

ЖАХ  
АРКГЕМА

# МАЄТКИ БОЖЕВІЛЛЯ

ДРУГА РЕДАКЦІЯ



Правила гри

# БУДИНОК НА ПАГОРБІ

Величезний місяць моторошно нависнув над містом. Охоплена сумнівами, Ріта завмерла посеред вулиці під поглядами безлічі зірок. Що довше вона стояла тут, вдивляючись у небесне склепіння, то більше її затягувала безкінечна прірва космосу. Ріта ледь змогла відірвати очі від цього жаского місяця і манливого темного неба й подивилася на маєток, що розкинувся на вершині пагорба.

Будинок виглядав не краще. Громіздкий і монолітний. Безмовний сторож, що стежить за долиною річки Міскатонік, за сонним містом Аркгем штату Массачусетс. У його тиші було щось зловісне. Тепер Ріті здавалося, що вона не наважиться зайти всередину, навіть заради зниклих учнів.

— Це що ж? Фатальне видіння, лиш очам, а не руці доступне? — Чоловічий голос, що долинав з підніжжя пагорба, гучнішав щокроку. Ріта помітила Йоріка, що наближався до неї з запаленим ліхтарем у руці. — Витвір мозку гарячковий.

Ріта вийшла з-за яблуні, за якою ховалася, і привітно помахала рукою. Ще ніколи в житті вона не була так рада бачити цього божевільного старигана.

— Ова! — вигукнула вона. — Горацио теж тут?

— Лише в душі, — відповів Йорік, театральньо вклонившись. — Праворуч на сцену виходить копач могил. Трупа в зборі?

— Покіль лиш ми з тобою, Йоріку. — Ріта озирнулася на пагорб і зловісний будинок. — Гадаю, ніхто більше не прийде. Може, і нам варто повернутися додому й лягти спати.

— Лиш одвау ти напруж, і вийде все, мій друже, — промовив копач могил, поплескавши її по плечу. Від нього пахло землю. Запах нагадував Ріті про буденні речі, яких можна торкнутися або спробувати на смак. Думки про нескінченність гнітили уже менше. — А решта скоро прибуде.

Він кивнув на дорогу. Ріта обернулася. Крізь темряву пробивалося мерехтливе світло, яке незабаром перетворилося на пару яскравих фар. Почулося ревіння мотора. До них наближалася розкішна, на думку Ріти, автівка.

Машина зупинилася, мотор затих, фари згасли. З неї вийшов водій — Престон Фермонт. За ним з пасажирського сидіння вибралася дивакувата сива леді, яку Ріта раніше не бачила. Напевно, Агата Крейн.

— А тепер послушайте, — як завжди, першим заговорив Фермонт. — Щось я не впевнений в цій авантурі. Передусім мені не подобається тягнути туди молоду дівчину та... еммм...

— Старушенцію? — люб'язно підказала Агата з усмішкою, від якої в Ріти на шкірі виступили сироти.

— Ну, для жінок цілком природно боятися такого...

— Якщо мене не налякала ваша манера водіння, то будинок навряд чи зможе. — Агата наблизилася на крок до Ріти й простягнула руку. — Агата Крейн, парансихолог. А ви, мабуть, Ріта?

— Так, мем, — відповіла Ріта.

— А це, якщо я не помиляюся, Вільям Йорік, наш місцевий театральний актор.

Йорік знову легко вклонився.

— Леді дуже люб'язна. Останнім часом мої єдині слухачі — це мертві. Хоча про уважнішу аудиторію годі й мріяти.

— Якщо всі на місці, то не гаятимемо часу.

Літня жінка відкрила свою шкіряну валізку, яку весь час три-

мала в руках, і начепила на свої м'які сиві локони найдивніший головний убір. Ніколи у своєму житті Ріта не бачила нічого подібного: це було схоже на окуляр ювеліра з додатковими лінзами на тонких дротяних дужках.

Компанія пройшла через ворота маєтку. Фермонт, який замикав цю дивну процесію, не припиняв скиглити.

— Формально це незаконне проникнення. Ми не маємо права тут перебувати! Якщо мене спіймають, доведеться якось виправдовуватися перед діловими партнерами.

— Я думала, ти купив цей будинок, — пробурмотіла Ріта. Що ближче вони підходили до цієї жахливої будівлі, то тихіше вона говорила. Ніби боялася розбудити маєток.

— Я насправді намагався купити будинок. Так ми дізналися, кому він зараз належить. Але ми не змогли завершити угоду, бо... Ні, я серйозно. Може, краще повернімося вранці?

Моторошний крик звідкілься із глибин будинку прорізав нічну тишу. Агата кинулася сходами нагору й потягнулася до дверної ручки.

— Ех, — сказав Фермонт, поправляючи краватку, — схоже, доведеться іти саме зараз.

\* Тут і далі цитати з «Макбет» В. Шекспіра в перекладі Б. Тена.

## ДЛЯ ЧОГО ЦЯ КНИЖКА

Ця книжка допоможе новачкам навчитися грати в «Маєтки божевільля». Перед своєю першою партією гравці повинні повністю прочитати цю книжку.

Тут ви не знайдете всіх нюансів і винятків із правил. Якщо у вас виникатимуть питання під час гри, відповіді на них ліпше шукати в «Довіднику правил».

## ОГЛЯД ГРИ

«Маєтки божевільля» — це кооперативна гра в жанрі детективу та жахів за мотивами творів Г. Ф. Лавкрафта. Гравці виступають у ролі дослідників, які намагаються розгадати таємниці зловісних маєтків. Лише злагоджена взаємодія допоможе гравцям здолати всі труднощі й перешкоди, які створює ігровий застосунок.

«Маєтки божевільля» — це кооперативна гра. Усі гравці діють як одна команда: вони або виграють, або програють разом. Головна мета гравців — дослідити мапу вибраного сценарію, щоб зібрати докази й розгадати таємницю.

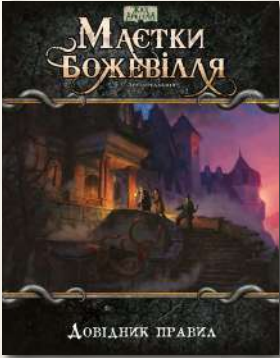
Крім того, дослідники будуть битися зі страшними монстрами, взаємодіяти з неігровими персонажами й розв'язувати запутані головоломки.

