоду только путём улучшения низкоуровневого варианта той же карты.
- ☉ Вы можете включить изученную карту в колоду, только если в вашем журнале кампании есть запись об успешном выполнении задания на низкоуровневом варианте той же карты.
- ☉ После того как сыщик выполнил такое задание и сделал соответствующую запись в журнале кампании, любой сыщик, участвующий в этой кампании, получает право улучшить одноимённую карту по обычным правилам улучшения карт.

Например, на карте «Сокровенный гримуар (писание Старшего Вестника)» есть ключевое слово «Изученный». Это значит, что сыщик не может приобрести эту карту как обычно. Чтобы включить её в колоду, сыщик должен улучшить «Сокровенный гримуар (непереведённый)», и это можно сделать, только если сыщики «перевели гримуар».

Печать

Когда игрок вводит в игру карту с ключевым словом «Печать», в качестве дополнительной цены этого ввода он должен найти в мешке хаоса указанный жетон и положить его на эту карту, тем самым запечатав его. Если карта позволяет выбрать один из нескольких жетонов, выбор делает игрок, под чьим контролем она находится. Если в мешке хаоса нет нужного жетона, карта не может войти в игру.

Запечатанный жетон хаоса не считается находящимся в мешке, поэтому его нельзя вытянуть из мешка во время проверки или благодаря свойству.

Когда жетон хаоса освобождается, он возвращается в мешок и больше не считается запечатанным. **Если карта с жетоном (жетонами) хаоса по любой причине выходит из игры, все запечатанные на ней жетоны немедленно освобождаются.**

У ряда карт (с ключевым словом «Печать» или без него) есть свойства, эффект которых запечатывает жетоны хаоса. Это делается тем же образом: найдите в мешке нужный жетон и положите на карту. Если в мешке нет нужного жетона, эффект не срабатывает.

Часто задаваемые вопросы

В. Что происходит, когда по эффекту какого-либо свойства мне нужно добавить в мешок хаоса определённое число жетонов ♠ или ♣, а в резерве нет нужного количества жетонов?

О. Вы разыгрываете свойство настолько полно, насколько это возможно, добавляя в мешок указанные в свойстве жетоны, пока в резерве их не останется.

В. Что происходит, если в качестве дополнительной цены розыгрыша карты или свойства мне нужно добавить в мешок хаоса определённое число жетонов ♠ или ♣, а в резерве нет нужного количества жетонов?

О. Если невозможно выплатить цену карты или свойства, эту карту/свойство нельзя сыграть/активировать.

В. Что происходит, если карта из-под «Аманды Шарп» добавлена к проверке, и игровой эффект предписывает переместить её в какую-либо другую игровую зону?

О. Она отправляется в указанную игровую зону. Она остаётся под «Амандой Шарп» лишь в тех случаях, когда в ином случае она должна была бы сброситься (например, после окончания проверки навыка).



Создатели игры

Автор дополнения: М. Дж. Ньюман при участии Джереми Цвирна

Продюсер: Молли Гловер

Редактор: Джеремайя Дж. Шоу

Корректор: Алисса Барринджер

Специалист по правилам: Алекс Уэрнер

Руководитель продуктовой линейки: Кейтлин Макграт

Руководитель разработки: Пол Клекер

Дизайнер дополнения: Нил У. Расмуссен при участии Райанна Коллинза

Координатор дизайна: Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо

Арт-директор: Дебора Гарсия и Джефф Ли Джонсон

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Сюжетная группа «Ужаса Аркхэма»: Кара Сентелл-Данк, Филип Д. Генри и Кейт Суэйзи

Координатор контроля качества: Зак Тьюальтомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Операционный директор: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нэйт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Андреа дельАньезе, Дэвид Аттали, Далия Берковиц, Дэйн Бикотт, Кэди Билеки, Джо Билеки, Юйчи Ван, Закари Варберг, Шарлотта Кирхофф-Лукат, Райли Колби, Стивен Коулман, Кейси Лент, Грегуар Лефевр, Кенни Линг, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Эрик Мейерс, Сэмьюэл Л. Олсон, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Скарлетт Реверман, Джим Робертс, Рахма Снинаен, Александр Скеггс, Аарон Странк, Майка Странк, Бен Уилкинсон, Джулия Фаэта, Грант Флеланд, Джереми Фредин, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джеймс Хоуэлл, Джереми Цвирн, Дерек Шак, Авита Шарма, Винсент Шварц, Ханс Шмидт, Шелли Шоу.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Евгений Сарнецкий

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайн и вёрстка: OWL Agency (Евгений Сарнецкий, Анастасия Елисеева)

Благодарим Вадима Гайсина, Никиту Казарина, Евгения Карелина, Михаила Кротова, Михаила Лисовского за помощь в подготовке русского издания.

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.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



© 2025 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission.