

# ПАНДЕМІЯ

Панування Ктулху

## ВСТУП

---

*Стародавні та химерні створіння, відомі як Древні, вовтузяться у своїх величезних космічних в'язницях. Якщо вони пробудяться, та придуть у світ — почнеться вік божевілья, хаосу та руйнування самої тканини реальності. Все, що ви знаєте та любите, буде знищено!*

*Ви прокляті знанням яке "сплячі маси" не можуть витримати: що це Зло існує, і що його треба зупинити будь-якою ціною.*

*Тіні танцювали на вулиці освітленій газовими ліхтарями вогонь яких розливав слабке жовте світло над вами. «Навіть трохи світла краще, ніж повна темрява», — думаєте ви. Й знову перевіряєте свій годинник втретє за останні кілька хвилин. — «Де вона є? Невже щось сталося?»*

*Стук підборів по тротуару, притягує твій погляд до вулиці. Повільно, загорнута в темряву, ніби в плащ, з'являється жінка. Її каштанове волосся зібране в акуратний пучок, а окуляри підкреслюють нервово обличчя. Її руки тримають велику шкіряну папку з проштампованим під трафарет словом ІННСМУТ.*

*— Ви запізналися, — ви говорите з ноткою турботи у своєму голосі, взявши папку, яку вона передає вам.*

*— Я... Я намагалася прийти сюди, якомога швидше. — Швидко говорить вона високим, стиснутим страхом голосом, її очі нервово бігають.*

*— Ви знаєте, як це виправити? — Питання в її голосі ріже вас ножем.*

*— Ти можеш ... зробити так, щоби ЦЕ зникло?!*

*Ви здригаєтеся коли її голос піднімається надто високо на останньому слові, виказуючи нотки істерії.*

*За мить ви відкрили папку та поглянули на фотографії якихось працівників доків та місця біля пірсу, яке ви ніколи раніше не бачили. Край фотографії розмитий, але хвиляста маса щупалець і... щось дуже велике... безперечно.*

*Ви ховаєте все це у своє пальто, знайомий вантаж знань тисне на вас знову.*

*— Я можу спробувати. Це те, що ми робимо, — це все, що ви можете сказати.*

*Що ви можете обіцяти, коли ви зіткнулися з втіленим породженням хаосу та безумства? Ви ховаєте стиснуті в кулаки руки в кишені пальто, щоби не було помітно як вони трусяться від спогаду про останню зустріч із одним із цих Древніх та їхніх деформованих та психотичних посіпак. Те, що ви зайшли так далеко — вже чудо.*

*Жіночі очі спалахують, її ніздрі роздуваються, коли її руки хапаються за вашу сорочку.*

*— Спробувати? — Вона майже зривається на вереск. — Спробувати?! Ти... ти маєш це зробити! Ти не знаєш, що мені довелося робити, щоби здобути це...*

*Ви струшуєте її, ваш погляд жорсткий, і жовте вуличне світло показує небезпеку у ваших очах. Достатньо, щоб змусити її проковтнути кілька наступних слів. Вона відступає.*

— Дякую за роботу, мадам, — кажете ви, обертаєтесь і прямуєте в темряву. — Якщо ви не збираєтесь приєднуватися до мене, вам варто йти додому. В ці дні вночі небезпечно.

З цією інформацією, ви маєте достатньо зачіпок, які необхідні, щоби зупинити цю мерзоту від проникнення далі у ваш світ.

Ви йдете до наступного набору жахів. Помітивши, що вже не самі, ви починаєте ділитися словами свого останнього наставника, який настановив вас на цей шлях.

— Велике зло спочиває під тою землею, по якій ми ходимо. Воно ховається в темряві, що заповнює опівнічне небо. З водних глибин воно навіює людям сни про божевілля та хаос. Але підказки які дозволять зупинити його прихід у світ оточують нас. Велике Зло вовтузиться десь у темних сховках по всьому світу. Чи можете вчасно ви зупинити його від прокидання?

