

CALL of CTHULHU[®]

THE CARD GAME



RULES OF PLAY

Введение

Добро пожаловать в странный и страшный мир, вдохновленный рассказами Говарда Филлипса Лавкрафта, творчеством писателей его литературного круга, а так же классической ролевой игрой Call of Cthulhu. В живой карточной игре Зов Ктулху, игроки исполняют роли отважных исследователей и невыразимых существ, стараясь преуспеть в своей опасной миссии, сражаясь против сил оппонентов.

Живая карточная игра

Карточная игра Зов Ктулху – это дуэль двух игроков, которую можно организовать, используя содержание даже одного базового набора. Кроме того, Зов Ктулху - это живая карточная игра, а значит удовольствие от игры, может быть продлено, а мастерство отточено за счет добавления регулярно выпускаемых расширений - Asylum Packs (Пакеты убежищ), состоящих из 40-ка карт. Каждое такое расширение предоставляет игрокам новые варианты стратегии для каждой из игровых колод (deck) базового набора. Кроме того, все карты можно использовать для создания собственных оригинальных колод.

В Зов Ктулху ЖКИ можно играть как в тесных дружеских компаниях или со случайными противниками, так и на чемпионатах, через турнирную программу, организованную и поддерживаемую Fantasy Flight Games.

Компоненты

Базовый набор Зова Ктулху содержит следующие компоненты:

- Эту книгу правил
- 165 карт;
- 1 игровое поле;
- 36 жетонов (Tokens) успехов и ран;
- 6 маркеров Доменов Ктулху.

Обзор компонентов

Карты

Базовый набор Зова Ктулху содержит 165 карт, из различных комбинаций которых может быть составлена 21 колода, которыми можно играть прямо из коробки.

Карты распределены между семью фракциями Зова Ктулху: The Agency (Агентство), Miskatonic University (Мискатоникский университет), The Syndicate (Синдикат), Cthulhu (Ктулху), Hastur (Хастур), Yog Sothoth (Йог-Сотот) и Shub Niggurath (Шуб-Ниггурат).

Любые двух указанных группировок могут быть объединены для создания пригодной для игры колоды.

Игровое поле

Игровое поле формирует центр игровой зоны ЗК ЖКИ. На него выкладываются карты расследуемых историй, выигрывая которые, игроки, стараются победить в игре. Кроме того, на нем есть места для колоды историй, из которой пополняются выигрываемые карты историй, а так же для двух пулов.



Жетоны успехов и ран (Success Tokens and Wound Tokens)

Игроки размещают жетоны Успеха на треки успеха со своей стороны игрового поля, всякий раз, когда успешно расследуют находящуюся в игре историю. Жетоны ран размещаются на картах персонажей, что бы отслеживать нанесенные им ранения.



Успехи



Раны

Маркеры Домена Ктулху

Домены используются при разыгрывании карт в течение игры, а маркеры Доменов Ктулху в свою очередь отмечают использованный игроком Домен. Размещение маркера на иссушаемый «drains» домен свидетельствует, что он уже сыгран и не может быть использован повторно до момента обновления (refreshes) на следующем ходу игрока.



Обзор игры

Эти правила описывают парную игру в Зов Ктулху ЖКИ. Правила мультиплеерной игры можно найти на сайте WWW.CTHULHULCG.COM

Узловые точки Зова Ктулху ЖКИ - это карты историй, вытянутые наугад из общей колоды историй и размещенные на игровом поле между игроками. Во время партии, участники по очереди играют карты персонажей и поддержки, используя их, чтобы добиться успеха в исследовании историй. Будучи вовлеченными в историю персонажи обеих сторон могут сойтись в противостоянии по четырем различным параметрам: Ужас, Битва, Мистика, Исследование.

Каждый ход, при успехе в таком противостоянии, активный игрок может получить жетон успеха со своей стороны карты исследуемой истории.

Когда игрок собирает пять жетонов успеха на своей стороне карты истории, он побеждает в ней. А выиграв три истории, немедленно побеждает в игре!

Фракции (The Factions)

В Зове Ктулху ЖКИ есть семь различных фракций, каждая со своим уникальным Мифосом. Каждая фракция представлена в игре с уникальным символом, а также цветом и текстурой рамки карты. Подробнее узнать об этих фракциях игроки могут на www.cthulhulcg.com.

Фракций и их символы:

-  Агентство (The Agency)
-  Мискатоникский университет (Miskatonic University)
-  Синдикат (The Syndicate)
-  Ктулху (Cthulhu)
-  Хастур (Hastur)
-  Йог-Сотот (Yog-Sothoth)
-  Шуб-Ниггурат (Shub-Niggurath)

Карточки с серым кантом и без конкретных символов ресурсов являются нейтральными. Нейтральные карты не принадлежат ни к одной из фракций.

Золотое правило

Если текст на карте противоречит тексту правил, преимущество имеет текст карты (за исключением ситуаций отдельно оговоренных правилами).



Истощение (Exhausted), Готовность (Ready), Безумие (Insane)

Обычно, когда участник играет карту с руки, она вступает в игру в позиции готовности - то есть лицом вверх.

Когда карта «используется» для каких-то целей, например вовлекается в историю, или применяется для оплаты способностей она Истощается. Чтобы показать, что карта истощена, поверните ее на 90 градусов. Истощенные карты не могут использоваться снова, пока не будут переподготовлены. Подготавливая, ранее Истощенную, карту игрок просто возвращает ее в нормальное вертикальное положение. Некоторые игровые эффекты могут вызвать безумие персонажа. Для того чтобы отразить этот факт, переверните карту на 90 градусов и положите лицевой стороной на стол.



