



ЖАХ АРКГЕМА

ЛИСТ ЛАВКРАФТА™

АВТОР ГРИ: СЕЙДЖІ ҚАНАЇ

Огляд гри

У грі «Жах Аркгема. Лист Лавкрафта» ви — дослідник, який збирає докази, немов навмисне залишені для вас. Утім, будьте обережні, адже одні докази містять заборонені таємниці, а інші перебувають під наглядом грізних надприродних істот.



Вміст гри



27 ігрових карт



6 карт-пам'яток



18 жетонів міту

Приготування

1. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті-пам'ятці.
2. Знайдіть карту «Яйця монстра» та відкладіть її вбік горілиць.
3. Перетасуйте решту 26 ігрових карт і покладіть їх колодою долілиць у межах досяжності всіх гравців.
4. Візьміть верхню карту з колоди й відкладіть її вбік долілиць. У цьому раунді цю карту не використовують.
5. Роздайте кожному гравцеві по 1 карті з колоди. Це ваша початкова рука.
6. Першим гравцем стає той, хто останнім розгадав таємницю.

Лише у грі вдвох: візьміть із колоди ще 5 карт і відкладіть їх убік **горілиць**. Ці карти також не будуть використані в поточному раунді, але вони дадуть вам деяку інформацію про те, які карти на руці може мати ваш суперник.



Перебіг гри

Гра «Жах Аркгема. Лист Лавкрафта» триває кілька раундів. Щораунду ви збираєте докази, щоб розкрити моторошну таємницю, водночас намагаючись зберегти розсудливість — або зануритися в жах.

Карта на вашій руці — це доказ, який ви саме тепер досліджуєте. Щодо ви берете по 1 новій карті, а потім граєте 1 з 2 своїх карт. Граючи певні карти, ви ставатимете **божевільними** і внаслідок цього матимете доступ до потужних **ефектів божевілля** на зіграних вами картах. Однак водночас ви будете змушені щодо проводити **перевірку розсудливості**, щоб переконатися, що ви не повністю втратили глузд.

Для перемоги в раунді ви повинні або залишитися останнім гравцем у раунді, або наприкінці раунду мати карту з найбільшим числом серед усіх гравців, що залишилися в раунді.

Карти Аркгема та Іншого світу

Колода складається з карт 2 типів.

Карти Аркгема мають лише **1** ефект розсудливості.

Карти Іншого світу мають **1** ефект розсудливості (верхній) та **2** ефект божевілля (нижній).

1

ВИБЕРІТЬ ІНШОГО ГРАВЦЯ ТА ПІТАЙКИ
ПОРІВНЯЙТЕ ВАШІ КАРТИ НА РУКАХ.
ВЛАСНИК КАРТИ З МЕНШИМ ЧИСЛОМ
ВИБУВАЄ З РАУНДУ.

1

ДО ПОЧАТКУ ВАШОГО НАСТУПНОГО ХОДУ
ІНШІ ГРАВЦІ НЕ МОЖУТЬ ВИБРАТИ ВАС
ЦІЛЮ ЕФЕКТІВ СВОЇХ КАРТ.

2

ДО КІНЦЯ РАУНДУ ВАС НЕ МОЖУТЬ ВИБРАТИ
З РАУНДУ ЗА ДОПОМОГОЮ ЕФЕКТІВ КАРТ
АБО ПЕРЕВІРОК РОЗСУДЛИВОСТІ

Кількість ромбів / смарагдів позначає кількість цих карт у колоді.



Хід гравця

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі виконують ходи. У свій хід ви послідовно виконуєте такі кроки:

1. Візьміть на руку 1 карту з колоди.
2. Зіграйте 1 з 2 карт, які ви маєте на руці.
3. Застосуйте 1 ефект зіграної вами карти:
 - ♦ Якщо ви **розсудливі**, то повинні застосувати **ефект розсудливості**.
 - ♦ Якщо ви **божевільні**, то повинні **вибрати**, який ефект карти застосувати — розсудливості чи божевілля. Якщо карта не має ефекту божевілля, ви повинні застосувати ефект розсудливості.
4. Скиньте зіграну вами карту й завершіть свій хід (див. с. 6).



Зіграні та скинуті карти

Ігрова зона на столі перед вами — це ваша **зона скидання**. Щоразу, скидаючи карту, ви повинні покласти її горілиць у свою зону скидання. Усі карти у вашій зоні скидання повинні залишатися видимими для всіх гравців протягом усього раунду.

Загалом ви можете застосувати ефект карти (розсудливості чи божевілля) лише тоді, коли **граєте** її у свій хід. Ви **не застосовуєте** ніяких ефектів карти, коли:

- 1) вас змушують скинути карту з руки (як-от унаслідок ефекту карти «Музикант», див. с. 11);
- 2) карту кладуть безпосередньо у вашу зону скидання (як-от унаслідок ефекту карти «Автомат», див. с. 14);
- 3) ви відкриваєте карту під час перевірки розсудливості (див. с. 7).