Не буде такого дня, коли ви не хотіли би забути їх і піти іншим шляхом... і не буде дня, коли ви не будете знати, що не можете. Хтось повинен намагатися відштовхнути це давню Зло. Хтось повинен тримати світло. Але це не означає, що хтось повинен бути самотнім...

## ОГЛЯД

Ви та ваші друзі-гравці є слідчими. Ви маєте працювати разом, щоби запечатати четверо воріт, та запобігти пробудженню Ктулху, чи переповненню Культистами або Шогготами. Невдача означає початок віку божевілля.

Пандемія — Панування Ктулху є кооперативною грою. Кожен гравець має певну роль з особливими здібностями, що поліпшує шанси команди. Усі гравці виграють або програють разом.

**Вашою метою є запечатування всіх 4 воріт.**

**Гравці програють якщо:**

- Ктулху прокидається,
- Немає доступних Культистів, коли вони необхідні,
- Немає доступних Шогготів, коли вони необхідні,
- Немає доступних карток для гравців, коли вони необхідні або
- Всі гравці збожеволіли.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

### 1. Підготуйте поле, Ктулху та компоненти

Помістіть дошку так, щоб її могли легко дістати всі гравці. Розмістіть карту Древнього Ктулху, розташовану долілиць на дошку, в передбаченому для нього місці. Поставте фігурки Культистів та Шогготів як резерв біля дошки. Розташуйте жетони Печаток біля таблиці Порядок Гри у нижній частині ігрового поля.

### 2. Розмістіть Древніх

Перемішайте Карти Древніх і розкладіть 6 їх зліва від Ктулху. Поверніть всі невикористані Карти Древніх до коробки.

### 3. РОЗСТАВТЕ КУЛЬТИСТІВ І ШОГГОТІВ

Перетасуйте всі Карти Виклику і покладіть їх у місці для цієї колоди.

- Відкрийте 2 карти та поставте 3 Культисти на кожне з цих місць.
- Відкрийте ще 2 карти та поставте 2 Культисти на кожне з цих місць.
- Відкрийте ще 2 карти та поставте 1 Культиста на кожне з цих місць.
- Нарешті, відкрийте ще 1 карту та поставте 1 Шоггота на цьому місці.
- Помістіть усі відкриті Карти Виклику горілиць в стос скидання.

### 4. ДАЙТЕ КОЖНОМУ ГРАВЦЕВІ СЛІДЧОГО, ФІГУРКУ ТА ЖЕТОНИ ГЛУЗДУ.

Гравець, який останнім читав історію жахів, є першим гравцем.

- Перемішайте 7 карток слідчих і викладіть 2 на стіл. Перший гравець обирає одну Карту Слідчого. Ця карта замінюється, й наступний гравець може вибрати одну з карт. Продовжуйте, доки всі гравці не візьмуть Карту Слідчого.
- Поставте фігурку слідчого кожного гравця на вокзалі в Аркхемі. Кожен гравець отримує 4 жетони глузду і переконується, що його Карта Слідчого лежить «здоровою» стороною догори.
- Кожен гравець також отримує Карту Довідок.
- Поверніть у коробку всі невикористані фігурки слідчих, а також Карти Слідчих та Довідок.

### 5. ВСТАНОВІТЬ СКЛАДНІСТЬ ГРИ

Залежно від вибраного рівня складності, підготуйте певну кількість Карт Зачіпок:

- Для простої гри, залиште всі 44 Карти Зачіпок у колоді.
- Для стандартної гри видаліть 1 Карту Зачіпки кожного кольору з колоди.
- Для складної гри, видаліть 2 Карти Зачіпки кожного кольору з колоди.