Готовность



Истощение



Безумие

Карты

В Зове Ктулху ЖКИ есть пять различных типов карт.

Карты историй

Эта колода из 10 карт содержит странные и жуткие истории, за исследование которых соперничают исследователи, преступники, культисты, и создания из мифов Ктулху. Персонажи с обеих сторон вовлекаются в истории, где они сходятся в противостоянии по четырем характеристикам. После того, как рассеется дым схватки, жетоны успеха присуждаются стороне показавшей лучшие результаты. Обычно требуется пять таких жетонов для победы в истории. Когда игрок выигрывает карту истории то, зачастую, получает возможность инициировать ее уникальный игровой эффект. Выигрывая три карты историй, участник одерживает победу в игре.

Для парной игры вам нужна только одна колода историй.



Карты персонажей (Character Cards)

Карты персонажей представляют отважных исследователей, ученых и авантюристов, а так же невыразимых миньонов Космических Богов Мифоса. Карты персонажей нужны игроку для исследования историй и победы в игре. Будучи сыгранными, персонажи остаются в игре до тех пор, пока не будут уничтожены согласно игре или эффекта карты.



Карты Поддержки (Support Cards)

Карты поддержки - это места, предметы, книги, транспортные средства и иные приложения (Attachments). Будучи сыгранными, карты поддержки остаются в игре пока не будут уничтожены согласно игре или эффекта карты.

Исключение: Карты, прикрепленные к другим картам (в основном карты поддержки) немедленно уничтожаются (отправляются в стопку сброса) если карта, к которой они прикреплены, покидает игру, по любым причинам.



Карты событий (Event Cards)

Карты событий представлены заклинаниями, действиями, стихийными бедствиями и неожиданными поворотами сюжета. Карты событий обычно играют с руки, обеспечивая эффект согласно тексту карты, а затем карта помещается в стопку сброса.



Карты Заговора (Conspiracy Cards)

Карты заговора входят в дек игрока и играют с руки, но будучи сыгранными являются эквивалентом карт Историй, и в них так же могут быть вовлечены персонажи. Если игрок выигрывает карту заговора, она добавляется при подсчете к картам истории, необходимым для победы в игре.



Анатомия карты

- 1. Название (Title):** название карты. Карта со значком «●» рядом с названием является уникальной (см. стр. 6 «Уникальные карты»).
- 2. Описание (Descriptor):** Описательный текст (если имеются) содержит тематическую информацию о карточке и является продолжением названия. (Для доп. информации см. "Правила построения дека").
- 3. Стоимость (Cost):** количество ресурсов, необходимых игроку для оплаты играемой с руки карты, при осуществлении одного из его Доменов. Обратите внимание, что, по крайней мере, один из ресурсов осушаемого Домена должен совпадать с фракцией играемой карты.
- 4. Символ фракции (Faction Symbol):** фракция к которой принадлежит карта.
- 5. Значки (Icons):** способности персонажа, используемые при сражении за карту истории.

Ужас (Terror)

Бой (Combat)

Мистика (Arcane)

Расследование (Investigation)

- 6. Уровень (Skill):** мера того, насколько характер, может способствовать достижению успеха в истории.
- 7. Подтипы (Subtypes):** Специальные обозначения, не предполагающие особых правил при разыгрывании карты, но которые могут быть затронуты эффектами других карт. Например: Аватар Ньярлатхотепа (Avatar of Nyarlathotep), Исследователь (Investigator), и Правительство (Government).
- 8. Текст Карты (Card text):** специальные эффекты, уникальные для этой карты.
- 9. Ключевое слово (Keyword):** Ключевые слова, расположенные в верхней части текста, описывающего действие карты, выделенные жирным шрифтом. Например: Героизм, Сила Воли и Быстрота. Наличие ключевых слов показывает, что карта имеет одну из специальных способностей, описанных далее в правилах.
- 10. Значки ресурсов (Resource Icon):** Когда карта играет вверх ногами, прикрепляясь к одному из Доменов, она исполняет функцию ресурсов, и соответственно добавляет свой значок ресурсов, при осуществлении домена в момент оплаты играемой карты или эффекта.
- 11. Коллекционная информация:** Содержит сведения о редкости и коллекционный номер карты. Все карты в базовом наборе имеют фиксированную (F) редкость, но старые карты из бустеров обладают различными уровнями редкости.
- 12. Значки Борьбы (Struggle Icons) (карт Историй и Заговоров):** порядок, в котором разрешаются значки борьбы при противоборстве персонажей. Эти значки могут быть добавлены или удалены картами эффектов.

Значки бустера (Icon Boosters)

Есть несколько карт, которые содержат большой значок борьбы, напечатанный в текстовом поле (идентичный имеющимся на картах истории). Прикрепление такой карты к истории или вовлечение ее в историю приводит к дополнительной борьбе значков указанного типа, при решении истории. Эта дополнительная борьба значков разрешается в порядке напечатанных значков.

Пример: Если бы Сон разума (Sleep of Reason) был присоединен к истории, борьба Ужаса происходила бы четыре раза: один раз в нормальном режиме и по одному дополнительному, сразу после этого (перед «Боем») за каждый значок Ужаса, добавленный Сном разума.



Уникальные карты

Некоторые карты в игре, являются уникальными. Они отмечены знаком (*) перед названием.

Если у игрока есть копия уникальной карты в игре, аналогичная карта не может быть сыграна, взята под контроль, или введена в игру. Допускается, что бы оба игрока одновременно имели в игре одинаковые уникальные карты. Если уникальная карта

уничтожена или покинула игру по любой другой причине, игрок может сыграть еще одну копию этой уникальной карты по обычным правилам.