## ЗАВАНТАЖТЕ ЗАСТОСУНОК



Шукайте безплатний застосунок до гри під назвою «Mansions of Madness» в AppStore (для iOS), Google Play (для Android) або в Amazon Appstore. Крім того, ви можете завантажити застосунок для Mac чи Windows з сайту [FantasyFlightGames.com](http://FantasyFlightGames.com).

# ВМІСТ ГРИ



Довідник правил



24 плитки мапи



8 карт дослідників з відповідними фігурками



40 карт звичайних предметів



22 карти особливих предметів



16 жетонів обшуку / взаємодії



16 жетонів дослідження / огляду



22 жетони персонажів



30 карт заклинань



37 карт станів



4 жетони барикад



4 жетони таємних проходів



18 жетонів вогню / темряви



40 карт поранень



40 карт жаків



8 жетонів стін



4 жетони дверей



6 жетонів ідентифікації



26 жетонів доказів



5 кісток



24 жетони монстрів з відповідними фігурками



**ПРИКЛЕЮВАННЯ МОНСТРІВ**

Фігурки зоряного поріддя, хижого жакіття і бунтівників треба приклеїти до їхніх підставок. Фігурку зоряного поріддя треба прикріпити до великої підставки, а фігурки хижого жакіття й бунтівників — до середніх. Радимо гравцям скористатися суперклеєм. Не забудьте прочитати інструкції з техніки безпеки, перш ніж користуватися клеєм чи будь-яким іншим засобом для склеювання.

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед початком гри послідовно виконайте такі кроки. Приклад приготувань ви знайдете на с. 5.

## 1. СТВОРІТЬ КОЛОДИ КАРТ

Відділіть карти дослідників від решти карт. Вони знадобляться пізніше. Потім розділіть решту карт на колоди за типами.

- Перетасуйте окремо колоди поранень і жахів і покладіть їх долілиць біля ігрового поля.
- Розкладіть в алфавітному порядку карти в колодах звичайних предметів, особливих предметів, заклинань і станів і покладіть їх горілиць біля ігрового поля в межах досяжності всіх гравців. У відсортованих колодах гравцям легше буде знайти потрібні карти під час гри.

## 2. ПРИГОТУЙТЕ ПЛИТКИ МАПИ

Візьміть усі плитки мапи й розкладіть їх за розміром. Так гравцям легше буде знайти потрібні плитки під час гри.

## 3. ПРИГОТУЙТЕ МОНСТРІВ

Переконайтеся, що в підставку кожної фігурки монстра вставлений відповідний жетон. Див. «Фігурки монстрів» на с. 22 довідника правил.

## 4. ПРИГОТУЙТЕ ЗАПАСИ ЖЕТОНІВ

Розділіть решту жетонів за типами й покладіть в окремі запаси біля поля.

## 5. ВИБЕРІТЬ СЦЕНАРІЙ

Відкрийте застосунок «*Mansions of Madness*» і натисніть «Нова гра». Гравці разом вирішують, у який сценарій гратимуть, і вибирають його в застосунку.

### ПЕРША ГРА

Якщо ви граєте вперше, ми радимо почати зі сценарію «Коло вічності». Цей сценарій найкоротший і найлегший, тож найкраще підходить для знайомства з грою.

## 6. ВИБЕРІТЬ ДОСЛІДНИКІВ

Кожен гравець вибирає дослідника й бере його карту та фігурку. Потім гравці відмічають вибраних дослідників у застосунку. Надалі слово «дослідники» стосуватиметься гравців.

Якщо ви граєте соло, виберіть двох дослідників і грайте за них.

Зайві карти й фігурки дослідників покладіть у коробку.

## 7. ОТРИМАЙТЕ ПОЧАТКОВЕ МАЙНО

Дослідники разом отримують звичайні предмети, заклинання та інше майно згідно з указівками застосунку. Отримане майно дослідники ділять між собою на власний розсуд.

## 8. ПРОЧИТАЙТЕ ПРОЛОГ І ВІДКРИЙТЕ ВХІД

Виконайте решту кроків приготувань до гри згідно з указівками застосунку.

A. Прочитайте вголос пролог вибраного сценарію. Початок історії може натякнути на майбутні події.

B. Розмістіть початкову плитку мапи та фігурки дослідників згідно з указівками застосунку.

B. Розмістіть жетони обшуку, жетони дослідження та інші жетони згідно з указівками застосунку.

Г. Виконайте додаткові кроки згідно з указівками застосунку.

Після завершення приготувань до гри застосунок автоматично перейде до фази дослідників першого раунду. Див. «Перебіг гри» нижче.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Маєтки божевілля» складається з серії раундів. Кожен раунд складається з двох фаз, які розігрують у такому порядку:

- Фаза дослідників.** Дослідники переміщуються ігровим полем, досліджують кімнати та атакують монстрів.
- Фаза міту.** Застосунок описує дії монстрів й ефекти міту. Ці ефекти можуть призвести до появи монстрів чи створити інші перешкоди для дослідників.

Завершивши фазу міту, дослідники починають новий раунд з фази дослідників. Гра триває, доки гравці не переможуть або не зазнають поразки.

Докладніше про ці фази ви прочитаєте далі, а скорочено — на останній сторінці довідника правил.

# ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

**1**

**Держител 18-го вандру**

Виснажлива зброя  
На картах Динаманд розповсюджені містичні без мисливських інстинктів і струнчості.

**Мисливський**

Ключ  
Ви вмієтеся долати і ключами у руці, і мисливським підійняти дверний отвір або замок.

**Нагородні роги**

Дя. Ви або інший дослідник у жваві часі дослідження. Динаманд перевіряє цю карту.

**Зосереджений**

Ви можете сконцентрувати цю карту під час прихованої перемоги, щоб знати всі С, на 10.

**2**

**4**



**6**

**Агата Крейн**  
Партизанка

Пробиваючи перешкоди жаху, отримайте 1 доки.