### 6. РОЗДАЙТЕ КАРТИ КОЖНОМУ ГРАВЦЕВІ, ПІДГОТУЙТЕ СТОС РЕЛІКВІЙ

Випадковим чином оберіть 4/5/6 Карт Реліквій з 2/3/4 гравцями та перетасуйте їх разом з рештою Карт Зачіпок, щоби сформувати Колоду Гравців. Покладіть невикористані Карти Реліквій, обабіч щоби сформувати Стос Реліквій. Видайте карти з Колоди Гравців кожному гравцеві відповідно до кількості гравців:

<b>Гравці</b>	<b>Карти</b>
2 гравця	4 карти
3 гравця	3 карти
4 гравця	2 карти

Ми радимо гравцям постійно тримати карти горілиць.

### 7. ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ ГРАВЦІВ

Розділіть Карти Гравців, що лишилися на чотири рівні стоси долілиць. Замішайте 1 Карту Зло в кожен стос. У передбаченому для нього місці, складайте ці стоси, щоби утворити Колоду Гравців, розмістивши менший стос в нижній частині.

### 8. ПОЧНІТЬ ГРАТИ

Починає перший гравець.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен хід гравця розділений на 3 кроки:

- 1. Виконайте 4 дії.**
- 2. Візьміть 2 Карти Гравців.**
- 3. Відкрийте Карти Виклику.**

Після того, як гравець виконав наслідки відкритих Карт Виклику настає хід наступного за годинниковою стрілкою гравця.

Гравці можуть вільно давати один одному поради. Нехай кожен пропонує свої думки та ідеї. Однак вирішує, що робити активний гравець.

Ви можете мати на руці Зачіпки та Реліквії. Карти Зачіпок використовуються в деяких діях, і Карти Реліквій можуть бути зіграні в будь-який час.

### 1. Дії

Ви можете зробити до 4 дій на кожному ході (як показано на «здоровій» стороні карти Слідчого).

Виберіть будь-яку комбінацію дій, наведених нижче. Ви можете робити ту саму дію кілька разів, кожного разу вважаючи 1 дією. Особливі здібності вашого слідчого можуть змінити спосіб виконання дій. Деякі дії передбачають скидання карт з вашої руки; всі ці скинуті карти йдуть на купу «Скидання від гравця».

#### Дії переміщення

Якщо будь-який рух призводить до входу в місцевість, зайняту Шогготом, ви повинні кинути кубик на перевірку глузду.

#### Піти пішки

Перемістіть фігурку слідчого з вашого поточного місцезнаходження в місце, з'єднане лінією.

#### Сісти на автобус

Перебуваючи на автостанції, ви можете виконати цю дію двома способами:

1. Скиньте карту Зачіпки, щоби перейти до будь-якої місцевості в місті, що зображена на карті.
2. Скиньте карту Зачіпки, яка відповідає місту, в якому ви перебуваєте, для переміщення в будь-яку місцевість в будь-якому місті.

#### Використати ворота

Перехід від місця розташування одних воріт до інших воріт. Після завершення переміщення киньте кубик на перевірку глузду.

*Гравці не можуть переміщуватися до або з закритих воріт.*

*Якщо після використання воріт ви опинились у місці з Шогготом, киньте кубик для перевірки глузду двічі: один раз за використання воріт та другий раз за вхід у місце з Шогготом.*

#### Спеціальні дії

##### Здолати Культиста

Видалить 1 фігурку Культиста з того місця, де ви перебуваєте, повернувши його до резерву.

##### Здолати Шоггота (3 дії)

Видалить 1 фігурку Шоггота з того місця, де ви перебуваєте, повернувши його до резерву. Через його невимовну жадливість, подолання Шоггота займає 3 дії, і ці 3 дії повинні проводитися на одному ході.

Після перемоги Шоггота цією дією, візьміть Карту Реліквії зі Стосу Реліквій і додайте її у свою руку.

*Примітка. Інші ефекти дозволяють вам видалити Шогготів з поля, але в цих випадках не надаються жодні реліквії.*

Дайте або візьміть 1 Карту Реліквії

Віддайте або візьміть 1 Карту Реліквії від іншого слідчого, з яким перебуваєте в одному місці.

