



ПРО ГРУ :

«Жах Аркгема. Третє видання» — це кооперативна гра жахів за мотивами творів Г. Ф. Лавкрафта, у якій гравці стають дослідниками та намагаються завадити Стародавнім прокинутися і заповнити Аркгем. Події відбуваються у 1926 році, у розпал двадцятих, серед джазових клубів, підпільних барів та таємних ритуалів. У грі чотири сценарії, у яких дослідники борються з Азатотом, Гастуром, Шуб-Ніггурат і Ктулху, збирають докази, протистоять монстрам і намагаються запобігти приреченості.

ДЛЯ КОГО ГРА :

Гра призначена для 1–6 гравців, які люблять тематичні кооперативи, глибокі сценарії та атмосферу містичного жаху. Вона підійде тим, хто цінує стратегічні рішення, взаємодію з іншими гравцями та темні історії у стилі Лавкрафта.



КОМПЛЕКТАЦІЯ :

У коробці ви знайдете правила гри та довідник, 12 плиток мапи, 4 листи сценаріїв, 12 листів дослідників, 6 карт-пам'яток, 32 карти заголовків, 40 карт архіву, 36 карт аномалій, 96 карт подій, 72 карти зустрічей, 12 карт союзників, 28 карт предметів, 10 карт залять, 26 особливих карт, 37 початкових карт, 12 карт станів, 62 карти монстрів, 48 жетонів доказів/приреченості, 42 жетони поранень, 42 жетони жаху, 40 жетонів грошей, 24 жетони решток, 30 жетонів зосередженості, 6 кубиків, 5 жетонів аномалій, 18 жетонів міту, 10 маркерів та 6 жетонів активації.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ :

Виберіть сценарій та підготуйте відповідні плитки мапи, колоди монстрів і жетони міту. Кожен гравець обирає дослідника та отримує його лист дослідника з початковими характеристиками. Підготуйте жетони зосередженості, грошей, доказів, поранень і жаху, розташуйте їх у зоні доступу для всіх гравців.

ХІД ГРИ

Гра проходить у раундах, кожен з яких включає чотири фази. У фазі дій гравці виконують дві дії на вибір: переміщуються, збирають кошти, отримують жетон зосередженості, знімають жетони приреченості, атакують або ухиляються від монстрів, вивчають докази, обмінюються предметами та союзниками або виконують спеціальні дії на компонентах із позначкою «Дія». У фазі монстрів підготовлені монстри рухаються до дослідників і атакують, а виснажені монстри не діють. У фазі зустрічей дослідники, що не перебувають у бою, розігрують карту зустрічі відповідного району або вулиці, яка може вимагати перевірки умінь, ресурсів або надавати докази для просування сценарієм. У фазі міту гравці беруть по два жетони міту та застосовують їх ефекти, розповсюджуючи приреченість, додаючи монстрів на поле, розміщуючи докази або активуючи інші події. Для перевірки умінь гравець кидає кубики згідно зі значенням відповідного уміння; успіх досягається при випаданні хоча б однієї «5» або «6», а ефекти багатьох перевірок залежать від кількості успішних кидків.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Дослідники перемагають, якщо виконують усі завдання на картах кодексу сценарію. Гравці зазнають поразки, якщо приреченість поширюється на весь Аркгем.



Поради для гри:

01

Важливо координувати дії дослідників, обмінюватися предметами та союзниками, правильно використовувати жетони зосередженості для перекиду кубиків і оперативно реагувати на появу монстрів.

02

Спільна стратегія і планування рішень визначають успіх у грі.