Сила	2
Спритність	3
Виснажливість	4
Знання	5
Влада	3
Воля	4

**Карсон Сінклер**  
Директор

Дя. Один раз за роки якийсь дослідник у жваві часі дослідження може відкрити 1 лю.

Сила	3
Спритність	2
Виснажливість	5
Знання	4
Влада	4
Воля	3

**7**

**Звільні пасти**

Дя. Ви або інший дослідник у жваві часі дослідження. Динаманд перевіряє цю карту.

**Темний вандру**

Фізики  
Ключі і розумові властивості цієї карти проливають світло на перешкоди.

**Білий**

Справжній  
Дя. Силами до 2 карт поручити, що лежить розбито. Після сканування цю карту.

**Совітська зброя**

Важка зброя  
«На місці вивчення мисливських інстинктів можна отримати доки не виступає.»

**5**

Візьміть енциклопедію

**Коло вічності**  
Розгадаючи історію загадкових злочинів, ви прокидаєте з м'якоті Вандервальта на зустріч одній астрономічній спільноті. Чи зможете ви розкрити таємницю до того, як Коло вічності знову замкнеться?

СКААДНІСТЬ: 60-90 УРАХУНІ  
ТРИВАЛІСТЬ: 60-90 УРАХУНІ



## ФАЗА ДОСЛІДНИКІВ

Під час цієї фази кожен дослідник може виконати до 2 дій. Виконуючи дії, дослідники переміщуються ігровим полем і взаємодіють з оточенням.

Дослідники ходять по черзі, заздалегідь домовившись про черговість ходів. У свій хід дослідник виконує до двох будь-яких дій. Потім дії виконує наступний дослідник і т. д. Це триває доти, доки свої дії не виконають усі дослідники.

У цій фазі дослідникам доступні такі дії (докладний опис дій читайте далі):

### ПЕРЕМІЩЕННЯ

Дослідник переміщує свою фігурку на відстань 1–2 суміжних зон, долаючи по одній зоні за раз. Фігурка не може проходити через стіни або непрохідні межі, якщо тільки цього не дозволить ефект.

Якщо дослідник переміщується із зони, у якій перебуває монстр, він повинен спершу від нього ухилитися. Див. «Ухилення від монстрів» на с. 14.

### ДОСЛІДЖЕННЯ

Щоб дослідити суміжну кімнату, дослідник користується застосунком. Для цього він натискає на жетон дослідження для зони, яку він хоче дослідити, і підтверджує дію, натиснувши «Дослідити».



Дослідник застосовує ефекти згідно з указівками застосунку. Застосунок указує, як розміщувати нові плитку мапи, жетони обшуку, взаємодії, персонажів тощо.

Розмістивши всі плитку й жетони, дослідник може переміститися в досліджену зону згідно з указівками застосунку.

## СТРУКТУРА ПЛИТКИ МАПИ



- 1. Зона.** Частина плитку мапи, відділена від інших зон межами, непрохідними межами, стінами або дверима.
- 2. Межа.** Суцільна біла або жовта лінія, яка розділяє великі приміщення на кілька зон. Дослідники й монстри можуть переміщуватися через межі.
- 3. Непрохідна межа.** Пунктирна біла або жовта лінія, через яку не можуть переміщуватися дослідники й монстри, якщо тільки цього не дозволить ефект.
- 4. Стіна.** Товста коричнева лінія, через яку не можуть переміщуватися дослідники й монстри, якщо тільки цього не дозволить ефект.
- 5. Двері.** Прямокутний отвір у стіні. Дослідники й монстри можуть переміщуватися через двері.
- 6. Кімната.** Група зон, відділена від інших кімнат стінами, дверима, жовтими межами, жовтими непрохідними межами або краями плиток мапи. Кожна кімната має назву, яка стосується всіх зон цієї кімнати.

## ОБШУК

Щоб обшукати зону, дослідник користується застосунком. Для цього він натискає на жетон обшуку в зоні, яку він хоче обшукати, і підтверджує дію, натиснувши «Обшукати».



Дослідник застосовує ефекти згідно з указівками застосунку. Якщо в дужках після художнього тексту вказаний символ уміння, дослідник повинен пройти перевірку цього вміння.

Наприклад: «Шукаючи корисну інформацію, ви ристесья у високіх стосах паперів, якими захаращено весь робочий стіл (👁️)». У такому разі дослідник повинен перевірити спостережливість (👁️).

Див. «Перевірки вмінь» на с. 13.

## ОБМІН

Дослідник може віддати будь-яку кількість звичайних предметів, особливих предметів або заклинань іншим дослідникам у своїй зоні й отримати будь-яку кількість майна від них. Також він може залишити чи підібрати у своїй зоні будь-яку кількість звичайних предметів, особливих предметів або заклинань.

## Виконання дій у застосунку

Дослідники виконують у застосунку такі дії, як дослідження, обшук, взаємодія, а також деякі дії компонентів. Дослідник може натиснути на будь-який жетон у застосунку, щоб вивчити його. Для цього не треба витрачати одну з двох дій. Дослідник може вивчати навіть жетони з інших зон.

- Дослідник витрачає одну з двох дій, якщо натисне на дію з символом (👉) — дослідження, обшук або взаємодію.

## ВЗАЄМОДІЯ

Для взаємодії з персонажем або предметом у своїй зоні дослідник використовує застосунок. Для цього він натискає на персонажа або жетон взаємодії у своїй зоні й підтверджує дію, вибравши варіант із символом дії (👉).



Дослідник застосовує ефекти згідно з указівками застосунку. Ефект може вимагати від дослідника додаткових рішень або перевірки вміння.

## Дії КОМПОНЕНТІВ

Деякі карти або ефекти дозволяють дослідникам виконувати дії компонентів. Така дія може бути описана на самому компоненті або в тексті ефекту.

Будь-яка дія компонента завжди починається зі слова «Дія», виділеного грубим шрифтом. Її може виконати лише власник цього компонента.

Деякі предмети дозволяють дослідникам виконати дію компонента за допомогою застосунку. Для цього дослідник відкриває інвентар, натиснувши кнопку «Інвентар» у лівому нижньому кутку екрана, і вибирає предмет.



