



КОРОЛЬ В ЖЁЛТОМ

Режиссёр Илдред Кастень представил жителям побережья своё видение «Короля в жёлтом», революционно новаторской пьесы. В центре произведения — драматическая история утраты, понесённой благородным семейством в вымышленном королевстве, напоминающем Средиземноморье. «Король в жёлтом» известен мощной неортодоксальной философией. Театральный критик нашей газеты, который смотрел пьесу в последние дни её показов в Париже, во время антракта по телеграфу упомянул, что испытывал непреодолимое желание уйти после первого, банального акта, разочаровавшись навсего постановки. После этого на связь он не выходил.

Другие новости: наступило затишье в беспорядках и массовой истерии, захлестнувших Европу. Власти не могут точно определить причину странного поведения людей, которое, по всей видимости, было вызвано массовыми галлюцинациями. Похоже, существенную роль во всём этом сыграл жёлтый цвет...

(Из газеты «Аркхэм эдвертайзер».)

В Аркхэме начинаются показы печально знаменитого спектакля «Король в жёлтом». Эта пьеса обладает таинственной способностью помрачить рассудок при её чтении и просмотре. Но кто поверит в такую абсурдную идею? Сыщикам предстоит раскрыть истину, скрытую за кулисами «Короля в жёлтом», и остановить тёмные силы, которые могут пробудиться.

Состав игры

В коробке дополнения «Король в жёлтом» вы найдёте следующие игровые компоненты:

- 76 карт сыщиков, а именно:
 - 19 простых вещей
 - 22 уникальные вещи
 - 15 заклинаний
 - 13 безумцев
 - 7 магических эффектов
- 90 карт Древних, а именно:
 - 36 карт локаций Аркхэма
 - 24 карты врат
 - 27 карт Мифа
 - 3 карты актов
- 1 лист Вестника (Король в жёлтом)
- 10 жетонов Жёлтых Знаков
- 3 жетона бунтов
- Правила дополнения

Все карты этого дополнения отмечены знаком Короля в жёлтом, чтобы вы могли отличать их от карт «Ужаса Аркхэма» и других дополнений.



Существует два варианта игры с этим дополнением: «Гастрольная постановка» и «Местная постановка». В «Гастрольной постановке» на первый план выводятся новые карты, тогда как в «Местной постановке» новые карты смешиваются со старыми, т. е. показы «Короля в жёлтом» становятся частью повседневной жизни Аркхэма. Кроме того, существует дополнительный вариант игры «Вестник» с использованием листа Вестника.

Обзор компонентов

В дополнении присутствуют карты трёх новых типов: карты безумцев, карты магических эффектов и карты актов. Кроме того, в дополнительном варианте «Вестник» для повышения уровня сложности используется лист Вестника, жетоны Жёлтых Знаков и жетоны бунтов.

Карты актов формируют маленькую колоду актов: карта «Акт I» кладётся сверху, карта «Акт II» — посередине и карта «Акт III» — снизу. Каждый раз, когда берётся и разыгрывается одна из шести карт Мифа с заголовком «Начинается следующий акт!», верхняя карта колоды актов вступает в игру. На картах «Акт I» и «Акт II» указано, каким способом сыщики могут воспрепятствовать их вхождению в игру, но если начался третий акт, катастрофа необратима. Если карта «Акт III» входит в игру, в Аркхэме начинается масштабное бесплатное представление «Король в жёлтом», которое сводит горожан с ума и разрушает город. В этом случае сыщики немедленно проигрывают. Чтобы не создавать игрокам дополнительных проблем, можете удалить из колоды Мифа шесть карт «Начинается следующий акт!».



Карты магических эффектов кладутся рядом с другими особыми картами сыщиков (картами помощника шерифа, банковскими ссудами и т. д.). Это длительные магические эффекты, вызванные определёнными заклинаниями. Когда сыщик прочитал соответствующее заклинание, он берёт себе карту магического эффекта. Например, прочтение «Вызова Лазурного пламени» позволяет сыщику взять карту магического эффекта «Лазурное пламя».

Карты магических эффектов не считаются вещами и обычно сбрасываются, если вызвавшее их заклинание обновлено или утеряно, но в бою они занимают руки, как вещи и заклинания. На бонусы к проверкам битвы, которые были предоставлены магическими эффектами, действуют и магическое сопротивление, и магический иммунитет.