Подготовка к Первой Игре

Прежде, чем начать игру, отложите карты F156-F165. Они станут вашими фиксированными Историями и будут играть обоими игроками.

После того как Карты Историй отложены, каждый игрок должен определиться с колодой. Это может быть сделано быстро, путем смешивая любых двух из предлагаемых семи фракций, и добавления одной из двух колод нейтральных карт (F141-F147 и F148-F154). Фракции могут быть выбраны наугад, или каждый игрок может выбрать свою, основываясь на личных предпочтениях. Если оба игрока хотят играть одной и той же фракцией, игроки должны доверить выбор жребием. Из карт основного сета Call of Cthulhu LCG можно составить 21 различную комбинацию фракций.

Подготовка

Перед игрой Call of Cthulhu LCG, оба игрока совершают указанные ниже действия в установленном порядке:

1. Перетасовать колоды.

Как и с карточной колодой, каждый игрок перетасовывает свою, пока она достаточно не перемешается.

2. Сформировать игровое поле.

Игроки раскладывают игровое поле в центре игровой площадки. Жетоны успехов и ран размещаются в локации «Бездна». Один игрок тасует колоду историй и размещает три карты лицевой стороной вверх в центре игрового поля. Оставшиеся карты историй помещаются лицом вниз, в зону, предназначенную для колоды историй.

3. Разместить домены.

Каждый игрок берет три карты, не используемые в этой игре, и размещает их лицом вниз рядом со своим деком. Эти карты - домены, к которым в ходе игры игроки прикрепят ресурсы. Они формируют "задний ряд" каждой игровой области.

4. Вытянуть карты в руку.

Каждый игрок тянет восемь карт из своей колоды. Это - его «начальная рука». Он выбирает из этих карт пять, чтобы сформировать «игровую руку». Оставшиеся три карты становятся стартовыми ресурсами.

5. Прикрепить Ресурсы.

Каждый игрок берет оставшиеся, три карты его установочной руки, и присоединяет по одной, лицом вверх и вверх ногами к каждому из трех доменов. Основание карты со значком ресурса должны быть всем, что остается видимым над краем домена. Прикрепленные карты теперь рассматриваются в качестве ресурсов. (Каждый игрок может видеть ресурсы противника, если этого хочет).

НАСТРОЙКИ ИГРЫ И ПРЕДЛАГАЕМОЕ ПОСТРОЕНИЕ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ



1



4

2

5

3

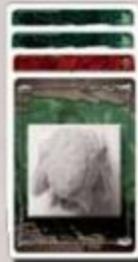
7

8



10

6



9

НАСТРОЙКИ ИГРЫ И ПРЕДЛАГАЕМОЕ ПОСТРОЕНИЕ ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

1. Игровое поле
2. Колода Историй (Story Deck)
3. Карты историй (Story Cards)
4. «Бездна» (Пул Жетонов Успеха) (The Deep (Success Token Pool))
5. Дорожки Успеха (Success Tracks)

6. Игровая колода (Draw Deck)
7. Груда Сброса (Discard Pile)
8. Область Игры
9. Домены (Domains)
10. Жетоны Доменов

Последовательность Хода

Call of Cthulhu LCG играется в порядке очередности. Каждый игрок полностью заканчивает все этапы своего хода прежде, чем оппонент начинает свой. Прежде, чем игра начнется, игроки случайным образом определяют право первого хода.

Ход игрока разделен на пять стадий, которые чередуются следующим образом:

1. **Стадия Обновления** Refresh Phase
2. **Стадия Набора** Draw Phase
3. **Стадия Ресурсов** Resource Phase
4. **Стадия Действий** Operations Phase
5. **Стадия Истории** Story Phase

Как только игрок закончил все пять стадий, его ход заканчивается. Ниже приведена детальная схема последовательности хода.

Важное Исключение: В течение самого первого хода, первый игрок может только вытянуть одну карту в стадии набора карт и обязан полностью пропустить стадию истории. Это называется “штрафом первого игрока” и относится только к первому игроку на самом первом ходу игры.

1. Стадия Обновления (Refresh Phase)

Сначала, активный игрок (игрок, совершающий ход), выбирает и восстанавливает одного из безумных персонажей (если такие есть), переворачивая его лицом вверх и истощая (или оставляя истощенным, если тот уже истощен).

Восстановленного персонажа больше не считают безумным, но тот остается истощенным до следующего хода.

Затем активный игрок переготавливает все истощенные карты, находящиеся в игре (кроме только что восстановленного безумца) и обновляет иссушенные домены, удаляя с него токены.

Важно: Помните, что игрок обновляет и подготавливает своих персонажей исключительно в начале каждого СВОЕГО хода, персонажи игрока не обновляются и не подготавливаются в течение стадии обновления хода оппонента.

2. Фаза Набора (Draw Phase)

Активный игрок берет две карты из своей колоды. Если в любой момент в колоде игрока не осталось карт для набора, он тут же проигрывает.

3. Стадия Ресурсов (Resource Phase)

В течение этой стадии, активный игрок может выбрать одну карту с руки и прикрепить ее, лицом вверх и вверх ногами, к Домену, в качестве ресурса (количество ресурсов присоединяемых к Домену неограниченно). Число и типы ресурсов учитываются при осуществлении конкретного Домена в оплату игровых карт (или эффекты карт). Ресурс больше не является частью руки игрока и не может использоваться ни для чего больше.