Кнопка «Інвентар»

Потім дослідник підтверджує свою дію, вибравши варіант із символом дії (👉), і застосовує ефект згідно з указівками застосунку.

## АТАКА

Щоб напасти на монстра, дослідник вибирає цього монстра в переліку монстрів (1) у застосунку й натискає кнопку «Атакувати» (2).



Дослідник повинен вирішити, як саме він буде атакувати, і підтвердити свою дію, вибравши один з наведених варіантів (3): « Атакувати важкою зброєю», « Атакувати холодною зброєю», « Атакувати вогнепальною зброєю», « Атакувати заклинанням» або « Атакувати голіруч».

Вибравши тип атаки, дослідник застосовує ефект згідно з ука-зівками застосунку. Часто цей ефект потребує перевірки вмін-ня. Кнопками «+» і «-» у меню монстра дослідник відмічає зав-дані монстру поранення (4).

## ВИБІР МОНСТРА

Щоб вибрати монстра, дослідник відкриває перелік мон-стрів, натиснувши відповідну кнопку в застосунку. По-тім він вибирає монстра, натиснувши на його зображення в переліку.



Кнопка «Перелік монстрів»

Відкриється меню монстра. Далі дослідник може атаку-вати монстра чи ухилитися від нього, а також змінити кількість завданих поранень.

Зброєю чи заклинанням із символом ближнього бою дослідник може атакувати тільки монстра у своїй зоні. Зброєю чи закли-нанням із символом дальнього бою дослідник може атакувати будь-якого монстра в межах дальності.



Символ ближнього бою



Символ дальнього бою

## ДАЛЬНІСТЬ ЕФЕКТУ

Деякі ефекти, як-от дальні атаки, перевірки жаху або ефекти монстрів, залежать від дальності. Максимальна дальність цих ефектів — три зони. Стіни або двері пере-шкоджають застосуванню ефекту, якщо не сказано інакше.

## КІНЕЦЬ ФАЗИ ДОСЛІДНИКІВ

Після того як кожен дослідник виконає свій хід, один з них на-тискає кнопку «Кінець фази» у правому нижньому кутку екрана, щоб завершити фазу дослідників і перейти до фази міту.



Кнопка «Кінець фази»



## ПРИКЛАД АТАКИ

Карсон Сінклер виконує дію атаки, щоб атакувати глибоководного у своїй зоні.



1. Він відкриває перелік монстрів, натиснувши відповідну кнопку в застосунку, і вибирає глибоководного.
2. Дослідник натискає кнопку «Атакувати».
3. Карсон вирішує атакувати «Ломом» — важкою зброєю. Він вибирає варіант «Атакувати важкою зброєю».



5. Він викидає два успіхи (♣) й одну порожню грань. Указана в застосунку складність перевірки дорівнює «2», тож для успішного проходження перевірки потрібні 2 успіхи.



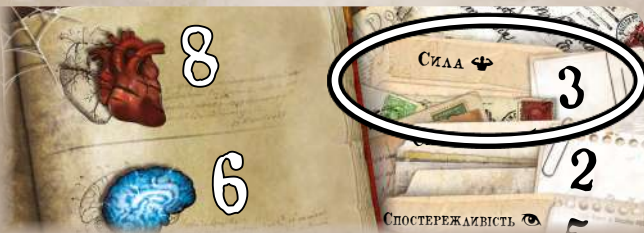
4. Застосунок указує Карсону пройти перевірку сили (♣). Дослідник кидає стільки кісток, скільки вказано біля символу ♣ на його карті.



6. Успішно пройшовши перевірку, Карсон завдає глибоководному поранень від зброї (2) і результату перевірки (2), як указано в застосунку.



7. Насамкінець Карсон відмічає в застосунку завдані монстру поранення.



## ФАЗА МІТУ

Протягом цієї фази застосунок створює низку ефектів, які дослідники повинні розіграти. Такі ефекти поділяються на три типи: події міту, дії монстрів і перевірки жаху. Докладніше про ці ефекти нижче.

### Події міту

Події міту — це ефекти фази міту, які створює застосунок. Вони можуть стосуватися вибраного сценарію або дій дослідників у поточному раунді.

Дослідники застосовують ефекти згідно з указівками застосунку.



Подія міту

Коли дослідники розіграють усі події міту в поточному раунді, застосунок опише дії монстрів. Якщо на ігровому полі немає монстрів, фаза міту автоматично завершується.

### Дії монстрів

Застосунок по черзі описує, які дії (переміщення та атака) виконує кожен монстр. Дослідники застосовують ефекти згідно з указівками застосунку.

«Приклад дій монстра» див. на с. 11.

Коли всі монстри в поточному раунді виконують свої дії, дослідники повинні пройти перевірку жаху згідно з указівками застосунку.

## ПЕРЕВІРКА ЖАХУ

Застосунок указує кожному досліднику пройти перевірку жаху проти одного монстра в межах дальності.

Кожен дослідник проходить перевірку жаху проти одного монстра з найвищим значенням жаху в межах своєї дальності. Якщо в межах дальності дослідника немає монстрів, він не проходить перевірку жаху.

Щоб пройти перевірку жаху, дослідник вибирає потрібного монстра з переліку монстрів і застосовує ефект згідно з указівками застосунку.



Ефект перевірки жаху

Після того як кожен дослідник пройде перевірку жаху (якщо потрібно), один із них натискає кнопку «Кінець фази» в правому нижньому кутку екрана, щоб завершити фазу міту й почати новий раунд з фази дослідників.

## ПЕРЕМОГА У ГРІ

Умови перемоги залежать від вибраного на початку гри сценарію, але певний час залишаються невідомими для дослідників.

Протягом гри дослідники повинні розгадати таємницю, щоб дізнатися свою головну мету. Для цього треба уважно прослухати пролог сценарію та зважати на всі підказки, які дослідники отримують під час розслідування.

Коли розслідування зайде достатньо далеко, головна мета стане відома і дослідники отримають останнє завдання. Його треба виконати, щоб завершити розслідування. Завершення розслідування означає **перемогу в грі**.

