



ПРО ГРУ:

«Прадавний жах» — це масштабна кооперативна пригодницька гра в жанрі детективу й жахів за мотивами творів Г. Ф. Лавкрафта. Гравці виступають у ролі дослідників, які намагаються розгадати моторошні таємниці, захистити людство від пробудження Стародавнього та врятувати світ від немислимих жахів. Кожна партія залежить від вибору одного з чотирьох Стародавніх: Азатота, Йог-Сотота, Шуб-Ніггурата або Ктулху, і пропонує унікальні сценарії та виклики.

ДЛЯ КОГО ГРА:

Гра розрахована на компанії від 1 до 8 гравців і підходить для тих, хто любить детективні історії, кооперативні пригоди та тематичні настільні ігри з елементами жахів. Вона ідеальна для фанатів Лавкрафта та тих, хто хоче випробувати стратегічне мислення й командну взаємодію в масштабному ігровому світі.



КОМПЛЕКТАЦІЯ:

У коробці містяться всі необхідні компоненти для масштабної кооперативної гри: ігрове поле, довідник, книжка правил, 12 листів дослідників, 4 листи Стародавніх, 51 карта міту, 36 карт зустрічей у локаціях, 32 карти дослідницьких зустрічей, 24 карти зустрічей в Інших світах, 18 карт експедиційних зустрічей, 16 карт таємниць, 12 карт особливих зустрічей, 40 карт активів, 36 карт станів, 20 карт заклинань, 14 карт артефактів, 4 карти-пам'ятки, 78 жетонів здоров'я і розуму, 43 жетони монстрів, 36 жетонів доказів, 30 жетонів поліпшення, 20 жетонів квитків, 20 жетонів Стародавніх, 9 жетонів воріт, 4 жетони чуток, 1 жетон поточної експедиції, 1 жетон приреченості, 1 жетон передвістя, 1 жетон головного дослідника, 1 жетон таємниці, 4 кубики та 12 фішок дослідників із пластиковими підставками.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

Кожен гравець обирає дослідника з унікальними вміннями та здібностями, отримує початкове майно та фішку дослідника. Створюється чаша монстрів, колода міту та інші колоди, розташовуються жетони, локації та стартові ефекти. Стародавній обирається за згодою гравців або випадково, визначаючи сценарій партії.

ХІД ГРИ

Партія триває кілька раундів, кожен з яких складається з трьох фаз:

Фаза дій: дослідники по черзі виконують до двох дій: подорожують між локаціями, отримують квитки на поїзд або корабель, відпочивають, обмінюються майном, отримують активи або виконують дії компонентів.

Фаза зустрічей: кожен дослідник розіграє по одній карті зустрічі відповідно до локації або з колоди загальних зустрічей. Якщо у локації є монстри, проводяться бойові зустрічі з кожним з них, використовуючи перевірки сили та волі.

Фаза міту: головний дослідник відкриває карту міту, виконує вказівки картки у зазначеному порядку — переміщує жетон передвістя, підвищує приреченість, застосовує ефекти розплати, розміщує ворота, монстрів, жетони Стародавніх, чутки та докази.

КІНЕЦЬ ЕПОХИ І ПІДРАХУНОК БАЛІВ:

Дослідники перемагають, щойно розгадають три таємниці Стародавнього. Якщо Стародавній пробудився, потрібно розкрити його останню таємницю.

Дослідники програють, якщо:

- жетон приреченості досягає поділки «0», Стародавній пробуджується;
- усі дослідники вибувають із гри;
- колода міту вичерпалася, а треба відкрити карту;
- текст карти повідомляє про поразку.

Поради для гри:

01

Плануйте переміщення та дії дослідників заздалегідь, співпрацюйте, використовуйте активи, квитки та жетони доказів стратегічно.

02

Важливо балансувати між битвами та дослідженнями, адже будь-яке рішення може вплинути на долю людства.

03

Головне — насолоджуватися кооперативним процесом і атмосферою містичних пригод.