4. Стадия Действия (Operations Phase)

Эта стадия единственная в ходе которой игроку разрешается ввести в игру персонажей и карты поддержки с руки. Только активный игрок может сыграть карты такого типа в течение указанной стадии.

Чтобы сыграть карту с руки (или активизировать некоторые эффекты карт), игрок должен оплатить их, иссушая Домен с достаточным числом ресурсов. (Он размещает соответствующий токен на Домен, чтобы отметить факт ее иссушения.)

Домен не может быть иссушен, в оплату за карту (или эффект карты), если не содержит числа ресурсов, равного или превышающего стоимость карты или эффекта. Также, следует учесть, что при иссушении Домена, для оплаты карты не являющейся нейтральной, по крайней мере, один из прикрепленных ресурсов должен принадлежать к ее фракции (не относится к нейтральным картам). Это называется - Соответствием Ресурсов (resource match).

Иссушенный Домен не может быть использован снова, пока не обновится эффектами карт или в течение стадии обновления. Карты со стоимостью ноль не требуют, иссушения Домена для оплаты, и проверки соответствия ресурсов.

После того, как участник играет с руки карту персонажа или поддержки, он размещает ее в позицию готовности - лицом вверх на игровую область перед собой. Участникам рекомендуется, играть всех своих персонажей в одной игровой области, а карты поддержки в другой, так, чтобы можно было легко их рассмотреть.

Пример: Во время фазы действия, Darin хочет сыграть "Bag Man" с руки. Для этого он должен иссушить один из своих Доменов, по крайней мере с 3 приложенными ресурсами, один из которых должен быть ресурсом фракции Синдикат “▲” (так как "Bag Man" является членом фракции Синдикат).

Важно: Помните, что по крайней мере один из ресурсов, прикрепленных к домену должен соответствовать фракции игровой карты.

Важно: Игроки никогда не могут иссушить больше одного Домена, в оплату стоимости игровой карты или активизируемого эффекта. Частенько игрок “переплатит” за карту, потому что иссушаемый Домен будет содержать больше ресурсов, чем того требует стоимость карты. Переплаченные ресурсы расходуются впустую и на следующую игровую карту не переносятся.



Оплата Способности Карты

Вызов способности карты находящейся в игре не требует никакого Соответствия Ресурсов (resource match), если иное не определено конкретной способностью.

Некоторые карты имеют способности, которые продолжают требовать от игрока иссушения домена с указанным числом ресурсов, в оплату их стоимости, да же после того как они введены в игру.

5. Фаза Истории (Story Phase)

Эта стадия – в которую происходит большинство действий в Call of Cthulhu LCG. В течение этой стадии, активный игрок вовлекает своих персонажей в историю, пытаясь заработать жетоны успеха, в то время как противник старается ему помешать.

Стадия истории разыгрывается в три шага:

1. Действует активный игрок
2. Действует оппонент
3. История разрешается

Шаг 1 – Действует Активный Игрок

Активный игрок решает, какой из его готовых персонажей в какую из историй будет вовлечен, а затем одновременно вовлекает их в историю. Когда персонаж вовлечен в историю, игрок истощает этого персонажа и перемещает его карту перед определенной картой истории. Активный игрок может вовлечь любое число неистощенных персонажей в каждую из историй. Конкретный персонаж может быть вовлечен только в одну историю.

Активный игрок может решить вообще не вовлекать персонажей в историю. Если активный игрок принимает такое решение, данная стадия для него завершается, и ход переходит к оппоненту.

Пример: У Darin`а в игре пять персонажей. В течение первого шага стадии истории, он решает вовлечь одного персонажа в историю А, второго персонажа в историю В, но не вовлекает двух остающихся персонажей в историю С, потому что думает, что ему потребуются свободные персонажи в момент хода оппонента.

Шаг 2 – Действует Противник

Противник (неактивный игрок) может теперь вовлечь любое число своих готовых персонажей в любую историю, в которую активный игрок вовлек по крайней мере одного персонажа в течение своего 1-ого шага.

Шаг 3 - Истории разрешаются

Теперь активный игрок выбирает для разрешения одну из историй. При ее разрешении, вовлеченные персонажи проходят ряд противоборств, конце которых активный игрок определит, заработал ли он в этой истории жетоны успеха (для детальных пояснений см. секцию "Разрешение Карты Истории").

После того, как истории решены, все персонажи, вовлеченные в историю возвращаются в игровую зону игрока их сыгравшего, сохраняя свой текущий статус «готовность» или «истощение».

В конце стадии истории, игра переходит к другому игроку, который тоже должен завершить свой полный ход. Таким образом, ход передается от игрока к игроку, пока кто-то не выиграет игру.

Разрешение Карты Истории

В течение стадии истории, в порядке, определенном активным игроком, каждая карта истории (содержащая вовлеченных персонажей), должна быть разрешена. Это делается в пять этапов, четыре из которых так называемая «борьба значков» (icon struggle):

1. «Ужас»
2. «Бой»
3. «Мистика»
4. «Исследование»
5. Определение Успеха

Перечисленные противостояния, осуществляются согласно параметров соответствующих значков. Обратите внимание, что порядок значков противостояний напечатан на левой стороне каждой карты истории.

Разрешение борьбы значков

Чтобы разрешить борьбу значков (типа "Ужас"), активный игрок подсчитывает общее количество данных значков на всех его персонажах, вовлеченных в разыгрываемую историю. Затем противник делает то же самое для своих персонажей, вовлеченных в ту же историю. Игрок (активный игрок или противник), имеющий большее количество значков заданного типа побеждает и немедленно осуществляет соответствующий эффект (см. ниже).

