

# ЗНАК СТАРШИХ БОГІВ



Правила гри

*Напевне, ви назвете мене божевільним, коли дізнаєтеся, що я збираюся зробити. Однак ви повинні повірити мені — цей музей справді живий, він заражений прадавнім злом. Як тільки ці диявольські сили вивільняться, вони перетворять людство на попіл. Щоночі я оглядаю експонати та реліквії, протистою жахіттям, що рвуться на волю, і вивчаю всі старі книги, які можу знайти. Здається, я знайшов спосіб урятувати всіх нас. Прадавні культи створили особливий символ, щоб відганяти зловісних істот.*

*Вони назвали його знаком Старших богів.*

## ОГЛЯД ГРИ

«Знак Старших богів» — кооперативна гра для 1–8 гравців, які в ролі дослідників борються з одним з Великих Стародавніх. Це могутні огидні істоти, що мешкають у просторі між вимірами.

На дослідників чекають пригоди в музеї Міскатонікського університету та на його околицях. Пробудження Стародавнього призводить до низки жахливих подій. Долаючи всілякі перешкоди, дослідники намагаються здобути найціннішу нагороду — знак Старших богів. Лише він може завдати Стародавньому потрапити в наш світ. Тільки так ви зможете врятувати людство, що опинилося під загрозою зникнення.

Однак час спливає: кожної опівночі Стародавній стає все ближчий до пробудження і знищення всього світу.

## МЕТА ГРИ

Мета гри «Знак Старших богів» — спільними зусиллями зупинити пробудження Стародавнього. Для цього дослідники повинні збирати знаки Старших богів, успішно завершуючи різноманітні пригоди в музеї.

Якщо Стародавній прокинеться, дослідники матимуть останній шанс перемогти його в майже безнадійній фінальній битві. Варто розуміти, що битва проти Стародавнього майже завжди закінчується поразкою та смертю.

## ЗМІСТ ГРИ

- Ці правила
- 1 годинник
- 1 стрілка годинника
- 1 пластикова заклепка (для стрілки годинника)
- 1 лист входу в музей
- 6 зелених кубиків
- 1 жовтий кубик
- 1 червоний кубик
- 80 карт (розміру «Таро»):
  - 8 карт Стародавніх
  - 16 карт дослідників
  - 48 карт пригод
  - 8 карт Інших світів
- 76 маленьких карт:
  - 12 карт звичайних предметів
  - 12 карт особливих предметів
  - 12 карт заклинань
  - 8 карт союзників
  - 32 карти міту
- 144 картонні жетони:
  - 16 жетонів дослідників
  - 30 жетонів розуму
  - 30 жетонів здоров'я
  - 15 жетонів доказів
  - 22 жетони монстрів
  - 5 жетонів монстрів-масок
  - 12 жетонів приреченості
  - 17 жетонів знаків Старших богів

## ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

У цьому розділі детально описані компоненти гри.

### ГОДИННИК, ГОДИННИКОВА СТІЛКА ТА ПЛАСТИКОВА ЗАКЛЕПКА

Час у грі відстежують за допомогою годинника. Приєднайте стрілку до годинника за допомогою пластикової заклепки.



### ЛИСТ ВХОДУ В МУЗЕЙ

На цьому листі перелічені та описані дії, які гравці можуть виконати на вході в музей.



## ЗЕЛЕНІ КУБИКИ

Зелені кубики потрібні для виконання завдань і завершення пригод.



## ЖОВТИЙ КУБИК

Жовтий кубик зазвичай кидають після використання звичайного предмета. Він може дати кращий результат, ніж зелений кубик.



## ЧЕРВОНИЙ КУБИК

Червоний кубик зазвичай кидають після використання особливого предмета. Він може дати кращий результат, ніж зелений або жовтий кубики.



## КАРТИ СТАРОДАВНІХ

На цих картах зображені різні Стародавні, проти яких боротимуться дослідники.



## КАРТИ ТА ЖЕТОНИ ДОСЛІДНИКІВ

На цих картах зображені різні дослідники, якими керують гравці. Кожна карта дослідника має відповідний жетон — ним позначають поточне місцезнаходження дослідника в музеї.



## КАРТИ ПРИГОД

На цих картах зображені різні кімнати та події в музеї, які гравці повинні дослідити, щоб знайти знаки Старших богів.



## КАРТИ ІНШИХ СВІТІВ

Ці карти — особливі пригоди в інших вимірах. Коли в музеї відкриваються ворота в Інші світи, дослідники можуть дослідити, що розташовано за ними.



## КАРТИ ЗВИЧАЙНИХ ПРЕДМЕТІВ, ОСОБЛИВИХ ПРЕДМЕТІВ І ЗАКЛИНАНЬ

Ці карти — корисні предмети та заклинання, які допомагають дослідникам успішно завершувати пригоди й залишатися живими.



Звичайні предмети



Особливі предмети



Заклинання

## КАРТИ СОЮЗНИКІВ

Ці карти — люди, які допомагають дослідникам у пошуках знаків Старших богів.



## КАРТИ МІТУ

Ці карти беруть опівночі. Вони призводять до зловісних подій в музеї.



## ЖЕТОНИ РОЗУМУ ТА ЗДОРОВ'Я

Сині жетони розуму та червоні жетони здоров'я потрібні для відстеження поточного рівня психічного та фізичного стану дослідників.



## ЖЕТОНИ ДОКАЗІВ

Жетони доказів дають змогу гравцям перекинути один або кілька кубиків під час пригоди.



## ЖЕТОНИ МОНСТРИВ

Жетони монстрів — це різні чудовиська, які можуть заважати дослідникам успішно завершувати пригоди.



## ЖЕТОНИ МОНСТРИВ-МАСОК

Жетони монстрів-масок — це особливі монстри. Ці жетони додають у чашу монстрів, якщо Стародавній — Ньярлатотеп.



## ЖЕТОНИ ПРИРЕЧЕНОСТІ

Цими жетонами відстежують, наскільки Стародавній близький до пробудження.



## ЖЕТОНИ ЗНАКІВ СТАРШИХ БОГІВ

Цими жетонами відстежують, наскільки дослідники наблизились до того, щоб зупинити пробудження Стародавнього. Пошук знаків Старших богів — головна мета гравців.



## ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ГРИ

Перед першою грою обережно витисніть картонні компоненти. Тримайте їх подалі від маленьких дітей, тварин і божевільних злочинців.

Потім приєднайте до годинника годинникову стрілку за допомогою пластикової заклепки, як показано на малюнку праворуч. Сильно натисніть на місце з'єднання!



# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Щоб приготуватися до гри «Знак Старших богів», виконайте наступні дії в зазначеному порядку.

1. **Приготуйте годинник і вхід.** Покладіть годинник в ігрову зону. Стрілка повинна вказувати на «XII» (опівніч). Біля годинника покладіть лист входу в музей. Покладіть шість зелених, один жовтий та один червоний кубики біля листа входу.
2. **Виберіть Стародавнього.** Навмання візьміть одну карту Стародавнього та покладіть її горілиць біля годинника. Або гравці можуть свідомо вибрати Стародавнього, якому вони хочуть кинути виклик.