Примітка. Карти «Дилетантка» і «Ктулху» — важливі винятки з вищесказаного. Ви повинні застосовувати їхні ефекти розсудливості, коли граєте ці карти або скидаєте з руки (див. с. 10).

Вибуття з раунду

Ефекти деяких карт позбавляють вас можливості продовжити гру, і ви вибуваєте з поточного раунду. На жаль, ви повністю втрачаєте зв'язок з реальністю і більше не можете розгадувати таємницю.

Коли таке стається, покладіть свої карти з руки горілиць у свою зону скидання. До початку наступного раунду ви пропускаєте свої ходи, а інші гравці більше не можуть вибрати вас ціллю ефектів своїх карт.

Стан розуму

На початку кожного раунду всі гравці розсудливі й можуть застосовувати лише ефекти розсудливості своїх зіграних карт. Однак, щойно у вашу зону скидання потрапляє карта Іншого світу, ви божеволієте від зіткнення із забороненими знаннями. *Пам'ятайте, що коли ви граєте карту божевілля, вона потрапляє у вашу зону скидання тільки після застосування її ефекту.*

Щойно ви станете божевільними, то зможете застосовувати ефекти божевілля карт, але на початку кожного свого ходу ви повинні проводити перевірку розсудливості. Ви залишаєтеся божевільними до кінця раунду.

Перевірка розсудливості

Якщо на початку свого ходу ви божевільні, то перед тим, як узяти карту, повинні провести перевірку розсудливості. Щоб провести перевірку розсудливості, відкрийте стільки карт із верху колоди, скільки **карт Іншого світу** є у вашій зоні скидання. Якщо ви відкриваєте будь-яку **карту Іншого світу**, то провалюєте перевірку й вибуваєте з раунду. Якщо ви відкриваєте лише **карти Аркгема**, то успішно проходите перевірку й продовжуєте свій хід.

Після того як ви пройдете або провалите перевірку розсудливості, покладіть усі відкриті карти горілиць у свою зону скидання. Якщо під час перевірки розсудливості вичерпується колода, раунд негайно закінчується. (Якщо останньою відкритою вами картою була карта Аркгема, то ви проходите перевірку й не вибуваєте з раунду.)

Кінець раунду

Раунд закінчується, якщо в колоді більше немає карт або якщо в грі залишився 1 гравець.

У колоді немає карт

Якщо будь-який гравець повинен взяти карту, а колода вичерпалася, то всі гравці, які залишилися в грі, одночасно відкривають свої карти.

Серед цих гравців раунд виграє власник **карти з найбільшим числом**. Переможець раунду бере із запасу жетон міту й перевертає його догори тією стороною, яка відповідає його стану розуму — розсудливість  або божевілля . У разі нічиєї переможцями раунду вважають усіх гравців, що залишилися в раунді. Вони ділять перемогу. Кожен з цих гравців отримує 1 жетон міту.



Залишився один гравець

Якщо всі гравці, крім вас, вибули з раунду, то ви виграєте цей раунд. Візьміть із запасу **жетон міту** й переверніть його догори тією стороною, яка відповідає вашому стану розуму.

Початок наступного раунду

Для початку нового раунду повторіть кроки 2–6 приготувань до гри (перетасуйте карти, деякі відкладіть убік, роздайте кожному гравцеві по 1 карті).

Усі гравці починають раунд **розсудливими**, навіть якщо наприкінці попереднього раунду вони були божевільними. Гравець, який **виграв** попередній раунд, стає першим гравцем. Якщо в попередньому раунді було кілька переможців, навмання виберіть одного з них, хто почне новий раунд.

Кінець гри

Гра триває, поки хтось не переможе. Ви негайно перемагаєте, якщо виконуєте **будь-яку 1** з таких умов:

- ♦ ви маєте **2 жетони міту «Розсудливість»**  ;
або
- ♦ ви маєте **3 жетони міту «Божевілья»**   ;
або
- ♦ ви успішно застосували ефект божевілья **«Ктулху»** протягом раунду.

Примітка. Протягом гри ви можете здобувати жетони розсудливості та божевілья, але під час перевірки виконання умов перемоги їх треба рахувати окремо.

У грі може бути кілька переможців.

Ефекти карт

8. Дилетантка (Аркгем) — 1 шт. / Ктулху (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Якщо ви з будь-якої причини зіграли або скинули цю карту з руки, то вибуваєте з раунду.