Если при подсчете значков игроки получают ничью (оба имеют равное число значков определенного типа, включая нулевой результат) ничто не происходит, и игра переходит к следующему этапу.

Обратите внимание, что **Значок Бустера** (см. стр. 6) не учитывается в качестве значка при сравнении общего числа значков во время борьбы значков.



«Ужас»

Игрок, который проигрывает борьбу Ужаса, должен немедленно выбрать одного из своих персонажей (из числа вовлеченных в историю), чтобы вести его с ума, если это возможно.

Важное Исключение: Персонажи, имеющие значок ужаса или ключевое слово: «Сила воли», никогда и ни по какой причине не сходят с ума (независимо от эффектов карты), при этом такой персонаж не может быть выбран, для безумства. Таким образом, если все персонажи проигравшего игрока (в этой истории) обладают значком Ужаса, то проигрыш в борьбе Ужаса не оказывает на такого игрока никакого эффекта.



«Бой»

Игрок, который проигрывает противостояние по значку «Бой», должен немедленно выбрать одного из персонажей (вовлеченных в разрешаемую историю), чтобы нанести ему рану (если возможно).

Большинство персонажей гибнет (карта отправляется в груду сброса) после получения единственной раны. Однако, некоторые имеют ключевое слово Крутизна, которое позволяет переносить несколько ран до момента окончательной гибели. Так например, персонаж с Крутизной +2 будет уничтожен только после получения третьей раны. Каждый раз, когда персонаж ранен, его владелец отмечает это, помещая соответствующий жетон на карту.

«Мистика»

Игрок, выигравший противостояние по значку «Мистика», может немедленно переподготовить, любого из своих персонажей, вовлеченных в данную историю (персонаж по-прежнему вовлечен в историю, но больше не истощен). Обратите внимание, что подготавливаемый персонаж не обязан иметь значок Мистики.

«Исследование»

Игрок, выигравший «Исследование», может тут же разместить жетон успеха на карту разрешаемой истории. Это может привести к немедленному выигрышу карты истории. Если дело обстоит так, тот игрок берет эту карту истории и определяется с ее эффектом до того как продолжить (см. «Победа Карты Истории»).

Определите Успех

После всех четырех схваток, активный игрок определяет, добился ли он успеха в истории. Он суммирует значения навыков всех своих персонажей вовлеченных в историю. Это число – общий навык. Если значение общего навыка активного игрока превышает значение общего навыка противника, то активный игрок может разместить жетон успеха на свою сторону решаемой истории.

Кроме того, по правилам чтобы выиграть историю, общий навык активного игрока должен равняться единице или быть больше. Если полный навык равен нулю или меньше, игрок не может преуспеть в истории.

Обратите внимание, что уничтоженные или обезумевшие, в течение противостояния значков, персонажи не добавляют значение своих навыков, при определении успеха.

Обратите внимание, что только активный игрок может разместить жетон успеха при разрешении истории. Если неактивный игрок имеет большее значение общего навыка в этой истории, ничто не происходит.

Беспорные Истории: Если активный игрок преуспевает в истории, и общий навык его противника оказался нулевым (или меньше), история считается беспорной, и активный игрок может разместить дополнительный жетон успеха на карту истории.

Как только игрок получает пять или больше жетонов успеха со своей стороны карты истории, он немедленно выигрывает ее и может выполнить соответствующий эффект (см. ниже). Когда игрок выигрывает третью карту истории, он немедленно одерживает верх в игре!

Выигрыш Карты Истории

Немедленно после выигрыша карты истории (как только игрок получает пять или больше жетонов успеха со своей стороны карты), игрок берет карту истории, решая выполнять ли ее эффект, после чего размещает карту в своей игровой области, лицом вверх, показывая факт ее выигрыша. Это необходимо сделать прежде, чем разыгрывать следующую карту истории.

После того, как карта истории выиграна, а ее эффект выполнен или отклонен, она заменяется новой из колоды историй. Если карта была выиграна до полного разрешения истории (например это может произойти, при размещении пятого жетона в случае победы в «Исследовании»), история считается разрешенной.

Персонажи вовлеченные в выигранную историю, высвобождаются и считаются не задействованными в историях.

Эффекты Карты Истории

Каждая карта истории имеет специальный мощный эффект. Выигрывает карту истории, игрок выбирает, будет ли его выполнять. Как только эффект выполнен (или отклонен), карта истории перемещается в стопку выигранных историй соответствующего игрока, приближая его к моменту триумфа.

После того, как карта истории выиграна, и ее эффект выполнен (отклонен), оба игрока избавляются от всех жетонов успеха, ранее размещенных на этой карте. Эти жетоны теперь потеряны. После игрок тянет новую карту истории из колоды и размещает ее вместо выигранной. Таким образом, между игроками всегда находятся три карты историй.

Если, благодаря эффектам карт, одновременно выиграно несколько карт историй, активный игрок определяет порядок, в котором они выиграны. Игроки разбирают каждую победу так, как описано выше, прежде чем перейти к следующему ходу.

Если благодаря эффектам карт, игроки одновременно разрешают историю, карту истории выигрывает активный игрок.

Обратите внимание, что колода истории должна всегда содержать десять карт из коробки базового сета. Игроки не могут изменить содержание этой колоды перед игрой.

Конец Хода

В конце фазы истории, игроки получают еще один шанс предпринять действия (например сыграть карты событий (event cards) или использовать способности карт находящихся в игре), после чего все персонажи высвобождаются из историй.

Они больше никуда не вовлечены, и могут быть вовлечены в любую из истории в будущем.