3. **Створіть чашу монстрів.** Покладіть жетони монстрів у непрозору ємність (мішечок, чашку тощо), це й буде ваша чаша монстрів. Протягом гри гравці братимуть випадкові жетони монстрів з цієї чаші. Якщо Стародавній — Ньярлатотеп, також покладіть у чашу монстрів-масок (жетони монстрів з символом маски на звороті). Інакше покладіть монстрів-масок у коробку.
4. **Приготуйте пригоди.** Перетасуйте колоду карт пригод. Покладіть шість карт горілиць під картою Стародавнього — у два ряди по три карти в кожному. Потім перетасуйте колоду карт Інших світів. Покладіть обидві колоди долілиць біля відкритих карт. Якщо на відкритій карті пригоди вказаний символ замка, покладіть відповідний кубик на цей символ (див. «Заблоковані кубики» на с. 12).

## ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ



Жетони монстрів (чаша)



Жетони доказів



Годинник



Лист входу в музей



Кубики



Ігрова зона дослідника



Жетони здоров'я



Жетони розуму



Жетони знаків Старших богів



Карта Стародавнього



Жетони приреченості



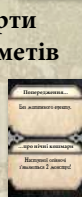
Ігрова зона дослідника



Колода Інших світів



Ігрова зона дослідника



Карти предметів

Карти міту



Колода пригод



Карти пригод



Ігрова зона дослідника

5. **Приготуйте предмети та заклинання.** Зберіть в окремі колоди карти звичайних предметів, особливих предметів, заклинань і союзників. Перетасуйте кожну колоду й покладіть долілиць біля колоди пригод.
6. **Приготуйте жетони.** Розділіть жетони знаків Старших богів, приреченості, розуму, доказів і здоров'я. Покладіть запаси цих жетонів у межах досяжності всіх гравців.
7. **Розподіліть дослідників.** Кожен гравець бере навання одну карту дослідника (або свідомо вибирає карту дослідника, якщо гравці домовилися про це заздалегідь). Потім кожен гравець бере відповідний жетон дослідника, жетони здоров'я та розуму згідно зі значеннями на карті, карти предметів і жетони доказів, якщо вони вказані на карті дослідника в розділі «Майно». Жетони дослідників покладіть на лист входу в музей.
8. **Виберіть першого гравця.** Перемішайте жетони дослідників і візьміть один навання — цей дослідник почне гру першим.
9. **Візьміть початкову карту міту.** Перший гравець перетасовує колоду міту й кладе її долілиць біля колоди пригод. Потім він бере верхню карту міту, кладе горілиць біля колоди міту й активує її миттєвий ефект (див. «Карти міту» на с. 15). Якщо на карті міту є символ замка, покладіть відповідний кубик на цей символ (див. «Заблоковані кубики» на с. 12).

## СТАРОДАВНІЙ

Перед початком гри гравці повинні прочитати текст на вибраній карті Стародавнього. В ньому вказана важлива інформація про Стародавнього, а саме: скільки знаків Старших богів потрібно зібрати, щоб завадити його пробудженню, як він буде атакувати (якщо прокинеться), а також інша інформація, що стосується цього Стародавнього.

### ЗОЛОТЕ ПРАВИЛО

Якщо текст карти або жетона монстра суперечить правилам з цієї книжки — текст карти або жетона має перевагу.

### ОБМІН ІНФОРМАЦІЄЮ

«Знак Старших богів» — кооперативна гра, тому важливо, щоб гравці ділилися інформацією одне з одним. Рекомендуємо досвідченим гравцям давати поради товаришам, спільно планувати свої дії та обговорювати подальші стратегії.

## ОГЛЯД КАРТИ СТАРОДАВНЬОГО



1. **Ім'я.** Жахливе ім'я Стародавнього.
2. **Бойове завдання.** Завдання, яке повинні виконати дослідники, щоб вилучити один жетон приреченості під час битви зі Стародавнім.
3. **Кількість знаків Старших богів.** Потрібна для перемоги над Стародавнім кількість знаків Старших богів.
- 4а. **Трек приреченості.** Протягом гри сюди викладають жетони приреченості. Коли у кожній комірці буде жетон, Стародавній прокинеться.
- 4б. **Символ приреченості.** Звичайна комірка треку приреченості.
- 4в. **Символ монстра.** Коли на цю комірку кладуть жетон приреченості, з'являється монстр.
5. **Особлива здібність.** Здібність Стародавнього, що впливає на дослідників протягом гри.
6. **Атака Стародавнього.** Здібність Стародавнього, що впливає на дослідників під час битви з ним, коли настає опівніч.

## ХІД ГРАВЦЯ

У грі «Знак Старших богів» гравці ходять по черзі, досліджуючи музей і намагаючись завершити різні пригоди. Гру починає перший гравець, далі хід передається за годинниковою стрілкою.

Хід гравця складається з трьох фаз у такому порядку:

1. **Фаза переміщення.** Гравець може перемістити свій жетон дослідника на карту пригоди, карту Іншого світу або на вхід у музей. Також гравець може залишити жетон дослідника на місці.
2. **Фаза пригод.** Якщо жетон дослідника на карті пригоди або Іншого світу — гравець намагається завершити пригоду й кидає кубики, щоб виконати завдання. Якщо жетон дослідника на вході в музей — гравець виконує одну з трьох вказаних на листі дій.
3. **Фаза часу.** Гравець переводить стрілку годинника на три години вперед.

Після фази часу хід гравця завершується. Наступний гравець починає свій хід.

У наступних розділах детально описана кожна фаза.

## ФАЗА ПЕРЕМІЩЕННЯ

У цій фазі гравець переміщує свого дослідника, відмічаючи його місце відповідним жетоном. Жетон дослідника можна покласти на карту пригоди або Іншого світу, які лежать горілиць в ігровій зоні, або на вхід у музей. Гравець також може залишити дослідника на місці.

Після того як гравець перемістив свій жетон дослідника (або залишив його на місці), фаза переміщення завершується. Гравець починає фазу пригод.

### ОГЛЯД КАРТИ ПРИГОД



1. **Трофеї.** Скільки трофеїв приносить карта після успішного завершення пригоди.
2. **Назва.** Назва пригоди.
3. **Художній текст.** Короткий опис цієї пригоди. На гру не впливає.
4. **Стрілка черговості.** Якщо на карті пригоди є така стрілка, то завдання виконують по черзі, зверху вниз.
5. **Ефект жаху.** Ефект активується, якщо завдання не виконано, а на кубиках випав результат «жах».
6. **Символ замка.** Цей символ блокує кубик і не дає використовувати його для виконання завдань.
7. **Завдання.** Такі символи повинен отримати дослідник після кидка кубиків, щоб успішно виконати завдання.
8. **Завдання монстра.** На такі комірки гравці кладуть узяті жетони монстрів.
9. **Втрати.** Втрати, яких зазнає дослідник, якщо провалює пригоду.
10. **Нагороди.** Нагороди, які здобуває дослідник, якщо успішно завершує пригоду.

## ФАЗА ПРИГОД

У цій фазі гравець взаємодіє зі своєю локацією. Це може бути карта пригоди, карта Іншого світу або вхід у музей.

Після того як гравець завершив пригоду, скинув останній кубик через невдалий кидок або виконав дію на вході у музей, фаза пригод завершується. Гравець починає фазу часу.