Дайте або візьміть 1 Карту Зачіпки

Ви можете виконати цю дію двома способами:

1. Дайте Карту Зачіпки, котра відповідає місту, в якому ви перебуваєте, іншому гравцеві, або
2. Візьміть Карту Зачіпки, котра відповідає місту, в якому ви перебуваєте, в іншого гравця.

Для обох цих дій «Дати» чи «Взяти», ви обоє маєте перебувати в одному місці та повинні погодитися на передачу карти.

Якщо гравець, який отримує карту, має більше 7 карт, він повинен негайно скинути карту або зіграти Карту Реліквії (див. Карти Реліквій на стор. 8).

Запечатати ворота

На місці де розташовані ворота скиньте 5 Карт Зачіпок з вашої руки. Вони мають відповідати місту, в якому ви перебуваєте. Коли ви запечатаєте ворота, помістіть відповідний Жетон Печатки на ворота, після чого видаліть 1 Культиста з кожної місцевості в місті, де щойно запечатали ворота.

## 2. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ

Після виконання 4 дій, візьміть дві верхні карти з Колоди Гравців.

*Якщо, як ви збираєтесь брати карти, а в Колоді Гравців залишилося менше 2 карт, гра закінчується, і ваша команда програла! (Не перетасуйте купу скидання, щоб утворити нову колоду.)*

Карти Зла

Якщо серед карт, які ви взяли є Карти Зла, негайно виконайте наступні кроки (якщо ви отримали Карту Зла, то перед тим як зіграти Карту Реліквії ви маєте повністю виконати всі її наслідки):

1. Боротьба з божевільям: Киньте кубик Глузду і застосуйте результат.
2. Пробудження: Відкрийте наступного Древнього.
3. З'являється Шоггот: Візьміть нижню карту з Колоди Виклику та поставте фігурку Шоггота на цьому місці. Скиньте цю карту в купу скидання Карт Виклику.  
Якщо ви не можете розмістити Шоггота на полі, тому що в резерві їх не залишилося, гра закінчується, й ваша команда програла!
4. Культисти перегруповуються: перетасуйте карти в купі скидання Виклику та покладіть їх на Колоду Виклику.

*Під час виконання цих дій не забудьте взяти карту саме знизу Колоди Виклику, а потім знову перемістити лише купу скидання Карт Виклику та розмістити її поверх Колоди Виклику.*

Зрідка, але можливо, одночасно взяти 2 Карти Зла. У цьому випадку виконайте всі чотири кроки наведені вище один раз, а потім знову.

Якщо це трапляється, друга Карта Виклику спричинена Картою Зла буде єдиною картою для "перетасування", що ляже поверх колоди

Після виконання наслідків Карт, видаліть їх із гри. Не беріть карти замість них.

### Обмеження руки

Якщо у вас є більше, ніж 7 карт в руці (після першого виконання будь-яких Карт Зла, котрі ви, можливо, зробили), скиньте зайві карти або зіграйте Карти Реліквій. У вас має залишитись не більше 7 карт.

### 3. Виклик

Переверніть Карти Виклику, відповідно до рівня Виклику. Це число знаходиться внизу Карти Древнього, що лежить справа, або дорівнює 2, якщо не відкрито жодного Древнього (початковий рівень Виклику). Переверніть ці карти по одній за раз, помістивши Культиста на місце, вказане на кожній карті. Скиньте цю карту в купу скидання Карт Виклику.

Якщо під час Виклику збільшується рівень Виклику, дотримуйтеся наведеної рівня, який ви використовували на початку етапу Виклику. Новий рівень Виклику набирає сили лише на початку наступного етапу Виклику.

Якщо в цьому місці вже є 3 Культиста, не розміщуйте четвертого Культиста. Натомість відбувається ритуал Пробудження ритуал (див. «Ритуали Пробудження» нижче).

Якщо Колода Виклику вичерпається, перемішайте купу скидання, щоби створити нову колоду Виклику. Якщо це відбувається посеред Виклику, карти, відкриті під час цього етапу Виклику, не перемішуються й повинні залишатися у купі скидання.