Игра тогда переходит другому игроку, который начинает свой ход со стадии обновления.

Карты Заговора

- 1) Карты заговора напоминают карты историй с различным цветным шаблоном, но вытягиваются из колоды игрока. Они входят в число 50 карт колоды. В колоде игрока не может быть больше, трех карт заговора с одинаковым названием.
- 2) Карты заговора играютс руки в течение стадии действия активного игрока. Они входят в игру как "новые" карты историй, в дополнение к трем, разыгрываемым.
- 3) Подобно другим картам, вытягиваемым из колоды, карты заговора могут быть присоединены к доменам в течение стадии ресурса, чтобы добавить ресурс соответствующей фракции.
- 4) Каждый игрок может иметь в игре одновременно только одну карту заговора. Игрок может играть карту заговора, даже если противник уже ввел в игру карту заговора с таким же названием.
- 5) Выигранный заговор засчитывается победителем к общему количеству выигранных историй. В конце игры, "выигранные" карты заговора возвращаются владельцам.
- 6) Если карта заговора введена в игру, а затем выиграна игроком, этот игрок может сыграть другую карту заговора с руки в течение следующей стадии действий. (Он даже может играть еще одну копию уже выигранной карты.)
- 7) Если карта заговора покидает игру по любой причине кроме "выигрыша", она помещается в стопку сброса владельца. Если карта заговора покидает игру таким образом, все жетоны успеха на той карте теряются.
- 8) Заговоры не заменяются картами историй (из колоды истории), когда выигрываются или покидают игру. Эффекты не могут заменить карты заговора картами историй. Иначе говоря, карты заговора рассматриваются как карты историй, только пока они в игре.

Ключевые слова (keywords)

Персонажи могут иметь одно, или несколько ключевых слов (всегда указывается жирным шрифтом выше текста правил или печатается вверх ногами у основания карты).

Быстрота (Fast)

При разрешении истории, игрок, управляющий Большим числом «быстрых» персонажей, вовлеченными в историю, выигрывает любые ничьи в течение противоборства значков и при определении успеха в истории. Обратите внимание, что нулевая ничья - по-прежнему не имеет победителя. Если игроки управляют равным числом Быстрых персонажей в истории, ничьи разрешаются как обычно, без определяемых быстротой особенностей.

Героический/Злодейский (Heroic/Villainous)

В CoC LCG, игроку разрешается формировать колоду, содержащий одновременно исследователей и существ Мифоса. Однако Героические и Злодейские персонажи никогда не будут сотрудничать.

В течение игры, участник не может играть (или вводить в игру при помощи эффектов карт) Героических персонажей, если уже управляет любыми Злодейскими. Точно так же нельзя играть Злодейского персонажа, если под управлением находится Героический.

Если по любой причине игрок управляет и Героическим и Злодейским персонажами одновременно, он должен немедленно выбрать кого из них сбросить.

Неуязвимость (Invulnerability)

Персонажи с Неуязвимостью не могут быть ранены, выбраться, для нанесения ран, или иметь размещаемые жетоны ран, независимо от эффектов карты. Однако, персонажи с ключевым словом Неуязвимость все еще могут быть уничтожены при помощи эффектов карт.

Лояльный (Loyal)

Когда игрок иссушает Домен, чтобы оплатить стоимость карты с ключевым словом Лояльный, иссушаемый Домен должна содержать достаточно ресурсов фракции играемой карты, чтобы оплатить ее полную стоимость (обычно, достаточно только одно Соответствие Ресурсов).

Пример: Дарин хочет сыграть карту события (event cards) "Deep One Assault" стоимостью 4 карты события. Deep One Assault - Лояльная карта фракции Ктулху. По правилам, чтобы сыграть эту карту, Дарин должен иссушить Домен, содержащую по крайней мере четыре ресурса, с символом фракции Ктулху.



Устойчивый (Steadfast)

Некоторые карты имеют в названии символы фракции. Эти символы - часть стоимости карты. Такие карты - называются Устойчивыми.

Когда игрок иссушает домен, в оплату стоимости Устойчивой карты, он должен иметь по крайней мере, указанное на карте число конкретных ресурсов на контролируемых доменах (и пройти соответствие ресурса как обычно).

Пример: Дарин хочет сыграть карта персонажа "Т-Men" в течение своей стадии действий. "Т-Men" из фракции Агентство стоит 5 ресурсов, с 2 символами фракции Агентство в названии. По правилу, чтобы играть эту карта, Дарин должен иметь, по крайней мере 2 ресурса Агентства, прикрепленные к любому количеству подконтрольных доменов и истощить домен по крайней мере с 5 ресурсами (один из которых - Агентство).

Крутизна (Toughness)

Персонажи с Крутизной могут быть ранены дополнительное количество раз (необходимо отметить каждую рану, размещая жетон раны на том персонаже).

Например, персонаж с Крутизной +2 может выдержать две раны без того, чтобы разрушиться. Следующая рана его убьет.

Некоторые эффекты в игре дают персонажу Крутизну. Каждый раз, когда персонаж получает Крутизну более чем из одного источника, она добавляется к уже имеющемуся числу. Например, если персонажу с Крутизой +2 давали Приложение Поддержки (Support Attachment), которое обеспечивает его Крутизой +1, персонаж приобретает совокупную Крутизну +3.

Переходный процесс (Transient)

Карты с ключевым словом Переходный процесс будучи прикрепленными к домену дают два ресурса, при осушении домена для игры карты. Как только домены с прикрепленным Переходным ресурсом высушиваются по любой причине, все прикрепленные Переходные ресурсы разрушаются и помещаются в сброс. В LCG, Переходный процесс графически представлен стрелкой рядом со значками ресурса, как показано ниже:



Сила воли

Персонажи с Силой воли не могут сойти с ума и никогда не могут выбранны, для того чтобы сойти с ума, независимо от эффектов карт.