## ПРИГОДИ ТА ІНШІ СВІТИ

Для успішного завершення звичайної пригоди або пригоди в Іншому світі, гравець повинен кидками кубиків виконати всі пов'язані з цією картою завдання. Успішне завершення пригод — основний спосіб здобуття знаків Старших богів. Саме від цих знаків залежить перемога у грі над Стародавнім.

### ЧЕРГОВІСТЬ ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Зазвичай гравець може виконувати завдання в довільному порядку. Однак якщо на карті, ліворуч від завдань, указана стрілка, то такі завдання гравець **повинен** виконувати по черзі, зверху вниз.



## ЗАВДАННЯ

На всіх картах пригод та Інших світів є один або кілька горизонтальних рядків символів. Кожен такий рядок — це **ЗАВДАННЯ**, яке гравець повинен виконати для завершення пригоди.

Кожен символ — це **ВИМОГА** для виконання завдання:



Сума на кубиках з результатом «пошук» повинна дорівнювати або перевищувати вказане на символі число.



На кубиках повинен випасти результат «знання».



На кубиках повинен випасти результат «загроза».



На кубиках повинен випасти результат «жах».



На кубиках повинен випасти будь-який з вказаних результатів.



Після виконання всіх вимог завдання гравець повинен перевести стрілку годинника для остаточного виконання завдання (див. «Фаза часу» на с. 10).



Після виконання всіх вимог завдання гравець повинен втратити вказану на символі кількість розуму для остаточного виконання завдання.



Після виконання всіх вимог завдання гравець повинен втратити вказану на символі кількість здоров'я для остаточного виконання завдання.

**Примітка.** Якщо виконання вимог зменшить кількість здоров'я або розуму дослідника до 0 (або нижче), то гравець **не може** братися за виконання такого завдання.



## КИДАННЯ КУБИКІВ

На початку пригоди гравець кидає кубики зі свого запасу. Початковий запас складається з шести зелених кубиків (певні ігрові ефекти можуть змінювати цю кількість — див. «Заблоковані кубики» та «Предмети» на с. 12). Після кидка кубиків гравець порівнює отримані результати з вимогами завдань на карті пригоди.

На гранях зеленого кубика зображені такі символи:



1 пошук



2 пошуки



3 пошуки



знання



загроза



жах

## ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Якщо результат кидка кубиків задовільняє вимоги завдання, гравець може покласти ці кубики на відповідні символи, щоб виконати завдання. До кінця фази пригод гравець не зможе використовувати ці кубики.

Якщо завдання вимагає від дослідника втратити розум чи здоров'я або гравець повинен перевести годинник, то ці вимоги треба виконати на цій стадії.

### ВТРАТА ЗДОРОВ'Я ТА РОЗУМУ

Вимоги завдань, втрати та інші ефекти можуть призвести до втрати здоров'я, розуму або й того, й іншого. У такому разі гравець скидає вказану кількість жетонів зі своєї карти дослідника й повертає їх у відповідний запас.

За один кидок гравець може виконати лише одне завдання, навіть якщо результатів достатньо, щоб виконати більше ніж одне завдання.

Якщо на карті пригоди залишаються невиконані завдання, гравець продовжує кидати решту кубиків, поки він або не провалить пригоду (див. «Невдалі кидки» нижче), або не завершить пригоду успішно (див. «Завершення пригоди» на с. 9).

### НЕВДАЛІ КИДКИ

Якщо гравець не може або не хоче використати результати кубиків для виконання завдання, такий кидок вважають **НЕВДАЛИМ**. Гравець повинен скинути один кубик (на свій вибір) зі свого запасу й кинути решту, сподіваючись виконати завдання. Скинуті кубики не можна кидати до завершення фази пригод.

## ПРИКЛАД ВИКОНАННЯ ЗАВДАННЯ

У фазі пригод гравець намагається успішно завершити пригоду. Він кидає шість зелених кубиків й отримує такі результати:



Він порівнює їх з вимогами на карті пригоди.



З цими результатами гравець може виконати будь-яке завдання, але не обидва одночасно. Вибравши нижче, він кладе кубики з відповідними результатами на символи вимог.



Попри те що завдання вимагає лише 3 «пошуки», гравець повинен покласти 4, якщо хоче виконати завдання. Надлишковий «пошук» марнується. Після цього гравець кидає 3 позostalі зелені кубики, щоб спробувати виконати інше завдання.

### ЕФЕКТИВНЕ ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ

Іноді гравець може виконати завдання, використовуючи результати на кубиках, але при цьому покласти велику кількість кубиків на вимоги — це значно зменшує шанси виконання інших завдань пригоди. За бажанням гравець може відмовитися від виконання завдання, оголосивши кидок невдалим. Він скидає один кубик і кидає решту, намагаючись отримати кращий результат.



Якщо невдалий кидок змушує гравця скинути останній кубик, дослідник провалює пригоду й зазнає **ВТРАТ** (див. «Нагороди та втрати» праворуч).

Після цього гравець повертає всі кубики, використані для виконаних завдань, назад у запас.

**Примітка.** Гравець може оголосити про провал пригоди в будь-який момент.

## Ефекти жаху

Якщо гравець не виконує завдання і принаймні на одному кубіку випадає «жах» (☠), активуються всі ефекти жаху на карті пригоди, а також на поточній карті міту (див. «Карті міту» на с. 15). Ефекти жаху активують перед скиданням кубика внаслідок невдалого кидка.

### ПРИКЛАД ЕФЕКТУ ЖАХУ



Виконавши перше завдання на карті пригоди, гравець кидав чотири позostalі зелені кубики, щоб виконати наступне завдання. Він отримує такі результати:

Цих результатів недостатньо для виконання завдання — кидок невдалий.

Невдалий кидок з результатом «жах» активує ефект жаху карти — «дослідник втрачає 1 розум». Гравець скидає один жетон розуму з карти дослідника й повертає його у відповідний запас. Тепер він може скинути один кубик і спробувати виконати завдання ще раз.

## ЗАВЕРШЕННЯ ПРИГОДИ

Коли всі завдання пригоди виконані — дослідник успішно завершує пригоду. Гравець повертає жетони всіх дослідників з цієї карти на вхід до музею. Потім повертає всі використані та скинуті кубики назад у запас.

Гравець кладе карту завершеної пригоди у свою ігрову зону. Після цього бере верхню карту колоди пригод і кладе її горілиць на місце завершеної пригоди. Потім отримує нагороди за завершену пригоду (див. «Нагороди та втрати» праворуч).

## НАГОРОДИ ТА ВТРАТИ

За успішно завершену пригоду гравець отримує нагороди, вказані в правій нижній частині карти.

Якщо гравець провалює пригоду, то зазнає втрат, указаних в лівій нижній частині карти.



Приклад втрат



Приклад нагород



**Звичайний предмет.** За кожен такий символ візьміть одну карту з колоди звичайних предметів.



**Особливий предмет.** За кожен такий символ візьміть одну карту з колоди особливих предметів.



**Заклинання.** За кожен такий символ візьміть одну карту з колоди заклинань.



**Доказ.** За кожен такий символ візьміть один жетон доказу.



**Союзник.** За кожен такий символ візьміть одну карту з колоди союзників.



**Знак Старших богів.** За кожен такий символ покладіть один жетон знаку Старших богів біля карти Стародавнього. Якщо загальна кількість жетонів знаків Старших богів дорівнюватиме або перевищуватиме значення на карті Стародавнього (див. «Огляд карти Стародавнього» на с. 5), дослідники перемагають у грі.