Следующие компоненты используются только в дополнительном варианте игры «Вестник».

Лист Вестника (Король в жёлтом) представляет могущественное сверхъестественное существо, прокладывающее путь Древнему. Вестник может использоваться в сочетании с любым Древним (не только с Хастуром) и вносит изменения в игру, подобно Древним. Во время подготовки к игре лист Вестника кладётся слева от выбранного листа Древнего.



Жетоны Жёлтых Знаков представляют сокрушающую рассудок силу Короля в жёлтом.



Карты безумцев представляют видных граждан Аркхэма, сошедших с ума после просмотра «Короля в жёлтом». Карта безумца входит в игру каждый раз, когда на трек ужаса кладётся Жёлтый Знак. После входа в игру карта безумца сразу же производит глобальный эффект, и избавиться от неё невозможно. Например, как только Оливер Томас входит в игру, необходимое количество уликов для запечатывания врат увеличивается на 1 до конца партии.



Жетоны бунтов относятся к монстрам-исчадиям.

Это отмечено красным кругом в левом нижнем углу на лицевой стороне жетона. Монстры-исчадия не добавляются в пул монстров, вместо этого они входят в игру согласно особым правилам. Бунты выкладываются на поле в уличные локации, указанные на оборотах жетонов, когда в игру входит карта безумца Дойла Джеффриса.



Кроме того, монстры-исчадия не идут в счёт лимита монстров, не уходят на окраины и не берутся в качестве трофеев. Вместо этого, когда сыщик подавляет бунт, жетон просто удаляется из игры и возвращается в коробку.

Вариант игры «Гастрольная постановка»

В этом варианте игры «Король в жёлтом» прибыл в Архэм в рамках гастрольного тура и в скором времени отправится дальше. Странные события, окружающие пьесу, займут большую часть внимания сыщиков.

ВНИМАНИЕ! Этот вариант предназначен для опытных игроков. Уровень ужаса может повышаться очень быстро, и колода актов несёт постоянную угрозу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по правилам базовой игры «Ужас Архэма» за некоторым исключением. Когда придёт время разбивать карты на колоды по типам (шаг 6), совершите следующие действия:

1) Перетасуйте отдельно карты сыщиков из базовой игры и разложите их по колодам. Затем перетасуйте по отдельности **заклинания, простые вещи и уникальные вещи** из «Короля в жёлтом» и положите их поверх соответствующих базовых колод (новые заклинания лягут поверх исходной колоды заклинаний, новые простые вещи — поверх исходной колоды простых вещей, и так далее).

2) Перетасуйте отдельно **карты Мифа, врат и локаций** из базовой игры и разложите их по колодам. Затем перетасуйте по отдельности карты Мифа, врат и локаций из «Короля в жёлтом» и положите их поверх соответствующих базовых колод (новые карты Мифа лягут поверх исходной колоды Мифа, новые карты врат — поверх исходной колоды врат, а новые карты локаций — поверх исходной колоды локаций).

3) Положите карты **магических эффектов** возле других колод особых карт сыщиков. Затем возьмите **три карты актов** и положите их лицом вниз по порядку («Акт I» сверху, «Акт II» посередине, «Акт III» снизу) рядом с колодой Мифа так, чтобы была видна большая римская цифра.

После этого продолжите подготовку по обычным правилам.

ХОД ИГРЫ

В варианте игры «Гастрольная постановка» первые контакты в Архэме будут новыми. Аналогично почти все контакты в Иных мирах и карты Мифов будут новыми. Правила игры остаются базовыми, как и условия победы, за небольшим исключением.

Единственное новое правило: вступая в контакт в локациях Архэма, **не тасуйте предварительно колоду локаций**. Просто возьмите верхнюю карту из колоды локаций, разыграйте её, а затем положите под колоду лицом вверх. Только когда вы полностью разыграете колоду локаций, перетасуйте карты, после чего положите колоду лицом вниз.

Вариант игры «Местная постановка»

В этом варианте игры пьеса «Король в жёлтом» становится частью повседневной жизни Архэма. Хотя экземпляры пьесы продолжают распространяться, а её постановка продолжает идти в театре, она не является центральной темой истории.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по правилам базовой игры «Ужас Архэма» за некоторым исключением. Когда придёт время разбивать карты на колоды по типам (шаг 6), совершите следующие действия:

1) Замешайте новые **заклинания, простые вещи и уникальные вещи** из «Короля в жёлтом» в соответствующие базовые колоды.