Правило Выбора времени

Каждый игрок может предпринять определенные действия (сыграть карты случая или использовать способности персонажа) в течение конкретных этапов игры, с учетом интервалов игры (см. диаграмму последовательности шагов). В частности карты историй разрешаются в течение фазы истории, никакие карты эффектов или действий не могут быть сыграны, пока все три истории не разрешены. Активный игрок всегда предпринимает первое действие в любой стадии.

Действия совершаются последовательно по одному. После того, как игрок совершил действие, он должен предоставить противнику возможность предпринять допустимые контр меры прежде, чем совершать следующий шаг, и т.д.

Действие должно быть завершено полностью прежде, чем переходить к следующему (исключение: **Прерывание**, см. ниже).

Response (Ответ) - действие, которое можно предпринять только если выполнены обстоятельства, описанные в его тексте. Ответ всегда сформулирован в форме, подобной примеру приведенному ниже:

«Ответ: после того, как персонаж разрушен, поместите 1 жетон успеха на карту истории».

Ответ не может играть, пока эффект, который ее вызвал, полностью не совершен. Ответ может играть только будучи запущенным соответствующими обстоятельствами.

Специальное Исключение: есть несколько «ответов», которые срабатывают после того, как карта разрушена. Обычно, отправляясь в сброс, карты не производят никакого эффекта, но «ответ» может сработать при разрушении карты.

Принудительный Ответ (Forced Response) - действие, которое игрок должен совершить, когда имеют место соответствующие обстоятельства.

Прерывание (Disrupt) - специальное действие, которое может фактически отменить или изменить действие, предпринятое противником. Помните, что все действия разрешаются полностью прежде, чем можно предпринять следующее. «Прерывание» может стать единственным исключением из этого правила.

Когда эффект карты отменен, его стоимость нужно все еще оплатить (и таким образом ресурсы потратятся впустую). Отмененные карты случая немедленно сбрасываются.

Пример Выбора времени

Дарин и Томми играют на этапе «Стадия Действий» Дарина. Поскольку очередь Дарина, он имеет право первым осуществить действие. Он намерен сыграть "Byakhee Servant" (персонаж Hastur'a, стоимостью - 3), иссушая Домен с четырьмя приложенными ресурсами (два из которых - Hastur's, тем самым выполняя требуемое Соответствие Ресурсов). У Томми нет на руках Прерываний или Ответов, но хотел бы совершить действие. Он играет карту случая "Shotgun Blast" (фракция Агентство), иссушая домен с тремя ресурсами (один из которых - ресурс Агентство), тем самым проходя соответствие). Карта случая гласит "Действие: выберите и раньте персонажа с навыком X или ниже" (X - стоимость, заплаченная за карту). Он выбирает целью Byakhee Servant. Дарин, не хочет допустить ранения Byakhee Servant, поэтому играет карту случая "Power Drain" (стоимостью Прерывания 2), которая отменяет "случай" "Shotgun Blast". Это действие дозволено, так как фактически предшествует действию, предпринятому ране, прерывая его. "Случай" "Shotgun Blast" отменен.

Детальная Последовательность Ходов

1. Стадия Обновления

- Подготовка всех истощенных персонажей
- Излечение 1-го безумного персонажа (приведение в положение истощен)

- Могут быть предприняты действия

2. Стадия Вытягивания карт

- Вытяните 2 карты

- Могут быть предприняты действия

3. Стадия Ресурсов

- Прикрепляют 1 ресурс к одной из Доменов (произвольно)

- Могут быть предприняты действия

4. Стадия Действий

- Могут быть предприняты действия
Когда активный игрок играет персонаж или карту поддержки с руки, это считается предпринятым действием.

5. Стадия Истории

- Могут быть предприняты действия

- Активный игрок вовлекает персонажей в историю,
Если активный игрок не вовлекает никаких персонажей в историю, стадия истории немедленно заканчивается. Переходите к шагу 6: Конец Хода.

- Могут быть предприняты действия

- Противник (неактивный игрок) вовлекает персонажей, чтобы выступить против вас.

- Могут быть предприняты действия

Решите каждую историю, в произвольном порядке. Разыгрывайте каждую из историй следующим образом:

- Борьба Ужаса 
- Борьба Бой 
- Борьба Мистики 
- Борьба Исследования 

• Результаты схваток и достигнутые успехи могут быть применены должным образом

- Могут быть предприняты действия

- Персонажи высвобождаются из историй

6. Конец хода

- игрок слева от Вас становится активным игроком

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ В ЗЕЛЕННЫХ РАМКАХ НЕ МОГУТ БЫТЬ ПРЕРВАНЫ НИКАКИМИ ДЕЙСТВИЯМИ ИЛИ ОТВЕТНЫМИ РЕАКЦИЯМИ (ПРЕРЫВАНИЯ, МОГУТ ВСЕ ЕЩЕ ИМЕТЬ МЕСТО, И ТАК ЖЕ ДОЛЖНЫ НЕМЕДЛЕННО СРАБАТЫВАТЬ ОТВЕТНЫЕ РЕАКЦИИ).

Совокупные Эффекты (Cumulative Effects)

Многие эффекты являются совокупными и срабатывают многократно, если несколько копий такого эффекта находятся в игре. Например, если в игре есть три копии карты "Shadowed Reef" (карта поддержки фракции Ктулху с текстом:

"Глубоководный получает "), каждая копия добавляет значок ужаса всем Глубоководным. Таким образом, в этом случае, все Глубоководные получили бы три значка ужаса.