**Ворота.** За кожен такий символ візьміть верхню карту колоди Інших світів і покладіть горілиць нижче шести карт пригод (див. «Карті Інших світів» на с. 10).



**Розум.** За кожен такий символ дослідник втрачає 1 розум.



**Здоров'я.** За кожен такий символ дослідник втрачає 1 здоров'я.



**Монстр.** За кожен такий символ з'являється один монстр (див. «Монстри» на с. 16).



**Приреченість.** За кожен такий символ додайте 1 жетон на трек приреченості Стародавнього (див. «Трек приреченості» на с. 15).

Після того як гравець отримав нагороди або зазнав втрат, починається фаза часу (див. «Фаза часу» на с. 10).



## КАРТИ ІНШИХ СВІТІВ

Карти Інших світів — особливий тип карт пригод, ворота в інші виміри. Ці карти кладуть на стіл, якщо гравець отримав нагороду «ворота» за завершену пригоду. Карти Інших світів розміщують нижче шести карт пригод. Одночасно у грі може бути будь-яка кількість карт Інших світів. Після завершення пригоди в Іншому світі, цю карту не замінюють.

## ЛИСТ ВХОДУ В МУЗЕЙ

Якщо жетон дослідника перебуває на вході до музею, гравець вибирає та виконує одну з трьох перелічених дій на листі входу.

- **Перша допомога.** Гравець вибирає щось **одне** з цього:
  - безплатно відновити або 1 здоров'я, або 1 розум.
  - за 2 трофеї відновити або все здоров'я, або весь розум.
  - за 4 трофеї відновити все здоров'я і весь розум.
- **Бюро знахідок.** Гравець кидає один зелений кубик і порівнює отриманий результат з переліком на листі входу в музей. Гравці не можуть змінювати отриманий результат за допомогою предметів або здібностей дослідників.
- **Сувенірна крамниця.** Гравець витрачає свої трофеї та купує щось **одне** з переліченого (див. «Трофеї» нижче). Гравець може купити лише один сувенір за хід, навіть якщо має достатню кількість трофеїв, щоб купити більше.

## Трофеї

**Трофеї** — це валюта у грі «Знак Старших богів». Гравці можуть витратити трофеї на купівлю товарів або на відновлення на вході в музей. Також деякі ігрові ефекти змушують гравців втрачати трофеї.

Кожна карта пригод, карта Іншого світу та жетон монстра має трофейну вартість. Коли гравець успішно завершує пригоду або виконує завдання жетона монстра, він кладе цю карту або жетон у свою ігрову зону, додаючи до інших своїх трофеїв. У наступні свої ходи гравець може витратити трофеї (якщо перебуває на вході в музей) або втрачати (якщо провалює пригоду).

Гравець може одночасно витратити трофеї як з карт пригод, так і з жетонів монстрів. Витрачені карти гравець кладе долілиць під низ відповідної колоди, а жетони монстрів — у чашу монстрів.

У деяких випадках гравець витрачає карту вартістю два або більше трофеїв на ефект, який коштує лише один трофей. Витрачаючи або втрачаючи трофеї в такий спосіб, гравець не отримує решти, усі невитрачені трофеї зникають.



Карта пригод  
вартістю  
2 трофеї



Жетон монстра  
вартістю  
1 трофей

## ФАЗА ЧАСУ

Гравець переводить стрілку годинника на три години вперед.

Відлік часу починається з опівночі, тому протягом гри стрілка може вказувати лише на «XII», «III», «VI» або «IX».

Коли стрілка зупиняється на «XII», **після** закінчення фази часу поточного гравця настає опівніч. Гравець бере нову карту міту й активує деякі ігрові ефекти (див. «Опівніч» на с. 15).

Після переведення стрілки годинника хід гравця завершується. Наступний гравець починає свій хід.

## Ї ДОБИ ЗАМАЛО ГОДИН...

Щоразу коли стрілку годинника переводять на «XII», настає опівніч. У грі «Знак Старших богів» немає «полудня», бо вдень музей працює за звичайним графіком, а дослідники тим часом відсипаються.

## ЗАХИСТ КУБИКІВ

Щоб завершити пригоду, гравець може **ЗАХИЩАТИ** кубики кількома способами: **ЗОСЕРЕДЖЕННЯМ**, **ПРОХАННЯМ ПРО ДОПОМОГУ** або заклинанням. Захистивши кубик, гравець зберігає його результат на майбутнє. Наступні розділи детально описують такі можливості.

## ЗОСЕРЕДЖЕННЯ

Після невдалого кидка гравець може захистити один кубик за допомогою зосередження. Насамперед гравець скидає один кубик за невдалий кидок. Потім він вибирає один кубик із тих, що залишились у запасі, і, **не змінюючи результат**, кладе його на свій жетон дослідника.

Захищений завдяки зосередженню кубик не вважають частиною запасу. Гравець може використати його для виконання наступного завдання разом з результатами, випалими на кубиках із запасу. Щоб використати захищений за допомогою зосередження кубик, гравець просто забирає його зі свого жетона дослідника.

Наприкінці фази пригод гравець повертає невикористаний захищений кубик у запас.

**Примітка.** Гравець може захистити кубик за допомогою зосередження лише після невдалого кидка. Він може зробити це лише один раз за свій хід.

## ПРИКЛАД ЗОСЕРЕДЖЕННЯ



Гравець намагається виконати завдання, кидає кубики й отримує такі результати:



Цих результатів недостатньо для виконання завдання. (1) Щоб кинути кубики ще раз, гравець повинен скинути один кубик. (2) Потім гравець вирішує зосередитися на кубикі з результатом «знання». Він кладе цей кубик на свій жетон дослідника. Гравець кидає решту кубиків і отримує такі результати:



Разом із захищеним кубиком на жетоні дослідника цих результатів достатньо для виконання завдання.

## ПРОХАННЯ ПРО ДОПОМОГУ

Після невдалого кидка гравець може попросити допомоги в іншого гравця, чий жетон дослідника перебуває на тій самій карті.

Щоб отримати допомогу, гравець насамперед скидає один кубик за невдалий кидок. Потім він просить допомоги в гравця, чий жетон дослідника перебуває на тій самій карті. Якщо цей гравець погоджується допомогти, активний гравець вибирає один кубик із тих, що залишились у запасі, і, **не змінюючи результат**, кладе його на жетон дослідника, що надає допомогу.

Цей кубик можна використати для виконання подальших завдань так само, як і захищений за допомогою зосередження. Однак якщо гравець провалює пригоду, той, хто йому допомагав, **повинен** на свій вибір втратити 1 здоров'я або 1 розум.

Гравець може попросити допомоги лише один раз за один кидок, але під час наступних кидків він може попросити про допомогу інших дослідників, чий жетони перебувають на цій карті.

## ПРИКЛАД ДОПОМОГИ



Менді Томпсон провалює пригоду — жетон дослідника залишається на карті. Тепер черга Боба Дженкінса. Першим кидком він виконує верхнє завдання, а другим отримує такі результати:



Він не може виконати наступне завдання — кидок невдалий.