Якщо розслідування дослідників затягнеться, мета сценарію може змінитися або ускладнитися. Якщо дослідники й надалі баритимуться, вони не досягнуть своєї мети й **програють гру**.

## ПРИКЛАД ДІЙ МОНСТРА

Під час фази міту застосунок відкриває меню монстрів й описує ефекти дій кожного монстра.



1. Застосунок описує, куди глибоководний переміщується та якого дослідника атакує.
2. Дослідники переміщують глибоководного до найближчого дослідника згідно з указівками застосунку.



3. Глибоководний атакує у своїй зоні дослідника з найменшою кількістю поранень. Агата вибирає варіант «Монстр атакує», і застосунок описує ефекти атаки глибоководного.



4. Ефект указує Агати пройти перевірку сили (♣) +1. Вона кидає стільки кісток, яке значення вказано біля символу ♣ на її карті, плюс ще один. Загалом Агата кидає 3 кістки.



5. Агата викидає 1 успіх (★) і дві порожні грані. Вона не може перекинути кістки або додати ще ★ до результату завдяки додатковим картам, тому застосовує ефект.



6. Внаслідок ефекту застосунку Агата зазнає 2 поранень. Ці поранення можна скасувати результатами перевірки ♣. Один ★ Агати скасовує 1 поранення. Агата зазнає лише 1 поранення.

Застосувавши ефект повністю, Агата натискає кнопку «Продовжити». Глибоководний виконав свої дії.

# ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі ви дізнаєтеся про решту правил гри, зокрема перевірки вмінь, карти, властивості, монстрів і головоломки.

## Поранення і жах

Більшість ігрових ефектів завдають дослідникам поранень або жахів. У такому разі дослідник бере верхню карту з колоди поранень або жахів. Він кладе цю карту перед собою горілиць, якщо ефект не вказує інше.

Кожна карта поранення або жаху має одну з двох ознак: «застосуйте відразу» або «тримайте горілиць». Узявши карту поранення або жаху з ознакою «застосуйте відразу», дослідник відразу застосовує її ефект, який зазвичай вказує покласти карту долілиць. Карти з ознакою «тримайте горілиць» мають тривалий ефект, доки карта лежить горілиць.



## Понівечені дослідники

Дослідник стає понівеченим, якщо загальна кількість його карт поранень (що лежать горілиць і долілиць) дорівнює значенню його здоров'я.

Такий дослідник відразу бере карту стану «Понівечений» і скидає всі карти поранень, що лежать долілиць. Понівечений дослідник не може виконати дію переміщення більше ніж один раз за раунд.

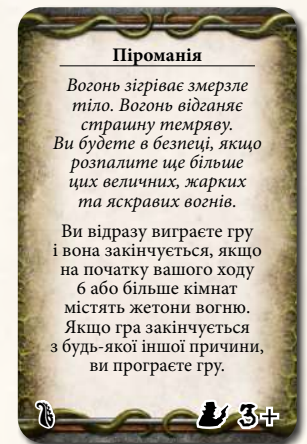
Понівечений дослідник вибуває з гри, якщо загальна кількість його поранень знову дорівнюватиме значенню його здоров'я.

## Божевільні дослідники

Дослідник стає божевільним, якщо загальна кількість його карт жахів (що лежать горілиць і долілиць) дорівнює значенню його розуму.

Такий дослідник відразу бере карту стану «Божевільний» і скидає всі карти жахів, що лежать долілиць. Потім він ознайомлюється з текстом на звороті своєї карти «Божевільний», але не розкриває його змісту іншим гравцям.

Стан «Божевільний» може змінити умови перемоги чи поразки для цього дослідника. Тепер дослідник може захотіти виконати одну або більше рідкісних дій, які у звичайній грі виконувати не варто. Див. «Рідкісні дії» на останній сторінці довідника правил.



На звороті кожної карти стану «Божевільний» вказана кількість дослідників. Якщо це число більше, ніж кількість гравців у партії, дослідник скидає цю карту та бере іншу карту стану «Божевільний».

Божевільний дослідник вибуває з гри, якщо загальна кількість його карт жахів знову дорівнюватиме значенню його розуму.

## Вибулі дослідники

Вибулий дослідник залишає у своїй зоні на мапі все своє майно й вилучає свою фігурку з ігрового поля. У решти дослідників лишається тільки одна фаза дослідників, щоб завершити розслідування. Якщо наприкінці цієї фази розслідування не завершено, дослідники **програють гру**. Один з них вибирає в ігровому меню варіант «Дослідник вибув», щоб закінчити гру.

## ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ

Перевірки вмінь — це фізичні або психічні випробування, які доводиться долати дослідникам. Якщо в художньому тексті вказано символ уміння в дужках, вашому досліднику треба пройти перевірку цього вміння. Коли дослідник застосовує ефект із символом уміння, він повинен відразу перевірити це вміння.

Перевіряючи вміння, дослідник кидає стільки кісток, яке значення цього вміння на карті дослідника. Загальну кількість отриманих успіхів (✦) називають результатом перевірки. Якщо біля символу вміння в художньому тексті вказано модифікатор (наприклад, «-1»), дослідник кидає більше чи менше кісток з урахуванням цього модифікатора. Під час будь-якої перевірки дослідник кидає щонайменше 1 кістку.

*Наприклад: «Ви знайшли кілька загадкових рун, вирізьблених на стіні (☛-1)». У такому разі дослідник повинен пройти перевірку знань (☛), кинувши на одну кістку менше.*

Ви можете витратити 1 доказ, щоб замінити випалу лупу (🔍) на успіх (✦). Якщо у вас вистачає доказів, ви можете замінити будь-яку кількість 🔍 на успіхи. Після всіх можливих замінів дослідник визначає результат перевірки.

### СКАСУВАННЯ ПОРАНЕНЬ І ЖАХІВ

Деякі ефекти завдають досліднику більше ніж 1 поранення або жах, але дозволяють пройти перевірку вміння, щоб скасувати поранення чи жах повністю або частково. Для цього дослідник перевіряє вказане вміння й скасовує 1 поранення або жах за кожен отриманий успіх (✦).