Божевілля. Якщо ви граєте «Ктулху», маючи у своїй зоні скидання щонайменше 2 карти Іншого світу, то перемагаєте у **грі** (байдуже, скільки жетонів міту ви маєте). «Ктулху» не рахують до 2 карт Іншого світу, які потрібні для перемоги. («Ктулху» скидають лише після застосування його ефекту.)

Якщо ви **скидаєте** «Ктулху» в будь-який момент гри (байдуже, скільки карт Іншого світу є у вашій зоні скидання) або якщо ви граєте «Ктулху», маючи в своїй зоні скидання **менше** ніж 2 карти Іншого світу, то повинні застосувати його ефект розсудливості та вибути з раунду.

7. Співачка (Аркгем) — 1 шт. / Шоґґот (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Якщо під час вибору карти для розігрування ви маєте цю карту на руці, а також ще одну карту з числом 5 або більше, то ви **повинні** зіграти «Співачку» або «Шоґґота». Не показуйте другу карту, яку маєте на руці. Якщо ви маєте на руці і «Співачку», і «Шоґґота», то можете вибрати, яку з карт зіграти.

Божевільня. Якщо, будши божевільним, ви зіграли цю карту й у вас на руці залишилася карта з числом 5 або більше, то покажіть цю другу карту й негайно виграйте раунд.

6. Моряк (Аркгем) — 1 шт. / Рендалл Тіллінгаст (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Виберіть іншого гравця та потайки обміняйтеся з ним картами на руках.

Божевільня. Зберіть карти з рук усіх інших гравців, потайки перегляньте їх і візьміть на руку. Потім долілиць роздайте кожному гравцеві по 1 карті з руки на ваш вибір. Ви можете віддати карту, яку мали на руці перед тим, як забрали

карти в інших гравців.

5. Музикант (Аркгем) — 2 шт. / Монстр (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Виберіть будь-якого гравця (можна й себе). Вибраний гравець скидає карту з руки й бере нову карту. Якщо в колоді немає карт, то гравець бере карту, яка під час приготувань була відкладена долілиць убік.

Божевільня. Виберіть іншого гравця. Візьміть карти з його руки собі на руку

й потайки подивіться їх. Вибраний гравець бере на руку відкладену карту «Яйця монстра» (тепер це його рука). Потім зіграйте 1 з 2 карт, які у вас залишилися, застосувавши 1 з її ефектів і скинувши її як завжди. Якщо ви граєте «Ктулху», то вважайте, що «Монстр» у вашій зоні скидання.

4. Безпритульниця (Аркгем) — 2 шт. / «Некрономікон» (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. До початку вашого наступного ходу жоден гравець не може вибрати вас ціллю ефекту зіграної ним карти. Однак на вас усе ще можуть впливати карти, які впливають на всіх гравців (наприклад, ефект карти «Рендалл Тіллінгаст»).

Примітка. Якщо ви застосовуєте ефект карти, що передбачає вибір іншого гравця, а всі інші гравці захищені «Безпритульницею» або «Некрономіконом», то ефект не спрацьовує. (Утім, ви все одно скидаєте карту.) Однак, якщо ви застосовуєте ефект, що передбачає вибір **будь-якого** гравця (як-от «Музикант»), а всі інші гравці захищені, то ви **повинні** вибрати себе.

Божевілья. Якщо, будши божевільним, ви граєте цю карту й вибираєте цей ефект, то вас ніяким способом не можна вибити з раунду до його кінця.

- ♦ Ви все одно повинні щоходу проводити **перевірку розсудливості**. Якщо ви відкриєте карту Іншого світу, вважайте, що ви успішно пройшли перевірку.
- ♦ Якщо ви граєте або скидаєте «Дилетантку», «Ктулху» або «Яйця монстра», то **не вибуваєте** з раунду.
- ♦ Якщо гравець застосовує ефект «Дослідників» або «Культистів», щоб відгадати карту на вашій руці, ви все одно повинні чесно відповісти, чи гравець відгадав. Якщо відгадав, то ви не вибуваєте з раунду.
- ♦ Якщо гравець використовує «Боксера» або «Глибоководного», щоб порівняти з вами карти на руках, і його карта має більше число, то **ніхто** з вас не вибуває з раунду.

- ♦ Якщо колода вичерпалася, покажіть свою руку як завжди. Ви все одно програєте, якщо не маєте карти з більшим числом.

3. Боксер (Аркгем) — 2 шт. / Глибоководний (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Виберіть іншого гравця. Ви та вибраний гравець потайки показуєте один одному свої карти на руках. Власник карти з меншим числом вибуває з раунду. Якщо у вас карти з однаковим числом, то **ніхто** з вас не вибуває з раунду.

Божевілля. Виберіть іншого гравця в стані розсудливості. Він вибуває з раунду. Якщо ви застосовуєте цей ефект тоді, коли в раунді не залишилося жодного гравця у стані розсудливості, ефект не спрацює. (Скиньте карту звичайним способом.)