(1) Спершу він скидає один кубик. (2) Потім захищає результат «3 пошуки» за допомогою зосередження і кладе його на свій жетон дослідника. Далі він кидає решту кубиків і отримує такі результати:



Цих результатів знову ж таки недостатньо для виконання завдання. (3) Він скидає один кубик і просить Менді Томпсон про допомогу. (4) Вона погоджується — Боб кладе «3 пошуки» на її жетон дослідника. У його запасі залишився один кубик. Результат кидка:



Разом з захищеним за допомогою зосередження кубиком та допомогою Менді Боб виконує завдання й успішно завершує пригоду.

Кожен дослідник може надати допомогу лише один раз за хід.

Наприкінці фази пригод всі невикористані після прохання про допомогу кубики повертають у запас.

**Примітка.** Після кожного невдалого кидка гравець може або зосередитися, або попросити про допомогу: **він не може зробити за один кидок й одне, й інше.** Якщо гравець вже зосередився, він може попросити про допомогу під час подальших кидків. І навпаки.

## ЗАБЛОКОВАНІ КУБИКИ

На деяких картах пригод, картах міту та жетонах монстрів є символ замка. Якщо така карта або жетон входить у гру, гравці повинні негайно покласти на символ один кубик відповідного кольору, навіть якщо кубик перебуває на карті заклинання або жетоні дослідника.

Заблоковані кубики не можна повернути у запас, доки їх не буде розблоковано.

## РОЗБЛОКУВАННЯ ЗАБЛОКОВАНИХ КУБИКІВ

Щоб розблокувати кубик, треба успішно завершити пригоду, яка його заблокувала, або дочекатися завершення дії ефекту.

Наприклад, якщо кубик заблокований на карті пригоди або Іншого світу, його можна розблокувати тільки після успішного завершення цієї пригоди. Якщо кубик заблокований картою міту, він буде розблокований тільки з настанням опівночі, коли буде взята нова карта міту (див. «Опівніч» на с. 15). Якщо кубик заблокований жетоном монстра, гравець повинен перемогти монстра, щоб розблокувати його (див. «Монстри» на с. 16).

## ЯКЩО КУБИК ЗАБЛОКОВАНИЙ КІЛЬКОМА ЗАМКАМИ

Кубик може бути заблокований більше ніж одним замком.

Наприклад, у грі є два замки, які блокують жовтий кубик. Вони блокують кубик у порядку, в якому з'явилися в грі. Якщо жовтий кубик розблоковано з першого замка, то кубик слід перекласти на другий замок. Після того як жовтий кубик буде розблоковано з другого замка, гравці зможуть додавати його у свій запас, скидаючи карти звичайних предметів.

## ЗДІБНОСТІ ПЕРСОНАЖІВ І ЗАБЛОКОВАНІ КУБИКИ

Деякі дослідники — наприклад, Глорія Голдберг і Дженні Барнс — мають здібності, які дають змогу використовувати додаткові кубики під час пригод. Це потужні здібності, але вони не дають змоги розблокувати або кидати заблоковані кубики. Лише здібність сестри Мері дозволяє розблокувати заблоковані кубики.



## ДОКАЗИ, ПРЕДМЕТИ, ЗАКЛИНАННЯ ТА СОЮЗНИКИ

Протягом гри гравці можуть отримувати предмети, докази та союзників, які допомагають дослідникам. Усі вони детально описані в цьому розділі.

## ДОКАЗИ

Намагаючись завершити пригоду, у свій хід гравець може витратити жетони доказів, щоб перекинути деякі кубики й ефективніше виконати завдання.

Якщо гравця не влаштовують результати кидка, він може витратити один жетон доказу, щоб перекинути **один, декілька або всі** кубики. Він може робити це будь-яку кількість разів, доки вистачає жетонів доказів. Витрачені жетони доказів гравець повертає у відповідний запас.

## ПРЕДМЕТИ

Звичайні та особливі предмети дають гравцям численні переваги під час пригод. Наприклад, вони дозволяють дослідникам відновити здоров'я чи розум або додати кубики в запас (див. інформацію на картах). Після використання гравець кладе карту долілиць під низ відповідної колоди.

## ВІДНОВЛЕННЯ РОЗУМУ ТА ЗДОРОВ'Я

Деякі карти дають змогу досліднику відновити розум або здоров'я. Гравець може використати таку карту в указаний на ній момент ходу. Потім він бере із запасу вказану кількість жетонів розуму або здоров'я і кладе на свою карту дослідника. Після використання гравець кладе карту долілиць під низ відповідної колоди.

**Примітка.** Дослідник не може відновити більше здоров'я або розуму, ніж вказано на його карті.

## ЗБІЛЬШЕННЯ ЗАПАСУ КУБИКІВ

На багатьох картах звичайних предметів є символ жовтого кубика. У свій хід гравець може скинути одну з таких карт, щоб додати жовтий кубик у свій запас. Від зеленого він відрізняється тим, що замість «жаху» на жовтому кубіку зображено символ «4 пошуки».

На багатьох картах особливих предметів є символ червоного кубика. У свій хід гравець може скинути одну з таких карт, щоб додати червоний кубик у свій запас. Від жовтого він відрізняється тим, що замість «1 пошук» на червоному кубіку зображено символ «джокер». «Джокер» можна використати як «4 пошуки», «знання», «загрозу» або «жах».

Додаткові кубики залишаються у запасі, доки гравець не використає їх для виконання завдання або не кине після невдалого кидка. Кубики, отримані за допомогою звичайних або особливих предметів, якщо вони не заблоковані або не захищені заклинаннями, скидають після фази пригод.



Символ жовтого кубика



4 пошуки



Символ червоного кубика



Джокер

## ВИКОРИСТАННЯ ПРЕДМЕТІВ, ДОКАЗІВ, ЗАКЛИНАНЬ І СОЮЗНИКІВ

У свій хід гравець може використовувати тільки **свої** предмети, докази, заклинання та союзників. У хід іншого гравця ці карти використовувати не можна. **Будь-який** гравець може використати захищений заклинанням кубик у хід **будь-якого** гравця.

**Примітка.** Якщо жовтий або червоний кубик скидається, то в цей хід гравець не може знову додати його у свій запас.

## ЗАКЛИНАННЯ

Як і предмети, заклинання дають гравцям певні переваги під час пригод — захищають кубики або відновлюють розум і здоров'я дослідників (див. «Відновлення розуму та здоров'я» на с. 12).

## ЗАХИСТ КУБИКІВ ЗАКЛИНАННЯМИ

Більшість заклинань дають змогу гравцеві зберегти результат кидка кубика для виконання подальших завдань. На картах таких заклинань зображено символ захисту.



Для використання заклинання гравець у свій хід (**після** кидка кубиків) кладе карту заклинання перед собою горілиць. Потім вибирає один кубик і, **не змінюючи результат**, розміщує на символі захисту цієї карти.

Захищений заклинанням кубик залишається на карті, поки **будь-який** гравець не вирішить використати його для виконання завдання (див. «Скидання захищених кубиків» на с. 14). Захист скасовується, якщо кубик блокується замком (див. «Заблоковані кубики» на с. 12). Якщо заклинання захищає кілька кубиків, гравець може використати їх по одному або всі відразу.

Якщо з карти заклинання використано всі кубики, гравець кладе цю карту долілиць під низ колоди заклинань.