2) Замешайте **карты Мифа, врат и локаций** из «Короля в жёлтом» в соответствующие колоды.

3) Положите карты **магических эффектов** возле других колод особых карт сыщиков. Затем возьмите **три карты актов** и положите их лицом вниз по порядку («Акт I» сверху, «Акт II» посередине, «Акт III» снизу) рядом с колодой Мифа так, чтобы была видна большая римская цифра.

После этого продолжите подготовку по обычным правилам.

ХОД ИГРЫ

В этом варианте игры контакты в Архэме и в Иных мирах большей частью будут знакомы, но среди них встретятся контакты, события и персонажи, связанные с пьесой «Король в жёлтом». Также возможно

получение новых союзников и новых вещей. Все правила игры остаются базовыми, как и условия победы.

Вариант игры «Вестник»

В этом варианте появляется Король в жёлтом — могущественное и злобное существо, прокладывающее путь Древнему. При этом повышается сложность игры, используются лист Вестника (Король в жёлтом), жетоны Жёлтых Знаков, карты безумцев и жетоны бунтов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по обычным правилам базовой игры «Ужас Архэма» за некоторым исключением. После выбора Древнего (шаг 5) совершите следующие действия:

1) Положите **лист Вестника (Король в жёлтом)** рядом с листом Древнего, затем положите **10 Жёлтых Знаков** на левый верхний угол листа.

2) После разбивки карт на колоды (шаг 6) перетасуйте карты **безумцев** и положите их колодой лицом вниз около карт сыщиков. Рядом положите **жетоны бунтов**.

Затем продолжите подготовку по обычным правилам

ХОД ИГРЫ

При игре используются все стандартные правила и условия победы, но также добавляются правила, перечисленные на листе Вестника. Это означает, что всякий раз, когда повышается уровень ужаса, сыщики должны класть Жёлтый Знак либо на трек безысходности (где он действует точно так же, как обычный жетон безысходности), либо на трек ужаса — на деление, только что освобождённое жетоном ужаса. Эффекты Жёлтых Знаков описаны на листе Вестника.

Если Древний пробудился, уберите лист Вестника в коробку — он уже не будет влиять на игру.

Вхождение в игру карт безумцев. Как только сыщики кладут Жёлтый Знак на трек ужаса, первый игрок должен взять одну карту из колоды безумцев и ввести её в игру, положив рядом с листом Вестника. Карты безумцев производят глобальный эффект на игру — каждая по-своему. Например, безумие Дойла Джеффриса выплескивает на улицы Архэма бунтующие толпы (используются жетоны бунтов), а безумие Вельмы повышает уровень ужаса на 1 (вызывая ещё один Жёлтый Знак). Если карта безумца вошла в игру, от неё уже не избавиться.

Безумцы и контакты. Так как карты в колоде безумцев представляют видных граждан Архэма, есть вероятность, что сыщики столкнутся с этим — ныне безумным — человеком в последующем контакте. Каждый раз, когда упоминается человек, который уже появился на вошедшей в игру карте безумца, игнорируйте этот контакт. Вместо этого сыщик теряет либо 1 рассудок, либо 1 здоровье (на свой выбор). Это касается только контактов в локациях; на эффекты карт Мифов безумцы не влияют. Обратите внимание, что владелец лавки древностей Оливер Томас и хозяин магазина — разные люди. Также учитывайте следующее: чтобы игнорировать контакт, в котором упоминается житель Архэма, лишившийся рассудка благодаря вошедшей в игру карте безумца, в тексте контакта должно присутствовать имя человека. Например, если контакт в Архэмской лечебнице упоминает некоего доктора, но не называет прямо имя доктора Минца, не игнорируйте контакт (исключение составляют хозяин магазина, шериф и декан). Кроме того, если в тексте контакта упоминается только имя безумца, а сам он не фигурирует, не игнорируйте контакт. Например, если в контакте упоминается постоялец Мамаши Мэтисон, но не она сама, не игнорируйте контакт.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов • Перевод: Эрик М. Кауфман

Редактура: Александр Киселев • Вёрстка: Анна Горюнова,
Дмитрий Собянин • Корректура: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса
Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.
Все права защищены.

WWW.HOBBYWORLD.RU