2. Федерал (Аркгем) — 2 шт. / Нічвид (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Виберіть іншого гравця та потайки подивіться його руку.

Божевілля. Виберіть іншого гравця та потайки подивіться його руку. Потім виконайте повний додатковий хід (тобто візьміть 1 карту, зіграйте 1 карту, застосуйте 1 ефект, скиньте карту).

Не проводьте перевірку розсудливості під час свого додаткового ходу. Якщо ви граєте «Ктулху», то вважайте, що «Нічвид» у вашій зоні скидання.

1. Дослідники (Аркгем) — 5 шт. / Культисти (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Виберіть іншого гравця і назвіть число, крім 1. Вибраний гравець повинен чесно відповісти, чи має він на руці карту з таким числом. Якщо має, то він вибуває з раунду. Ви можете назвати 0.

Божевілля. Виберіть іншого гравця. Якщо він має карту з числом 1, то вибуває з раунду. Якщо не має, то назвіть інше число, крім 1. Якщо він має карту з названим числом, то вибуває з раунду.

0. Автомат (Аркгем) — 1 шт. / Р'льех (Інший світ) — 1 шт.



Розсудливість. Виберіть будь-якого гравця (можна й себе). Відкрийте 2 карти з верху колоди. Покладіть усі відкриті карти в зону скидання вибраного гравця. Ці відкриті карти **не грають і не скидають**, тому жоден з їхніх ефектів не застосовують (зокрема ефекти розсудливості «Дилетантки» та «Ктулху»). Якщо колода вичерпалася, покладіть відкриті карти в зону скидання вибраного гравця і негайно завершіть раунд.

Божевілля. Переверніть колоду горілиць, щоб її найнижча карта стала відкритою. До кінця раунду всі гравці бачитимуть наступну карту, яка буде взята з колоди. Гравці не можуть дивитися інші карти в колоді.

На початку свого наступного ходу (перед перевіркою розсудливості) ви можете завершити раунд. Зробивши це, завершіть раунд тим самим способом, як і тоді, коли вичерпується колода.

0. Яйця монстра (Інший світ) — 1 шт.



Зігравши цю карту, ви вибуваєте з раунду. На відміну від «Дилетантки» чи «Ктулху», ви не вибуваєте з раунду, якщо скидаєте цю карту.

Помилки гравців

У грі можуть траплятися такі ситуації, коли гравець навмисно чи мимохіть не дотримується правил. Наприклад, він може дати неправильну відповідь, коли його вибрали ціллю ефекту «Дослідників» або не зіграти карту «Співачка», коли треба.

Гравці повинні переконатися, що добре розуміють усі правила гри, і завжди уважно читати ефекти своїх карт, адже такі помилки можуть сильно вплинути на враження від гри.

Класична версія гри

Щоб грати за правилами класичної версії гри «Лист Лавкрафта», вилучіть з колоди карти «Автомат» і «Р'льех». Жоден раунд не може завершитися нічиєю: якщо кілька гравців мають на руках карти з однаковими числами, то вони вибувають з раунду.

Творці гри

Автор гри «Лист Лавкрафта»: Сейдж Канаї

Співавтор гри: Хорхе Чжан

Ілюстрації: Мауро Даль Бо, Волтер Брокка, Джошуа Кайрос, Меттью Кавдері, Станіслав Діколенко, Грей Ерб, Андерс Файнер, Тоні Фоті, Олександр Карч, Роберт Ласкі, Адам Шумперт, Стівен Сомерс, Pixoloid Studios, Шейн Тайрі, Магалі Вільнев

Графічний дизайн: Ренді Делвен, Джей Гернішін, Тоні Мастранджелі

Художнє керівництво: Бріанна Вудверд

Розроблення: Гваделупе Гонсалес, Хорхе Чжан

Правила й редагування: Кевін Елленбург, Джефф Фрейзер

Коректор: Ден Варретт

Маркетинг: Кристал Роуз, Престон Вінг

Керівник студії: Майк Гуммель

Команда Z-Man: Браян Борнмюллер, Ренді Делвен, Кевін Елленбург, Гваделупе Гонсалес, Джей Гернішін, Майк Гуммель, Кристал Роуз, Престон Вінг, Бріанна Вудворд, Хорхе Чжан

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Випускова редакторка: Олена Науменко

Перекладач: Святослав Михаць

Верстальник: Артур Патрихалко

Коректор: Анатолій Хлівний

Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2025 Man Games. Arkham Horror & Z-Man Games are ® of Z-Man Games. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

Українське видання © 2025 Lord of Boards. Україна, м. Вінниця, просп. Юності, 8-А. www.lordofboards.com.ua.