**Примітка.** На карту заклинання не можна класти нові кубики замість використаних.



## ПРИКЛАД ЗАКЛИНАННЯ ЗАХИСТУ



Виконавши верхнє завдання, гравець кидає кубики й отримує такі результати:



Цього результату достатньо, щоб виконати нижнє завдання. Однак гравець розуміє, що «жах» може знадобитися йому пізніше. (1) Він вирішує захистити цей кубик заклинанням.



Право ходу передається наступному гравцю. Він намагається виконати завдання на карті пригоди:



Один зелений кубик захищений заклинанням. Гравець залишає його на карті заклинання й кидає п'ять зелених кубиків із запасу. Він отримує такі результати:



(2)

Цього недостатньо для виконання будь-якого завдання на карті. Однак, гравець може використати захищений заклинанням «жах».



(3)

(2) Гравець кладе кубик з результатом «загроза» і (3) захищений кубик з «жахом» на карту пригоди й виконує завдання.

## ОГЛЯД КАРТИ ДОСЛІДНИКА



1. **Ім'я.** Ім'я та професія дослідника.
2. **Значення розуму.** Максимальне значення розуму дослідника, з яким він починає гру. Кількість розуму дослідника не може перевищувати це значення.
3. **Значення здоров'я.** Максимальне значення здоров'я дослідника, з яким він починає гру. Кількість здоров'я дослідника не може перевищувати це значення.
4. **Особлива здібність.** Особлива здібність, яку може використовувати гравець, що вибрав цього дослідника.
5. **Майно.** Перелік предметів з якими дослідник починає гру (див. «Нагороди та втрати» на с. 9).

## СКИДАННЯ ЗАХИЩЕНИХ КУБИКІВ

Кубики, захищені за допомогою зосередження або прохання про допомогу, може скинути тільки той гравець, який їх захистив. Їх повертають у запас наприкінці його фази пригод. Кубик, захищений заклинанням, може використати будь-який гравець у свій хід.

## СОЮЗНИКИ

Деякі нагороди дають змогу гравцеві взяти карту союзника. Гравець кладе цю карту у свою ігрову зону горілиць. Союзники залишаються у грі, доки не буде досягнута умова скидання, указана в тексті карти.

Тільки гравець, який взяв союзника, може використовувати його здібності.

## ЗЖЕРТІ ДОСЛІДНИКИ

Якщо в будь-який момент гри кількість здоров'я або розуму дослідника зменшується до 0 або нижче, цей дослідник **зжертвий**.

Якщо дослідник **зжертвий**, його карту й жетон повертають у коробку. На трек приреченості треба додати один жетон. Усі карти предметів, союзників, заклинань і пригод зжертого дослідника кладуть долілиць під низ відповідних колод. Його жетони доказів повертають у відповідний запас, а жетони монстрів — у чашу монстрів.

Потім гравець вибирає нового дослідника й бере відповідне початкове майно. Новий дослідник починає гру з максимальним значенням розуму та здоров'я. Гравець продовжує гру новим дослідником у свій наступний хід.

Якщо дослідників у резерві не залишилося, гравець вибуває з гри.

Якщо дослідника **зжерто в його хід**, гравець негайно переходить до фази часу, а потім вибирає нового дослідника.

Якщо внаслідок **зжирання** дослідника прокидається Стародавній, гравець відразу вибуває з гри. Під час битви зі Стародавнім такий гравець продовжує переводити годинник так, ніби відбувся його хід.



## ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Цей розділ містить інші важливі правила, які не були розглянуті раніше.

### ЗДІБНОСТІ ДОСЛІДНИКІВ

Кожен дослідник має особливу здібність. Вона дозволяє кидати більше кубиків, змінювати результати кидків або ще якось змінювати ігрову ситуацію на свою користь.

Деякі здібності можна використовувати «один раз за кидок». Це означає, що гравець може використати цю здібність тільки один раз за кидок кубиків під час пригоди. Перекид вважається частиною початкового кидка. Тобто гравець не може використати здібність свого дослідника під час перекиду, якщо він вже використав її під час початкового кидка.

Деякі здібності можна використовувати «один раз на день». Це означає, що після використання здібності гравець не може використати її знову, поки не настане опівніч (див. «Опівніч» нижче).

**Примітка.** Щоб переконатися, що кожен правильно використовує здібність свого дослідника, рекомендуємо гравцям спільно ознайомитися зі своїми картами дослідників.

### ОПІВНІЧ

Якщо після завершення ходу гравця стрілку годинника переводять на «XII» або далі, настає опівніч. Гравці послідовно виконують такі кроки:

1. Активуйте ефекти «Опівночі» на **всіх** картах у грі, зокрема на картах пригод та Інших світів. Також активуйте всі ефекти «Наступної опівночі...» на картах міту.
2. Візьміть нову карту міту й активуйте її миттєвий ефект (див. «Карти міту» нижче). Попередню карту міту покладіть долілиць під низ колоди міту.
3. Дослідники знову можуть користуватися здібностями «один раз на день».

**Примітка.** Ефекти «Опівночі» не активуються під час першого ходу у грі.

### КАРТИ МІТУ

Щоразу, коли настає опівніч, гравці беруть нову карту з верху колоди міту, а стару кладуть під низ цієї колоди долілиць. Кожна карта міту має один **МИТТЄВИЙ ЕФЕКТ** і один **ТРИВАЛИЙ ЕФЕКТ**.

Миттєвий ефект указаний на верхній половині карти — його активують відразу після взяття карти. Тривалий ефект указаний на нижній половині карти — він діє, доки карта міту лежить горілиць.

**Примітка.** Деякі карти міту мають ефект, який триває навіть після взяття нової карти міту.



### ТРЕК ПРИРЕЧЕНОСТІ

Трек приреченості показує, наскільки Стародавній близький до пробудження в музеї Міскатонікського університету. Що більше жетонів на треку, то ближче Стародавній до пробудження.

Карти міту, втрати та інші ефекти додають нові жетони на трек приреченості. Якщо гравець отримує вказівку додати жетон на трек приреченості, він кладе один жетон на першу вільну комірку на треку. Жетони викладають, починаючи з лівого верхнього кута треку приреченості, заповнюючи кожен ряд зліва направо.

На комірках треку приреченості можуть бути зображені символи приреченості або символи монстрів. Якщо жетон кладуть на символ монстра, у музеї з'являється монстр (див. «Монстри» на с. 16).



Символ приреченості на треку приреченості



Символ монстра на треку приреченості

Після заповнення треку приреченості Стародавній прокидається і починає битву з дослідниками (див. «Пробудження Стародавнього» на с. 18).

Якщо гравець одночасно кладе останній жетон на трек приреченості й отримує останній потрібний знак Старших богів, у такому разі Стародавній не прокидається — гра завершується перемогою дослідників.

## МОНСТРИ

Якщо активується ефект появи монстра, активний гравець бере один випадковий жетон монстра з чаші й кладе його на завдання монстра.

### ЗАВДАННЯ МОНСТРА

Це завдання на карті пригоди або Іншого світу, яке повністю або частково обведене білою рамкою. Якщо на неї покласти жетон монстра, то це буде нове завдання, яке гравці повинні виконати для завершення пригоди.