### СКЛАДНІСТЬ ПЕРЕВІРКИ ВМІННЯ

Деякі перевірки вмінь мають складність, указану після символу вміння через крапку з комою. Це число означає кількість потрібних для успішного проходження перевірки успіхів (✦). Якщо дослідник отримує менше ✦, він провалює перевірку.

*Наприклад: «Звір кидається на вас (☛; 2)». У такому разі дослідник повинен пройти перевірку спритності (☛) зі складністю «2». Дослідник успішно пройде перевірку, якщо отримає 2 чи більше ✦.*

## ПЕРЕВІРКИ ВМІНЬ У ЗАСТОСУНКУ

Іноді застосунок вказує досліднику ввести результат перевірки. Коли гравець вводить результат, він користується кнопками «+» та «-».



Дослідник вводить результат перевірки в застосунку

Кількість успіхів (✦), потрібних для успішного проходження перевірки, невідома. Утім, навіть якщо дослідник провалює перевірку, застосунок запам'ятовує кількість отриманих ✦ і враховує їх під час наступної спроби.

## ЖУРНАЛ ПОВІДОМЛЕНЬ

Усі повідомлення, які дослідники отримують у застосунку протягом гри, зберігаються в журналі повідомлень. Гравці можуть відкрити журнал повідомлень в будь-який момент гри, вибравши «Журнал повідомлень» в ігровому меню.



Кнопка ігрового меню

Журнал повідомлень поділений на раунди. Він дозволяє гравцям перерахувати будь-які отримані раніше повідомлення.

# МОНСТРИ

Монстри — це моторошні надприродні істоти, культисти та інші посіпаки Великих Прадавніх.

## ЖЕТОН МОНСТРА

Кожен жетон монстра містить таку ігрову інформацію.



- 1. Пильність.** На пильність монстра зважають, коли дослідник ухиляється від монстра в зоні з кількома монстрами.
- 2. Жах.** На жах монстра зважають, коли дослідник проходить перевірку жаху і в межах дальності є кілька монстрів.
- 3. Сила.** На силу монстра зважають під час застосування різних ефектів. Див. «Барикади» на с. 16.
- 4. Здібності й художній текст.** Здібності монстра, якщо вони є, указані на звороті його жетона. Художній текст коротко описує його зовнішність і поведінку.

## ЖЕТОНИ ІДЕНТИФІКАЦІЇ

Жетони ідентифікації потрібні, щоб позначати особливих монстрів і відрізнити різних монстрів одного типу.

У момент появи монстра застосунок може призначити йому один із шести жетонів ідентифікації. Дослідник вставляє цей жетон в підставку фігурки монстра.



Монстр зберігає свій жетон ідентифікації, доки залишається в грі.

## УХИЛЯННЯ ВІД МОНСТРІВ

Якщо дослідник хоче вийти із зони з монстром чи виконати будь-яку дію, крім атаки або переміщення, він повинен ухилитися від монстра. Якщо в зоні дослідника кілька монстрів, він повинен ухилитися лише від монстра з найвищим показником пильності.

Щоб ухилитися від монстра, дослідник вибирає потрібного монстра в переліку монстрів. Потім він натискає кнопку «Ухилитися» і застосовує ефект згідно з указівками застосунку.

Ухилившись від монстра, дослідник виконує свою дію, якщо тільки ефект не вказує її пропустити.

- Якщо дослідник повинен пропустити дію, він втрачає її, не застосовуючи жодного ефекту. Якщо дослідник пропускає дію переміщення, він залишається у своїй зоні.

Див. «Приклад ухиляння» на с. 15.

## ПРЕДМЕТИ

Під час розслідування дослідники можуть знаходити звичайні й особливі предмети. Отримавши предмет, дослідник кладе його карту біля себе горілиць (ілюстрацією догори).

Деякі предмети мають текст на звороті. Дослідник може прочитати його в будь-який момент гри.

## ЗАКЛИНАННЯ

Заклинання — це старовинні сувої та фоліанти, які містять знання, що дозволяють приборкати надприродні сили. Якщо дослідник повинен отримати заклинання, він бере випадкову карту цього заклинання і кладе її біля себе горілиць (ілюстрацією догори).

Коли дослідник застосовує заклинання, він перевертає цю карту. Дослідник не може дивитися на зворот заклинання, доки ефект не вкаже перевернути карту. Перевернувши карту, дослідник відразу застосовує ефект на звороті. Зазвичай ефект вказує скинути цю карту й узяти іншу карту цього заклинання.

## СТАНИ

Стани змінюють поведінку дослідника. Іноді дослідник може отримати стан унаслідок ефекту. Наприклад, фраза «станьте ошелешеним» вказує досліднику отримати стан «Ошелешений».

## ПРИКЛАД УХИЛЯННЯ

Агата Крейн хоче переміститися до жетона обшуку в приймальні, але спершу їй доведеться ухилитися від глибоководного.

1. Агата намагається вийти із зони, де перебуває глибоководний.



2. Вона вибирає глибоководного в переліку монстрів і натискає кнопку «Ухилитися».
3. Застосунок описує ефект ухиляння.



4. Ефект указує Агаті пройти перевірку спритності (♣). Для цього вона кидає стільки кісток, скільки вказано біля ♣ на її карті дослідника.



5. Агата викидає дві лупи (🔍) й одну порожню грань. Для успішної перевірки Агаті потрібні два успіхи. Вона витрачає два докази, щоб перетворити обидві 🔍 на ✨.



6. Агата застосовує ефект успіху, указаний у застосунку. Глибоководний зазнає 1 поранення. Застосунок не вказує Агаті пропустити дію, тому вона спокійно переміщується в кабінет.

Тепер Агата може виконати другу дію. Зараз в її зоні монстрів немає, отже, ухилитися від них не треба.



## ОСОБЛИВЕ ОТОЧЕННЯ

У кімнатах дослідники можуть натрапити на особливе оточення: об'єкти чи ефекти, з якими можна взаємодіяти. Ефекти також впливають на те, як дослідник взаємодіє зі своїм оточенням. Особливе оточення представлене квадратними жетонами. Для взаємодії з ними застосунок не потрібен.