### Переміщення Шогготів



Кожного разу, коли ця піктограма з'являється на Карті Виклику під час Крок Виклику, перемістіть кожного Шоггота на одну місцевість ближче до найближчих відкритих воріт. Якщо Шоггот, що стоїть на відкритих воротах має рухатися, видаліть його з поля, повертаючи його до резерву, натомість відбувається ритуал Пробудження (див. «Ритуали Пробудження» нижче).

*Якщо у Шоггота однакова відстань до двох відкритих воріт, активний гравець переміщує його у напрямку до відкритих воріт за своїм вибором.*

### РИТУАЛИ ПРОБУДЖЕННЯ

Коли відбувається Ритуал Пробудження, відкрийте наступного Древнього та застосуйте його ефекти. На відміну від оригінальної Пандемії, Спалахів чи Ланцюгових Спалахів у Пандемії Панування Ктулху немає.

*Якщо останній Древній (Ктулху) прокидається, гра закінчується, й слідчі програють.*

### Древні

Древні мають різні ефекти, які застосовуються, щойно Древній з'являється.

Деякі з цих ефектів є постійними, тобто вони впливатимуть на гру до кінця. Вони позначені цим значком:



Інші ефекти — миттєві, тобто їхній ефект застосовується відразу після відкриття, а потім закінчується.

## Шогготи

Шогготи — це слуги Древніх. Їхньої присутності достатньо, щоб посіяти страх і звести людей з глузду.

Шогготи мають такі ефекти:

- Гравець повинен скинути кубик на перевірку глузду кожного разу, коли він входить у місцевість з Шогготом, або Шоггот входить у місцевість з гравцем.
- Перемога над Шогготом вимагає 3 дій. Гравець, який використовує 3 дії, щоб перемогти Шоггота, негайно бере Карту Реліквії з колоди Реліквій.
- Під час етапу Виклику Шогготи будуть рухатись до найближчих відкритих воріт. Це переміщення детально розглядається в розділі «Переміщення Шогготів».

*Якщо ви не можете розмістити Шоггот на полі, тому що в резерві їх не залишилося, гра закінчується, й ваша команда програла! Це може статися під час Карти Зла або коли з'являється Древній — Хастур.*

## КАРТИ РЕЛІКВІЙ

Протягом ходу будь-який гравець може грати Карти Реліквій. Гра карти Реліквії не є дією. Гравець, який грає Карту Реліквії, вирішує, як саме вона використовується.

Після гри Карти Реліквії та виконання її ефекту, видалить її з гри, а гравець, який грав нею з руки, **кидає кубик для перевірки глузду**.

«Активний гравець» означає гравця, чий хід відбувається.

Реліквії можуть бути зіграні в будь-який час, окрім як між взяттям та виконанням карти.

*Якщо Йог-Сотот прокинувся, Карти Реліквій можуть гратися лише активним гравцем.*

*Коли 2 Карти Зла відкриваються разом, Карти Реліквій можуть бути зіграні після виконання ефектів першої Карти Зла.*

## КИДКИ НА ПЕРЕВІРКУ ГЛУЗДУ

Гравцям потрібно не лише протистояти силам Древніх і їхніх Культистів, але й самим не з'їхати з глузду, оскільки хвиля божевілья росте вище за інтриги Древніх.

## Перевірка глузду

Ви повинні виконувати кидати кубик на перевірку глузду:

- після завершення дії «Використання воріт»
- після виконання наслідків Карти Реліквії,
- коли ви входите в місцевість з Шогготом або Шогготом, входячи у місцевість зі своєю фігуркою,
- як перший крок відкриття Карти Зла.

## Ефекти кубика глузду

**Пусто** Нічого не відбувається.

**Марев** Втратити 1 жетон глузду.

**Психоз** Втратити 2 жетон глузду.

**Параноя** Додайте 2 Культистів до вашого поточного розташування.

Якщо в будь-який час слідчий втрачає всі жетони глузду, він стає божевільним.