Завдання монстрів поділяються на три типи: порожні, повні та часткові.

- Порожнє завдання монстра **не має ніяких вимог** у білій рамці. Коли жетон монстра кладуть на порожнє завдання, гравці отримують додаткове завдання, яке треба виконати для завершення пригоди.
- Якщо на завданні монстра в білій рамці були **вказані вимоги**, жетон монстра повністю замінює це завдання.
- Якщо на завданні монстра були **вказані деякі вимоги**, а завдання обведене білою рамкою лише частково, то жетон монстра замінює вимоги завдання тільки в межах білої рамки.

Якщо під час появи монстра на картах пригод або Інших світів є кілька завдань монстрів, поточний гравець сам вирішує, на яке з них покласти жетон монстра.

Якщо на картах немає завдань монстрів, поточний гравець вибирає будь-яку карту пригоди або Іншого світу й кладе жетон монстра під нижнє завдання на цій карті.

**Примітка.** Гравці повинні розподіляти жетони монстрів якомога рівномірніше. На карту пригоди або Інших світів не можна викладати другого монстра, поки на всіх інших картах не буде по одному монстру.

Якщо жетон монстра кладуть під нижнім завданням карти пригоди зі стрілкою черговості, жетон монстра стає останнім завданням цієї пригоди.

Якщо поява монстра — нагорода за завершену пригоду, гравець може покласти жетон монстра на щойно взятую карту пригоди.

### ПРИКЛАД ПОРОЖНЬОГО ЗАВДАННЯ МОНСТРА



Жетон монстра повністю закриває порожню білу рамку, як показано нижче.



Щоб успішно завершити пригоду, гравець повинен виконати не тільки завдання на карті пригоди, а й **додаткове завдання монстра**.

### ПРИКЛАД ПОВНОГО ЗАВДАННЯ МОНСТРА



Жетон монстра повністю закриває все завдання, як показано нижче.



Тепер гравець повинен виконати завдання на жетоні монстра замість завдання на карті, яке він закрив.



## ПРИКЛАД ЧАСТКОВОГО ЗАВДАННЯ МОНСТРА



Жетон монстра повністю закриває лише вимоги в білій рамці, як показано нижче.



Наприклад, намагаючись завершити пригоду в Іншому світі, гравець кидає кубики й отримує такі результати:



Такі результати дають змогу виконати завдання монстра, як показано нижче.



Потім гравець намагається виконати наступне завдання, кидає два кубики і отримує такі результати:



Такі результати не дозволяють виконати друге завдання. Гравець провалює пригоду, але виконує завдання монстра. Він забирає жетон монстра як трофей і кладе його в свою ігрову зону горілиць.

## ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ МОНСТРІВ

Завдання монстра виконують так само, як і будь-які інші завдання на картах пригод: на жетоні монстра є вимоги до результатів кидка кубиків.

Виконавши завдання монстра, гравець забирає собі жетон монстра як трофей **наприкінці своєї фази пригод**, повертає заблокований жетоном монстра кубик у запас (якщо його не заблоковано іншим замком) і виконує вказівки на звороті жетона (якщо такі є).

Якщо гравець виконує завдання монстра, але провалює пригоду, він забирає жетон монстра як трофей наприкінці своєї фази пригод, а **потім** зазнає втрат.

## ВИКОНАННЯ ЧАСТКОВОГО ЗАВДАННЯ МОНСТРА

Гравець виконує вимоги часткового завдання монстра **одночасно** з вимогами незакритого жетоном монстра завдання в одному ряду.

Якщо гравець кидає кубики й отримує результати, які дають змогу виконати лише вимоги жетона монстра, але **не вимоги всього завдання**, він не перемагає монстра. Жетон монстра залишається на своєму місці, доки гравець не виконає всі вимоги цього завдання за один кидок.

## ПРЕДМЕТИ ТА ЗАКЛИНАННЯ ПРОТИ МОНСТРІВ

Деякі предмети або заклинання дають змогу гравцеві перемогти монстра. Якщо гравець використовує відповідний предмет або заклинання, він вибирає будь-якого монстра в грі й перевертає його жетон долілиць, ігноруючи всі вимоги цього жетона.

Якщо жетон монстра лежить на частковому завданні, гравець, як і раніше, повинен виконати вимоги завдання, незакриті жетоном монстра.

Якщо гравець успішно завершив або провалив пригоду — він забирає жетон переможеного монстра як трофей наприкінці своєї фази пригод.



## ПРОБУДЖЕННЯ СТАРОДАВНЬОГО

Коли на останню комірку треку приреченості кладуть жетон приреченості, Стародавній прокидається. Відразу після цього поточна карта міту скидається, її тривалий ефект скасовується, а всі заблоковані ним кубики розблоковуються. Якщо кубики були заблоковані картами пригод, Інших світів або жетонами монстрів, їх вилучають із гри. Потім гравці скидають усі карти пригод, Інших світів і жетони монстрів.

Після цього гравці переміщують свої жетони дослідників на карту Стародавнього. До кінця гри жетони залишаються на цій карті (єдиний виняток — дослідник **зжертий**).

Якщо Стародавній прокидається в хід гравця, цей гравець негайно переходить до фази часу.

Якщо гравець кладе останній жетон на трек приреченості внаслідок вимоги нагороди за пригоду або втрати, дослідник отримує всі нагороди або зазнає всіх втрат до пробудження Стародавнього.

Якщо певний ефект пробуджує Стародавнього, а трек приреченості **не заповнений**, покладіть жетони приреченості на всі порожні комірки треку.

### ПРИКЛАД БИТВИ ЗІ СТАРОДАВНІМ



Гравці не змогли зібрати достатню кількість знаків Старших богів, перш ніж заповнився трек приреченості, тому Ктулху прокидається. Щоб перемогти в грі, гравці повинні здолати його.

Однак Гарві Волтерс розпочав бій, маючи лише 1 розум і 3 здоров'я. Протягом кількох раундів гравці не змогли перемогти Ктулху. Внаслідок особливої здібності Ктулху максимальний рівень здоров'я Гарві Волтерса тепер зменшився до 1.

Менді Томпсон використовує особливий предмет — вона кидає шість зелених кубиків та один червоний. Вона отримує такі результати:



Вона виконує бойове завдання на карті Стародавнього, тому (1) кладе ці три кубики на карту Стародавнього та (2) вилучає з треку приреченості один жетон.



Потім Менді Томпсон кидає решту кубиків та отримує такі результати:



Ці результати не відповідають вимогам завдання, тому кидок невдалий. (3) Вона скидає один кубик, кидає ще раз та отримує такі результати:



Успіх! Вона знову виконує бойове завдання, тому (4) кладе три кубики на карту Стародавнього та (5) вилучає ще один жетон з треку приреченості.



Кубики в запасі Менді Томпсон закінчилися, вона переходить до фази часу — переводить стрілку на опівніч. Настає черга Ктулху атакувати. На карті Ктулху написано:

«Коли Ктулху атакує, кожен дослідник повинен зменшити на 1 свій максимальний рівень розуму або здоров'я. Потім додайте 1 жетон на трек приреченості».

На жаль, максимальний рівень здоров'я Гарві Волтерса зменшується до нуля — тепер цей дослідник **зжертий**. На трек приреченості треба покласти два жетони приреченості: один — внаслідок атаки Ктулху, другий — через смерть Гарві Волтерса.

