

УЖАС АРКХЭМА®

КАРТОЧНАЯ ИГРА

НАРУШЕННЫЙ КРУГ СЫЩИКИ

Чёрный престол манит

По ночам едва различимые голоса далёких улиц, возня крыс за изъеденными червями стенами и скрип разошедшихся стропил наверху сливались для него в сплошной грохочущий ад.

Говард Ф. Лавкрафт «Сны в Ведьмином доме»

В состав дополнения «Нарушенный круг. Сыщики» входят шесть новых сыщиков и карты игроков, которые вы можете использовать для создания и улучшения колод в любой кампании или отдельном сценарии карточной игры «Ужас Аркхэма».

Символ дополнения

Все карты цикла «Нарушенный круг» отмечены этим символом перед порядковым номером:



Дополнительные правила и разъяснения

Слот Таро

В этом дополнении появляется новый тип слота для активов — слот Таро. Активы, занимающие слот Таро, отмечены таким символом:



1 слот Таро

Как и остальные слоты, слот Таро ограничивает число активов данного типа, которые сыщик может держать в игре одновременно.

По умолчанию у каждого сыщика есть только один слот Таро.

Прочие правила по слотам также распространяются и на слот Таро.



Новое ключевое слово: Зависимое

На некоторых картах из этого дополнения есть ключевое слово «Зависимое». Карты с таким ключевым словом подчинены другим картам игроков. У них нет уровня, поэтому их нельзя включать в колоду при её составлении или изменении. Вместо этого их вызывают в игру эффекты тех карт, которые указаны в скобках рядом с этим ключевым словом.

Если в вашей колоде есть карты, вызывающие в игру одну или несколько Зависимых карт, в начале партии отложите эти Зависимые карты в сторону. При этом откладывается ровно столько экземпляров каждой Зависимой карты, сколько входило в состав одной копии дополнения, в котором появились эти Зависимые карты. Не имеет значения, сколько экземпляров карт, их вызывающих, включено в вашу колоду.

Например, на событии «Нежная мелодия» сказано: «Зависимое (от „Священного зеркала“» — значит, оно зависит от карты «Священное зеркало». У «Нежной мелодии» нет уровня, и её нельзя включать в колоду обычным образом. Однако «Священное зеркало» вызывает 3 экземпляра «Нежной мелодии», поэтому игрок, в чьей колоде есть «Священное зеркало», в начале каждой партии должен отложить в сторону 3 экземпляра «Нежной мелодии». Эти карты не включаются в колоду сыщика и не идут в счёт её размера.



Мультиклассовые карты

Некоторые карты игроков из этого дополнения принадлежат больше чем к одному классу — Хранитель (♣), Искатель (♠), Ловчак (♦), Мистик (♠) или Выживший (♣).



Эти карты золотистого цвета, а в правом верхнем углу на них размещены несколько символов классов вместо одного. Мультиклассовая карта считается картой каждого из этих классов, но не нейтральной. Мультиклассовую карту можно включить в колоду сыщика, если среди его возможных карт есть хотя бы один из указанных на ней классов.



Например: «Свиток тайн» — мультиклассовая карта уровня 0 с символами Искателя и Мистика. Значит, это карта Искателя уровня 0 и карта Мистика уровня 0. Это не нейтральная карта. Любой сыщик с доступом к картам Искателя уровня 0 и/или картам Мистика уровня 0 может включить «Свиток тайн» в свою колоду. Например, Диана Стэнли может включить «Свиток тайн» в свою колоду несмотря на то, что у неё нет доступа к картам Искателей.

Если сыщик вправе держать в колоде ограниченное число карт одного из классов, к которому принадлежит мультиклассовая карта, но при этом у него неограниченный доступ к картам другого её класса, такая мультиклассовая карта не будет идти в счёт ограничения по числу карт первого из классов.

Колода чутья Джо Даймонда

За время работы частным детективом Джо Даймонд научился доверять своей интуиции, потому у него есть особая колода чутья, которая составляется при подготовке к каждому сценарию на шаге «Соберите и перемешайте колоды сыщиков». Карты для колоды чутья отбираются из 40 карт колоды Джо и идут в счёт размера его колоды. За исключением этой особенности подготовки, всякий раз, когда упоминается колода Джо, имеется в виду его обычная колода сыщика, а не колода чутья. У колоды чутья нет своего сброса: после розыгрыша карты из колоды чутья уходят в обычный сброс игрока.

Изгнание

Некоторые карты игроков следует изгнать после применения. Чтобы изгнать карту, удалите её из игры и верните в ваш комплект карт. Если вы захотите вернуть эту карту в колоду, между сценариями кампании вам надо будет снова приобрести её за очки опыта. Если из-за изгнания карт размер вашей колоды стал меньше должного, перед следующим сценарием вы обязаны приобрести достаточно карт, чтобы колода вернулась к нужному размеру (при этом вам разрешается приобретать карты нулевого уровня за 0 опыта, пока в колоде не станет нужное число карт).





FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2023 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in Russia. No part of this product may be reproduced without specific permission.



Играть интересно

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Создатели игры

Автор дополнения «Нарушенный круг»: М. Дж. Ньюман

Продюсер: Моли Гловер

Редактор и корректор: Джеремайя Шоу

Специалист по правилам игры: Алекс Уэрнер

Менеджер по карточным играм: Колин Фелпс

Дизайнеры дополнения: Райанн Коллинз, Кристофер Хош и Джозеф Д. Олсон

Руководящий дизайнер: Мерседес Опхайм

Иллюстрация на коробке: Мауро даль Бо

Арт-директоры: Стив Хэмилтон, Тэйлор Ингварссон, Джефф Ли Джонсон и Кейт Суэйзи

Руководящий арт-директор: Тони Брадт

Сюжетная группа «Ужаса Архэма»: Кара Сентелл-Данк, Джосайя «Герцог» Харрист, Филип Д. Генри

Креативный директор по сеттингу: Катрина Острандер

Координатор контроля качества: Зак Тьюаатомас

Менеджеры производства: Джастин Энгер и Остин Литцлер

Креативный дизайнер: Брайан Шомбург

Старший проектный менеджер: Джон Франц-Вихлач

Директор по развитию продукта: Джим Картрайт

Исполнительный разработчик: Нейт Френч

Глава студии: Крис Гербер

Игру тестировали: Дэвид Аттали, Майка Богтс, Роберт Брантсег, Зик Валецки, Закари Варберг, Кен Грейзиер, Дэйв Гэли, Андреа дельАньезе, Алекс Денеги, Алекс Дэви, Нил Кимболл, Марсия Колби, Стивен Коуман, Гийом Кутто, Скайлер Латшо, Тим Латшо, Грегуар Лефевр, Брайан Льюис, Джейми Льюис, Джилл Мактавиш, Николь Мейерс, Эрик Мейерс, Эндрю Нгуен, Аннет Непомусено, Джош Пэрриш, Чед Реверман, Иэн Рикетт, Ребекка Скарлетт, Александер Скеггс, Престон Стоун, Майка Странк, Джейк Тай, Регина Муалла Тай, Джулия Фаэта, Б. Д. Флори, Джереми Фредин, Нэйт Френч, Джереми Фук, Джед Хамфрис, Джейсон Хорнер, Джульен Хорнер, Джереми Цвирн, Кристал Чан, Винсент Шварц, Джастин Энгелькинг.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Артём Наров

Редактор: Петр Тюленев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики: Евгений Сарнецкий, Дарья Великсар

Корректоры: Ольга Португалова

Вычитка: Елена Ворноскова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Версия права 1.0