



О ИГРЕ:

«Древний ужас» – это масштабная кооперативная приключенческая игра в жанре детектива и ужасов по мотивам произведений Г. Ф. Лавкрафта. Игроки выступают в роли исследователей, пытающихся разгадать жуткие тайны, оградить человечество от пробуждения Древнего и спасти мир от невысказанных ужасов. Каждая партия зависит от выбора одного из четырех Древних: Азатота, Йог-Сотота, Шуб-Ниггурата или Ктулху, и предлагает уникальные сценарии и вызовы.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра рассчитана на компании от 1 до 8 игроков и подходит для любителей детективных историй, кооперативных приключений и тематических настольных игр с элементами ужасов. Она идеальна для фанатов Лавкрафта и для тех, кто хочет испытать стратегическое мышление и командное взаимодействие в масштабном игровом мире.



КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке содержатся все необходимые компоненты для масштабной кооперативной игры: игровое поле, справочник, книга правил, 12 писем исследователей, 4 письма Древних, 51 карта мифа, 36 карт встреч в локациях, 32 карты исследовательских встреч, 24 карты встреч в Других мирах, 18 карт особых встреч, 40 карт активов, 36 карт состояний, 20 карт заклинаний, 14 карт артефактов, 4 карты-достопримечательности, 78 жетонов здоровья и ума, 43 жетона монстров, 36 жетонов доказательств, 30 жетонов 2 Древних, 9 жетонов ворот, 4 жетона слухов, 1 жетон текущей экспедиции, 1 жетон обреченности, 1 жетон предвестия, 1 жетон главного исследователя, 1 жетон тайны, 4 кубика и 12 фишек исследователей с пластиковыми подставками.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Каждый игрок выбирает исследователя с уникальными умениями и способностями, получает первоначальное имущество и фишку исследователя. Создается чаша монстров, бревно мита и другие бревна, располагаются жетоны, локации и стартовые эффекты. Древний выбирается с согласия игроков или случайно, определяя сценарий партии.

ХОД ИГРЫ

Партия длится несколько раундов, каждый из которых состоит из трех фаз:

Фаза действий: исследователи поочередно выполняют до двух действий: путешествуют между локациями, получают билеты на поезд или корабль, отдыхают, обмениваются имуществом, получают активы или выполняют действия компонентов.

Фаза встреч: каждый исследователь разыгрывает по одной карте встречи в соответствии с локацией или из бревна общих встреч. Если у локации есть монстры, проводятся боевые встречи с каждым из них, используя проверки силы и воли.

Фаза мифа: главный исследователь открывает карту мифа, выполняет указания карты в указанном порядке – перемещает жетон предвестия, повышает обреченность, применяет эффекты расплаты, размещает ворота, монстров, жетоны Древних, слухи и доказательства.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Исследователи побеждают, как только разгадают три тайны Древнего. Если Древний проснулся, нужно раскрыть его последнюю тайну.

Исследователи проиграют, если:

- жетон обреченности достигает деления «0», Древний пробуждается;
- все исследователи выбывают из игры;
- бревно мита иссякло, а надо открыть карту;
- текст карты уведомляет о поражении.

Советы для игры:

01

Планируйте перемещение и действия исследователей заранее, сотрудничайте, используйте активы, билеты и жетоны доказательств стратегически.

02

Важно балансировать между битвами и исследованиями, ведь любое решение может повлиять на судьбу человечества.

03

Главное – наслаждаться кооперативным процессом и атмосферой мистических приключений.