## БИТВА ЗІ СТАРОДАВНІМ

Після пробудження Стародавнього гравці по черзі виконують ходи, розігруючи фази в такому порядку:

1. **Фаза атаки.** Гравець кидає кубики, намагаючись якнайбільше разів виконати **БОЙОВЕ ЗАВДАННЯ** Стародавнього.
2. **Фаза часу:** гравець переводить стрілку годинника. Коли настає опівніч, Стародавній атакує.

### ФАЗА АТАКИ

На карті Стародавнього вказані вимоги бойового завдання. Атакуючи Стародавнього, гравець кидає кубики для виконання бойового завдання.

Якщо результати кидка відповідають вимогам бойового завдання, атака успішна. Гравець кладе відповідні кубики на завдання, вилучає один жетон з треку приреченості та кидає решту кубиків, намагаючись виконати бойове завдання ще раз.

Якщо гравець не може виконати завдання, він повинен скинути один кубик зі свого запасу й перекинути решту кубиків. Коли в запасі не залишається кубиків, гравець переходить до фази часу.

Гравці не можуть зосереджуватися або просити допомоги під час битви зі Стародавнім, але, як завжди, можуть використовувати докази, предмети, заклинання і союзників.

Якщо внаслідок успішної атаки гравець вилучає останній жетон з треку приреченості, Стародавній зазнає поразки, а дослідники перемагають у грі (див. «Перемога у грі» праворуч).

### ФАЗА ЧАСУ

У битві зі Стародавнім гравці переводять стрілку годинника як завжди. Однак з настанням опівночі гравці не беруть карту міту — натомість вони активують атаку Стародавнього, вказану на його карті.

Якщо в битві дослідник був **зжертв**ий (див. «Зжертв дослідники» на с. 14), додайте один жетон на трек приреченості. До кінця гри цей гравець виконує лише фазу часу у свій хід.

Якщо одночасно настає опівніч і прокидається Стародавній, дослідники негайно активують атаку Стародавнього.

**Примітка.** Під час битви зі Стародавнім ефекти «Опівночі» не діють.



© 2011 Fantasy Flight Games. Жодна частина цього продукту не може бути відтворена без спеціального дозволу. Fantasy Flight Supply — торгова марка Fantasy Flight Games. «Знак Старших богів» (Elder Sign), «Жах Аркгема» (Arkham Horror), Fantasy Flight Games і логотип FFG — зареєстровані торгові марки Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games розташована за адресою 1995 West County Road B2, Розвелл, Міннесота, 55113, США, телефон: 651-639-1905. Збережіть цю інформацію для своїх запитів. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено в Китаї. ЦЕЙ ПРОДУКТ — НЕ ІГРАШКА. НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ ОСІБ ДО 14 РОКІВ.

## ПЕРЕМОГА У ГРІ

Гра негайно закінчується в таких випадках:

- Гравці збирають достатню кількість знаків Старших богів і закривають Стародавньому шлях у наш світ. Кількість знаків повинна дорівнювати або перевищувати відповідне значення на карті Стародавнього.
- Гравці перемагають Стародавнього у битві, вилучивши всі жетони з треку приреченості.
- Усі дослідники **зжертв**і.

Гравці перемагають, якщо закривають Стародавньому шлях у наш світ або перемагають його у битві.

Гравці програють, якщо всі дослідники **зжертв**і.

## ТВОРЦІ

**Автори:** Ричард Лоніус і Кевін Вілсон

**Розробник оригінальної механіки кубиків:** Райнер Кнціця

**Продюсери:** Адам Садлер і Тім Урен

**Редактори:** Бенджамін Маршалковський і Дейвід Гансен

**Графічний дизайн:** Даллас Мелгофф

**Верстка правил:** Крістофер Гош

**Менеджер з художнього оформлення:** Ендрю Наваро

**Художнє оформлення:** Зої Робінсон

**Обкладинка:** Андерс Файнер

**Менеджер виробництва:** Ерік Найт

**Координаторка виробництва:** Лора Крейтон

**Ігровий продюсер:** Стівен Кімбалл

**Виконавчий розробник:** Корі Конечка

**Виконавчий продюсер:** Майкл Герлі

**Видавець:** Крістіан Т. Петерсен

**Тестувальники:** Педар Браун, Девід Гегнер, Саллі Гоппер, Кайл Гоф, Брейді Садлер, Крістофер Сіфельд і Нік Вілсон

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проекту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Координатор проекту:** Володимир Рибаків

**Перекладач:** Філіпп Головнін

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:** Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання ©2023 Geekach  
www.geekach.com.ua • info@geekach.com.ua



## КОРОТКИЙ ДОВІДНИК

### ХІД ГРАВЦЯ

- Фаза переміщення.** Гравець **може** перемістити свій жетон дослідника на будь-яку карту пригоди або Іншого світу, на лист входу в музей або залишитися на місці.
- Фаза пригод.** Якщо жетон дослідника на карті пригоди або Іншого світу, гравець намагається завершити пригоду і кидає кубики, щоб виконати завдання на карті. Якщо жетон дослідника на листі входу в музей, гравець виконує одну з указаних на листі дій.
- Фаза часу.** Гравець переводить стрілку годинника на три години вперед.

### ЗНАЧЕННЯ СИМВОЛІВ



Сума на кубиках з результатом «пошук» повинна дорівнювати або перевищувати число, указане на символі.



На кубиках повинен випасти результат «знання».



На кубиках повинен випасти результат «загроза».



На кубиках повинен випасти результат «жах».



На кубиках повинен випасти будь-який з указаних результатів.



Після виконання всіх вимог завдання гравець повинен перевести стрілку годинника для остаточного виконання завдання.



Після виконання всіх вимог завдання гравець повинен втратити вказану на символі кількість розуму для остаточного виконання завдання.



Після виконання всіх вимог завдання гравець повинен втратити вказану на символі кількість здоров'я для остаточного виконання завдання.

### ЗАБЛОКОВАНІ КУБИКИ



Коли один з цих символів з'являється у грі, кубик відповідного кольору блокується.

### ГРАНІ КУБИКІВ

	«Пошук»				«Знання»	«Загроза»	«Жах»	«Джокер»
	1	2	3	4				
Зелений кубик								
Жовтий кубик								
Червоний кубик								

Примітка. Результат «джокер» можна використати як «4 пошуки», «знання», «загроза» або «жах».

### НАГОРОДИ ТА ВТРАТИ



**Звичайний предмет.** Візьміть 1 карту з колоди звичайних предметів.



**Особливий предмет.** Візьміть 1 карту з колоди особливих предметів



**Заклинання.** Візьміть 1 карту з колоди заклинань.



**Доказ.** Візьміть 1 жетон доказу.



**Союзник.** Візьміть 1 карту з колоди союзників.



**Знак Старших богів.** Покладіть 1 жетон знаку Старших богів біля карти Стародавнього.



**Ворота.** Візьміть 1 карту Іншого світу й покладіть горілиць нижче 6 карт пригод.



**Розум.** Дослідник втрачає 1 розум.



**Здоров'я.** Дослідник втрачає 1 здоров'я.



**Монстр.** З'являється монстр!



**Приреченість.** Додайте 1 жетон на трек приреченості.