### БАРИКАДИ

Барикада дозволяє досліднику заблокувати двері, щоб запобігти проникненню монстра всередину. Дослідник в зоні з барикадою може витратити одну дію, щоб пересунути барикаду до дверей або відсунути барикаду від дверей, які вона блокує.



Дослідники й монстри не можуть переміщуватися через забарикадовані двері, але монстр може зруйнувати барикаду, яка йому заважає.

Якщо монстр намагається переміститися через забарикадовані двері, він кидає стільки кісток, яке значення сили має. Якщо він отримує два чи більше успіхів (✳), жетон барикади скидають, а монстр переміщується через двері. Інакше монстр залишається на місці.

### ТЕМРЯВА

Темрява заважає дослідникам проходити перевірки вмінь і розв'язувати головоломки. Дослідник у зоні з жетоном темряви не може витрачати докази, щоб змінити результати кидка або отримати додатковий хід для головоломки.



Перебуваючи в зоні з джерелом світла чи вогнем або в суміжній зоні, дослідник ігнорує ефект темряви.

### ВОГОНЬ

Вогонь може завдати поранень як дослідникам, так і монстрам. Коли дослідник переміщується в зону з вогнем або виконує дію в такій зоні, він зазнає 1 поранення і кладе карту поранення долілиць.



Коли монстр переміщується в зону з вогнем або виконує дію в такій зоні, він зазнає 1 поранення.

Дослідник може витратити дію, щоб спробувати загасити вогонь, пройшовши перевірку спритності (☞). За кожен отриманий успіх (✳) він може скинути 1 жетон вогню зі своєї зони або зони, у яку переміститься наступною дією чи переміститься пізніше в цьому раунді.

Вогонь поширюється на початку кожної фази міту. Якщо принаймні одна зона містить жетон вогню, викладіть ще один жетон вогню в суміжну з нею зону.

### ТАЄМНІ ПРОХОДИ

Дослідник або монстр в зоні з жетоном таємного проходу може переміститися в будь-яку іншу зону із жетоном таємного проходу, ніби ці зони суміжні.





# ГОЛОВОЛОМКИ

Іноді внаслідок ефекту дослідник повинен розв'язати головоломку. Головоломки — це складні логічні, магічні або фізичні завдання, які дослідникам доведеться виконати, щоб завершити своє розслідування. Дослідники розв'язують головоломки в застосунку.

На цій та наступній сторінках описані три типи головоломок: ковзанка, замок і код.

## ХІД У ГОЛОВОЛОМЦІ

Хід у головоломці — це окремий етап її розв'язання. Типи ходів головоломки залежать від типу самої головоломки.

Коли ефект указує досліднику розв'язати головоломку, кількість доступних ходів дорівнює значенню вміння, на яке посиляється цей ефект.

Дослідник може витратити будь-яку кількість доказів, щоб виконати 1 додатковий хід за кожен витрачений доказ.

Якщо дослідник вичерпав усі доступні ходи в головоломці, але не зміг її розв'язати, він натискає кнопку «Закрити». Застосунок збереже прогрес головоломки, щоб потім він або інший дослідник змогли продовжити її розв'язання.

## РОЗВ'ЯЗАННЯ ГОЛОВОЛОМКИ

Коли головоломка буде розв'язана, застосунок автоматично повідомить про це. Після цього дослідник продовжить виконувати дію згідно з указівками застосунку.

## КОВЗАНКА

Щоб розв'язати головоломку-ковзанку, досліднику треба правильно зібрати зображення, розділене на шість або більше перемішаних частин.

За один хід головоломки дослідник може поміняти місцями будь-які дві суміжні частини, перетягнувши одну поверх іншої.



Головоломка розв'язана, коли всі частини займають правильні місця і зображення виглядає цілісним.



## КОД

Щоб розв'язати головоломку-код, досліднику треба визначити правильну послідовність із трьох або більше елементів (чисел або рун). Перелік унікальних елементів, які можуть зустрітися в коді, наведений у верхній частині екрана. Кожен елемент можна використовувати будь-яку кількість разів.



За один хід головоломки дослідник може спробувати вгадати код. Для цього він перетягує по одному елементу в кожну комірку коду (1) й натискає «Перевірити» (2).

Після цього дослідник отримує інформацію щодо свого припущення (3). Він побачить певну кількість символів успіху (★) та/або лупи (🔍).



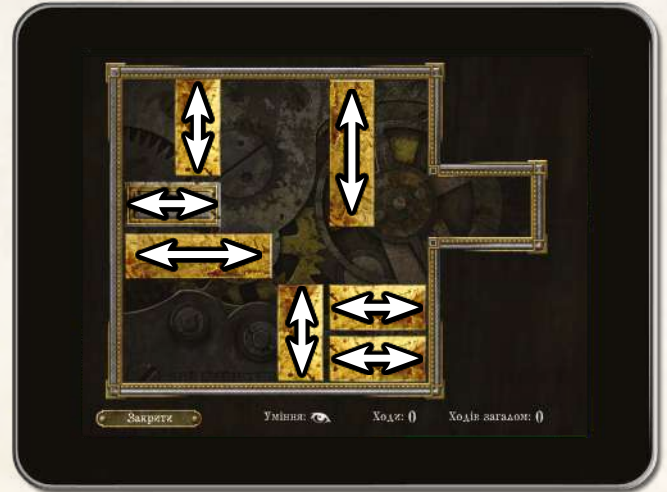
Кожен символ ★ означає вгаданий елемент, який займає правильне місце. Кожен символ 🔍 означає вгаданий елемент, який розташований не на своєму місці.

Головоломка розв'язана, коли дослідник вносить правильний код.

## ЗАМОК

Щоб розв'язати головоломку-замок, дослідник повинен перемістити її елементи так, щоб вилучити потрібний елемент (візуально відрізняється від решти).

За один хід головоломки дослідник може перемістити будь-який елемент на нове місце. Елемент можна переміщати тільки в одному напрямку: по вертикалі або горизонталі. Два елементи не можуть перетинатися й проходити один крізь одного.



Головоломка розв'язана, коли дослідник переміщує потрібний елемент у крайню праву частину поля.



