



О ИГРЕ:

«Ужас Аркгема. Третье издание» — это кооперативная игра ужасов по мотивам произведений Г. Ф. Лавкрафта, в которой игроки становятся исследователями и пытаются помешать Древним проснуться и заполнить Аркгем. События происходят в 1926 году, в разгар двадцатых среди джазовых клубов, подпольных баров и тайных ритуалов. В игре четыре сценария, в которых исследователи борются с Азатотом, Гастуром, Шуб-Ниггурат и Ктулху, собирают доказательства, противостоят монстрам и пытаются предотвратить обреченность.

ДЛЯ КОГО ИГРА:

Игра предназначена для 1–6 игроков, любящих тематические кооперативы, глубокие сценарии и атмосферу мистического ужаса. Она подойдет тем, кто ценит стратегические решения, взаимодействие с другими игроками и темные истории в стиле Лавкрафта.



КОМПЛЕКТАЦИЯ:

В коробке вы найдете правила игры и справочник, 12 плиток карты, 4 листа сценариев, 12 листов исследователей, 6 карт-памятников, 32 карты заголовков, 40 карт архива, 36 карт аномалий, 96 карт событий, 72 карты встреч, 12 карт 0. 26 особых карт, 37 начальных карт, 12 карт состояний, 62 карты монстров, 48 жетонов доказательств/обреченности, 42 жетона ранений, 42 жетона ужаса, 40 жетонов денег, 24 жетона остаток, 30 жетонов сосредоточенности, 6 кубиков мита, 10 маркеров и 6 жетонов активации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Выберите сценарий и подготовьте соответствующие плитки карты, бревна монстров и жетоны мифа. Каждый игрок выбирает исследователя и получает его письмо исследователя с первоначальными характеристиками. Подготовьте жетоны сосредоточенности, денег, улик, ранений и ужаса, разместите их в зоне доступа для всех игроков.

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в раундах, каждый из которых включает в себя четыре фазы. В фазе действий игроки выполняют два действия по выбору: перемещаются, собирают средства, получают жетон сосредоточенности, снимают жетоны обреченности, атакуют или уклоняются от монстров, изучают доказательства, обмениваются предметами и союзниками или выполняют специальные действия на компонентах со значком «Действие». В фазе монстров подготовленные монстры двигаются к исследователям и атакуют, а истощенные монстры бездействуют. В фазе встреч исследователи, не находящиеся в бою, разыгрывают карту встречи соответствующего района или улицы, которая может потребовать проверки умений, ресурсов или предоставлять доказательства для продвижения по сценарию. В фазе мифа игроки берут по два жетона мифа и применяют их эффекты, распространяя обреченность, добавляя монстров на поле, размещая доказательства или активируя другие события. Для проверки умений игрок бросает кубики согласно значению соответствующего умения; успех достигается при выпадении хотя бы одной "5" или "6", а эффекты многих проверок зависят от количества успешных бросков.

КОНЕЦ ЭПОХИ И ПОДСЧЕТ БАЛОВ:

Исследователи выигрывают, если выполняют все задания на картах кодекса сценария. Игроки терпят поражение, если обреченность распространяется на весь Аркгем.



Советы для игры:

01

Важно координировать действия исследователей, обмениваться предметами и союзниками, правильно использовать жетоны сосредоточенности для переброса кубиков и оперативно реагировать на появление монстров.

02

Совместная стратегия и планирование решений определяют успех в игре.