### Божевільні слідчі

Якщо слідчий стає божевільним, переверніть його карту, щоби показати, що вони страждають від таки наслідків

- У них менше дій на кожен хід, як показано на їхньому божевільному боці (якщо в гравця залишилися які-небудь дії, коли вони стають божевільними, зменшіть їхню кількість на 1).
- Їхні особливі здібності змінюються, щоби відобразити зміну їхнього стану духу. Лишаються лише спеціальні можливості, вказані на їхньому божевільному боці.

Божевільні гравці повинні так само кидати кубик для перевірки глузду за необхідності (результат параної так само має ефект), але вони не можуть більше втрачати жетони глузду під час божевілля.

### **Якщо всі гравці збожеволіли, вони програють гру!**

Не бійтеся — існують ліки від безумства! Якщо слідчий створить ворота під час божевілля, вони негайно переносяться до Церкви чи Лікарні (за їхнім вибором). Вони перевертають карту Слідчого здоровим боком горілиць, відновлюють початковий глузд, здібності та кількість дій, і в результаті одразу дістають 1 дію на свій хід.

Гравці не можуть вибирати залишатися божевільними. Запечаткування воріт під час божевілля негайно викликає ці ефекти, й слідчому залишається замислюватися, яким таємничим чином він прибув до свого «дому зцілення».

Зверніть увагу: якщо будь-який ефект карти дозволяє гравцям відновити здоровий глузд, божевільний слідчий стає здоровим, як описано вище, але повертає лише стільки глузду, скільки дозволено, та не переходить до Лікарні чи Церкви, як під час видужання після запечаткування воріт.

### КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці виграють, щойно всі 4 воріт будуть запечатані.

Гравці програють, якщо трапиться таке:

- Останній Древній (Ктулху) прокидається,
- Немає фігурок Культистів для додавання на поле, коли гравці мають їх додати,
- Немає фігурок Шогготів для додавання на поле, коли гравці мають їх додати,
- Гравець не може взяти 2 Карти Гравців після того, як зробив свої дії, або
- Всі гравці з'їхали з глузду.

## ПРИКЛАД ГРИ

### Хід КРАВЦЯ — КРОК ДІЙ

Детектив знаходиться в Лікарні. Він хоче йти на Кладовище та допомогти Окультисту запечатати ворота в Кінгспорті (червоні). Він щойно запечатав ворота в Іннсмуті (сині) й не може використовувати їх для подорожі безпосередньо до Кладовища.

Детектив іде **1** до Фабрики, місця з автобусом. Оскільки він входить в місце розташування Шоггота, він повинен кинути кубик на перевірку глузду. Він викидає Марєво, змушуючи його втратити жетон глузду. На щастя для нього, він все ще має один.

Потім він їде автобусом **2**, скидаючи карту Іннсмута (його нинішнє місто), щоби переїхати в будь-яке місце на полі. Він обирає Кладовище й негайно приєднується до Окультиста.

На Кладовищі він перемагає Культиста ③. Своєю останньою дією ④ він віддає карту Кінгспорту Окультисту.

Детектив завершив крок дій свого ходу.

#### КРОК ВЗЯТТЯ КАРТ

Детектив бере 2 карти: Аркхем і Данвіч.

#### КРОК ВИКЛИКУ

Детектив закінчує свій хід кроком Виклику. Поточне значення Виклику становить 2 **A** (як показано на розкритому Древньому, що лежить справа). Він відкриває карти Ліси та Лікарня та ставить Культиста на кожне з цих місць **B**. Оскільки карта Лісів містить значок Шоггота, кожен Шоггот переміщується на 1 місце ближче до найближчих відкритого воріт **C** (або забирається з поля, якщо він вже на місці з воротами).

Найближчі до Фабрики відкриті ворота розміщені в Парку в Аркхемі (не показано тут), тому Шоггот рухається в цьому напрямку, переміщаючись на Ломбард.