## ЩО ДАЛІ?

Вітаємо! Тепер ви готові до своєї першої партії. Якщо під час гри виникнуть запитання, шукайте відповіді на них у «Довіднику правил».

## ПРИКЛАД ГОЛОВОЛОМКИ-КОДУ

Агата Крейн намагається знайти правильний код, скориставшись своїми знаннями (🔍). Значення її 🔍 дорівнює «5», тож вона має 5 спроб.



1. Перше припущення Агати — «123». Воно дає їй один успіх (🔍) й одну лупу (🔍). Це означає, що Агата вгадала два числа, але тільки одне з них розташоване на своєму місці.
2. Агати потрібно більше інформації, тому вона робить друге припущення — «234». Одна 🔍 вказує на одне вгадане число не на своєму місці. Тепер Агата розуміє, що код точно містить «1» і не містить «4». Крім того, вона знає, що код містить «2» або «3», але не обидва числа.
3. Агата хоче дізнатися, містить код «2» чи «3», тому вводить третю послідовність — «222». Це припущення не дає результату. Тепер Агата знає, що код містить «3», а не «2».

4. Знаючи, що код точно містить «1» і «3», Агата вводить наступну послідовність — «135». Нарешті! Три 🔍 вказують на те, що всі три числа правильні, хоча й розташовані не на своїх місцях.
5. Агата аналізує інформацію, отриману протягом попередніх ходів. Вона зауважує, що «1» в її першому та останньому припущенні розташовані в одному місці. Це означає, що 🔍 в першому припущенні стосується «1», а «3» стояла на своєму місці. Якщо «3» розташована на третьому місці, «1» повинна стояти на другому, бо на першому місці її розташування неправильне. Для «5» залишається лише перше місце.

Агата робить остаточне припущення — «513» — і розв'язує головоломку.



# УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ GEEKACH СПІЛЬНО З WHITE GAMES

**Керівник проекту:** Олександр Ручка

**Випускова редакторка:** Алла Костовська

**Перекладачка:** Олександра Асташова

**Редактор:** Сергій Лисенко

**Дизайн і верстка:** Артур Патрихалко

**Особлива подяка:** Володимир Білодід, Святослав Михаць, Юрій Голубенко, Владислав Дубчак, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

© 2022 Geekach спільно з White Games • Усі права застережено

[www.geekach.com.ua](http://www.geekach.com.ua)

[www.white-games.com.ua](http://www.white-games.com.ua)



## ТВОРЦІ ГРИ

**Розробниця другого видання:** Нікі Валенс

**Розробник першого видання:** Корі Конечка

**Автори сценаріїв:** Кара Сентелл-Данк й Ендрю Фішер

**Додаткові матеріали:** Глен Аро, Деніел Ловет Кларк, Нейтан І. Гаек, Грейс Голдінггаус, Роберт Мартенс, Бекка Олен, Александар Ортлофф і Джонатан Ін

**Редагування та коректура:** Адам Бейкер, Моллі Гловер та Аллан Кеннеді

**Команда «Жаху Аркгема»:** Енді Крістенсен, Метт Ньюман, Катріна Острандер і Нікі Валенс

**Художнє оформлення:** Віл Спрингер, Еван Сімонет, Шон Бойк, Крістофер Гош і Раян Томпсон

**Менеджер з художнього оформлення:** Браян Шомбург

**Обкладинка:** Джейкоб Мюррей

**Ілюстрації дослідників:** Крісті Баланеску, Тоні Фоті, Джейкоб Мюррей і Магалі Вільнев

**Плитки мапи:** Йоан Бісоннет

**Інші ілюстрації:** художники ігор «Поклик Ктулху» та «Жах Аркгема»

**Арт-директори:** Зої Робінсон, Енді Крістенсен

**Скульптори:** Браян Дугас, Ніклас Норман і Кевін Ван Слоун

**Головний скульптор:** Корі Девор

**Координатор скульпторів:** Деррік Фукс

**Розроблення застосунку:** Марк Джонс, Пол Клекер, Франческо Моджа й Гері Сторкамп

**Креативний директор застосунку:** Ендрю Наваро

**Виконавчий продюсер застосунку:** Кіт Герлі

**Управління виробництвом:** Джейсон Бодуан і Меган Дуен

**Виконавчий ігровий дизайнер:** Корі Конечка

**Виконавчий продюсер:** Майкл Герлі

**Видавець:** Крістіан Т. Петерсен

**Координатор відділу якості:** Зак Тевалтомас

**Тестувальники:** Бред Андрес, Одрі Бейлі, Семюел В. Бейлі, Дейн Бельтрамі, К'яра Бертулессі, Симоне Біга, Єн Бердсолл, Форрест Бавер, Джозеф Бозарт, Нейт Брукс, Френк Брукс, Кріс Браун, Джон Д. Кертіс, Джон В. Кертіс III, Кетлін Кертіс, Катерина Д'Агостіні, Андреа Делл'Агнес, Джулія Фета, Джейсон Глоу, Брендан Гейнс, Метт Голланд, Ален Горнер, Джейсон Горнер, Джулієн Горнер, Еван Джонсон, Джастін Кемпайнен, Джеймс Кніффен, Метью Лендіс, Марк Ларсон, Лукас Ліцзінгер, Андреа Марміролі, Джеймс Меер, Кетлін Міллер, Гізер Мінке, Меган Мор, Мішель Маккарті, Ентон Торрес, Джені Тру, Квентін Тру, Джейсон Волден, Пол Вінчестер

Особлива подяка всім нашим бета-тестувальникам.

© 2018 Fantasy Flight Games. Жодну частину продукту не можна відтворити без спеціального дозволу. Apple та логотип Apple — товарні знаки Apple Inc., зареєстровані в США та/або інших країнах. App Store — знак обслуговування Apple Inc. Google Play — товарний знак Google Inc. Steam і логотип Steam — товарні знаки Valve Corporation та/або зареєстровані товарні знаки Valve Corporation у США та/або інших країнах. Gamegenic і логотип Gamegenic — торгові марки і © Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games, Маєтки Божевілья, Жах Аркгема і логотип FFG — це © Fantasy Flight Games.

Fantasy Flight Games розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Roseville, Мінесота, 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених на малюнку.