Обратите внимание, что **«ответ»** может вступить в силу несколько раз, если в игре несколько копий этого эффекта (но все еще один раз за каждый случай являющийся спусковым механизмом).

Вызванные Эффекты (Triggered Effects)

Вызванный эффект - любой эффект с предшествовавшим следующим текстом выделенным жирным: **Действие**, **Прерывание**, **Ответ**, или **Принудительный Ответ**.

Вызванная Способность (Triggered Ability)

Вызванная способность - любой эффект, вызванный картой уже находящейся в игре.

День и Ночь

Некоторые карты в игре изменяют "время" на День или Ночь (ни то ни другое не имеет конкретного общего эффекта, но позволяет активизировать определенные эффекты некоторых карт). В начале игры «время» считается ни Днем ни Ночью. И остается таким, если нет Дневной или Ночной карты в игре. Если какой-то любой причине в игре и Дневная и Ночная карты, то считается что история игается и Днем и Ночью.

Уничтожение и Жертва

Когда карта уничтожена (включая карту персонажа, получившего критическое число ран), она помещается в стопку сброса.

Персонаж, которым пожертвовали, также помещается в стопку сброса. Игрок может жертвовать только картами, которыми управляет, то есть игрок ни при каких условиях не может жертвовать картой противника. Также обратите внимание, что "жертва" и "уничтожение" - не взаимозаменяемые термины: уничтоженная карта, не является пожертвованной и наоборот.

Безумие

Когда персонаж сходит с ума, он поворачивается лицом вниз, и все карты, прикрепленные к нему уничтожаются. Если раненный персонаж, независимо от его Крутизны, сходит с ума, но немедленно уничтожается. Аналогично, если безумный персонаж ранен, он так же немедленно уничтожается.

Безумные персонажи имеют следующую статистику: стоимость - 0, навыки - 0 навыками, отсутствуют фракция, значки, подтип, и текст. Безумный персонаж не может вовлекаться в истории и никогда не рассматривается как возможный для вовлечения.

Добавление Домена

Некоторые эффекты в игре позволяют игроку добавлять дополнительные карты Домена. Когда игрок добавляет новый Домен, он просто тянет верхнюю карту своей колоды, смотрит ее, и размещает лицом вниз рядом с уже существующими Доменами. Эту карту теперь считают картой Домена и она теряет все прочие идентификационные характеристики и функции. В стадии ресурсов (и через эффекты карты) к новому Домену можно добавлять ресурсы, как будто это обычная карта Домена.

Правила составления колоды

При составлении турнирной колоды игроки должны соблюдать следующие ограничения:

- 1) Колода должна содержать по крайней мере 50 карт. Карты историй и Доменов в 50-ти картовый минимум не включаются.
- 2) В колоде может быть не больше трех копий одной карты (учитывается именно название карты). (Если две карты имеют одинаковое название, но содержат различные описания, на них все равно распространяется ограничение в три копии).

Обратите внимание, что, поскольку количество доступных карт Call of Cthulhu LCG увеличивается, минимальное число требуемых карт в колоде может меняться при организации конкретной игры.

Контроль и Собственность

Игрокам принадлежат все карты, которые принесены на игру в личной колоде. В конце игры, все карты возвращаются владельцам.

Когда карта входит в игру, она попадает под контроль владельца, если иное не определено эффектом, приводящим карту в игру. Некоторые эффекты также позволяют игроку взять под свой контроль карты противника.

Когда эффект обращается к "вашей" карте (ам) или картам "противника", это всегда имеется ввиду по отношению к текущему владельцу карты, если ссылка на владельца карты не сделана определенно.

Когда карта оставляет игру (перемещена в руку игрока, колоду, или груду сброса), это делается из соответствующей области игры ее владельца.

Чемпионы Мира Call of Cthulhu

Чемпионаты мира по Call of Cthulhu LCG проводятся каждое лето в GenCon Индианаполисе.



2005 – Greg Gan



2006 – Chris Long



2007 – Jim Black

Организация Игр

Присоединитесь к сообществу Call of Cthulhu на www.cthulhulcg.com, чтобы найти розничных продавцов, получать информацию о специальных событиях, и турнирах в Вашем регионе. Вы можете также посетить сайт, чтобы стать «Культистом» и помочь FFG организовывать события Call of Cthulhu LCG и организовывать игры в вашем регионе.

Additionally, on www.cthulhulcg.com you will be able to find updates, rules clarifications, community message boards, and exciting articles about the game. See you there!

Credits

Lead Game Design: Nate French

Original Game Design: Eric M. Lang

Art Direction: Zoe Robinson

Graphic Design: Andrew Navaro

Plastic Design: Brian Schomburg

Rules: Christian T. Petersen and Eric M. Lang

Editing: Michael Hurley and Mark O'Connor

Line Coordinator: Morgan C. Stana

Publisher: Christian T. Petersen

Special Thanks:

To H.P. Lovecraft, for scribing the unspeakable.

To Charlie Krank and Lynn Willis at Chaosium, for letting us run with it.

To our playtesters: too numerous to list, but too important to be left off. Thank you!

Call of Cthulhu is a trademark of Chaosium, Inc. All rights reserved, used under license. The *Call of Cthulhu* LCG is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. These rules and all artwork are Copyright 2004, 2008, Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the publisher.

Please visit www.cthulhulcg.com

and

www.fantasyflightgames.com for regular web updates, community activities, and more!