Шоггот на Пристані переходить на Кладовище, змушуючи Окультиста та Детектива кинути кубик на перевірку глузду, оскільки він входить у їхнє місце розташування **D**. Детектив викидає знову Марєво. Він стає божевільним і перевертає карту свого Слідчого божевільною стороною горілиць. Тепер він має менше дій і змінює спеціальні здібності. Окультист викидає пустоту.

Потім Детектив скидає карти Лісів та Лікарні до купи скидання Карт Виклику.

## ДРЕВНІ

### Головні моменти

#### ATLACH-NACHA (Атлах-Наха)

##### **Миттєвий**

Кожен слідчий має вибирати між додаванням 1 Культиста до свого місця розташування або втратити один жетон глузду. Якщо слідчий є божевільним або має тільки 1 жетон глузду, вони повинні вибрати розміщення 1 Культиста.

#### AZATHOTH (Азатот) ∞

##### **Постійний**

Видалені Культисти не доступні гравцям. Іншими словами, ефект цього Древнього зменшує загальну кількість Культистів до 23. Якщо в резерві залишилося 2 або менше Культистів коли з'являється Азатот, гравці програють гру.

#### ITHAQUA (Ітаква) ∞

##### **Постійний**

Якщо гравець перебуває в місці з двома чи більше Культистами, гравець повинен виконати дію Здолати Культиста в цьому місці, перш ніж піти звідти.

Цей ефект не застосовується, якщо ви використовуєте будь-які інші засоби переміщення, щоби полишити таке місце. Це обмеження скасовується, якщо ви зменшите кількість Культистів до 1 іншим способом (наприклад, за допомогою спеціальних можливостей Окультиста).

SHUDE M'ELL (Шудд-М'елл)**Миттєвий**

Усі гравці разом повинні втратити 3/4/5 жетонів глузду (для 2/3/4 гравців). Неважливо, скільки гравців це зроблять, важливо лише те, скільки жетонів глузду втрачається.

TSATHOGGUA (Тсамгортґуа)**Миттєвий**

Усі гравці разом повинні втратити 2/3/4 карт (для 2/3/4 гравців). Неважливо, скільки гравців це зроблять, важливо лише те, скільки карт скидається. Якщо гравці не мають достатньої кількості карт, вони скидають стільки, скільки вони можуть.

YIG (Йіґ) ∞**Постійний**

Щоби запечатати ворота, гравці повинні скинути одну додаткову карту приєднаного міста на додачу до звичайної кількості карт.

Спеціальні здібності детектива не можуть застосовуватися до цієї додаткової карти, але Карта Реліквії Око Мі-ґо може.

## РЕЛІКВІЇ

### ГОЛОВНІ МОМЕНТИ

ALIEN CARVING (Різьблення чужих)

Якщо ця карта отримана під час кроку «Взяти карти», ви не можете відразу використовувати її, для того щоби продовжувати виконувати дії, оскільки ви більше не перебуваєте на кроці дій вашого ходу.

ELDER SIGN (Древній знак)

Коли ви граєте цю Карту Реліквії, переверніть жетони Печатки стороною Древній Знак догори.

MI-GO EYE (Око Мі-ґо)

Коли Йіґ у грі, знижка на Карту Зачіпки за Око Мі-ґу може застосовуватися до пов'язаної карти міста, що пов'язаної карти міста.

SEAL OF LENG (Печатка Ленга)

Ця карта може бути використана для скасування будь-якого ∞ (постійного) Древнього. Якщо використовується для скасування ефекту Азатота, поверніть 3 Культиста в резерв.

SONG OF KADATH (Пісня Кадату)

Коли ваш слідчий збожеволів, ви можете використовувати Пісню Кадату після останньої дії. Ваш слідчий видужує. В цьому випадку ви отримаєте ще одну дію в цей хід. Коли гравець бере цю карту під час кроку «Взяти карти», він не може негайно отримати дію від повернення глузду, оскільки він більше не перебуваєте на кроці дій свого ходу.

WARDED BOX (Захисна коробка)

Якщо ви берете цю карту одночасно з Картою Зла, ви повинні розіграти спершу Карту Зла, йлише потім можете зіграти «Захисну коробку».

## ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

### Головні моменти

- Карти Реліквій — це не Карти Зачіпок, і навпаки, але й ті й ті є Картами Гравців.
- Ви не берете заміну після відкриття Карти Зла.
- У свій хід, ви можете взяти або віддати карту іншому гравцеві, якщо ви обидва перебуваєте в одному місці. Ця карта може бути будь-якою Картою Реліквії або Зачіпки, що відповідає місту, в якому ви стоїте.
- Обмеження на кількість карт у вашій руці застосовується завжди.
- Якщо ви у свій хід входите в місце з Шогготом, або в будь-який час, коли Шоггот входить у місце де перебуває ваш слідчий (з'являючись там або перемістившись з іншого місця), ви маєте кинути кубик на перевірку глузду.

## СЛІДЧІ

### Головні моменти

#### ДЕТЕКТИВ

##### Здоровий

Вам потрібно лише 4 карти (а не 5) одного кольору, щоби запечатати відповідні ворота.

##### Божевільний

Вам потрібно лише 4 карти (а не 5) одного кольору, щоби запечатати відповідні ворота. Коли ви є частиною дії «Дати чи взяти Карту Зачіпок», ви (або інший гравець, що робить це з вами) маєте витратити 2 дії.

#### ЛІКАР

##### Здоровий

Ви можете зробити до 5 дій у свій хід.

##### Божевільний

Ви можете зробити до 4 дій у свій хід.

#### ВОДІЙ

##### Здоровий

Коли ви виконуєте дію переміщення «Піти пішки», ви **можете** перемістити на відстань до 2-х місць замість 1.

Ви ігноруєте ефект Ітаква.

##### Божевільний

Коли ви виконуєте дію переміщення «Піти пішки», ви **повинні** перемістити на відстань до 2-х місць замість 1.

Ви ігноруєте ефект Ітаква.

## Мисливець

### Здоровий

Коли ви виконуєте дії Здолати Культиста, ви видаляєте всіх Культистів з вашого місця розташування. Один раз за хід, ви можете перемогти Шоггота за 1 дію, а не за 3.

### Божевільний

Кожен хід, коли ви вперше входите в місце, де немає Культистів, киньте кубик: на будь-який результат втрати глузду (Марево чи Психоз), помістіть 1 Культиста, замість того, щоби втрачати жетони глузду. Всі інші результати (Пусто чи Параноя) ігноруються. Ви видалите всіх Культистів з вашого місця, коли ви виконаєте дію «Здолати Культиста».

## Маг

### Здоровий

Ліміт вашої руки — 8. Ви починаєте гру, беручи Карту Реліквії зі стосу Реліквій.

У будь-який час, навіть не у свій хід, ви можете зробити безкоштовну дію «Дати або Взяти 1 Реліквію» з гравцем у вашому місці розташування.

### Божевільний

Ліміт вашої руки дорівнює 7. Ви не можете більше **давати** Реліквії, але ви все одно можете їх **брати**. Під час вашого ходу, якщо у вас є хоча б одна Карта Реліквії в руці, ви повинні грати хоча б одну з них, навіть якщо ефект не буде нічого робити.

## Окультист

### Здоровий

За 1 дію, ви можете перемістити 1 Культиста на відстань до 2 місц. За 2 дії ви можете перемістити Шоггота на 1 місце.

### Божевільний

За 1 дію, перемістіть до 2 Культистів, кожного — на 1 місце.

## Журналіст

### Здоровий

Під час виконання дії «Сісти на автобус» скиньте будь-яку карту Зачіпки, щоби перейти до будь-якого місця на полі. За 1 дію, ви можете пересуватися від однієї автостанції до будь-якої іншої.

### Божевільний

Ви більше не можете робити дію «Сісти на автобус». Один раз за хід, як безкоштовну дію, ви можете забрати одну Карту Зачіпки, котра відповідає вашому поточному місту, з купи скидання Карт Гравців.