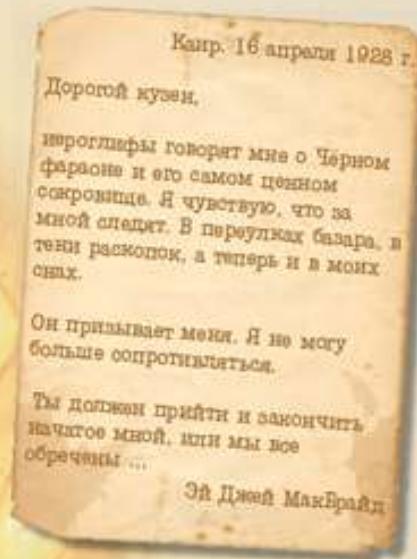


LOVECRAFT LETTER™

Игра от Seiji Kanai
для 2 - 6 игроков, от 14-ти лет

Идёт 1920-й год. Мир объят хаосом Первой мировой войны. Во время этих событий один из ваших родственников обнаруживает что-то таинственное в Египте. Странные тени обретают жизнь... Письма с неразборчивыми текстами и странными символами... По прибытии вы не находите его и решаетесь на расследование. Вы и представить себе не могли, какой ужас вас ожидает



Содержание

Цель игры	3
Путь к победе	3
Компоненты	4
Подготовка к игре	5
Процесс игры	6
Порядок хода	6
Конец раунда	8
Окончание игры	8
Честность	8
Мифы Ктулху	9
Создатели игры	16

Цель игры

В *Lovecraft Letter* вы прибываете в Египет чтобы разыскать пропавшего родственника. Вы следуете за серией подсказок, которые будто специально оставлены для вас. Но осторегайтесь, ибо некоторые из них содержат ужасные секреты или охраняются сверхъестественными существами, которые угрожают вашей жизни.

Во время игры вы держите одну тайную карту в руке. Она представляет собой подсказку, за которой вы решили следовать в данный момент. Однако помните, некоторые подсказки опаснее других и могут уничтожить вас.

Игрок с самым большим значением карты в руке на конец раунда считается нашедшим самую полезную подсказку в поисках своего родственника!

Путь к победе

В отличие от других игр с механикой *Love Letter*, *Lovecraft Letter* использует механику безумия, которая добавляет игре новых красок. Все безумные эффекты очень сильны, но они подвергают вас большему риску (см. **Безумие**, стр. 7) и делают достижение победы в игре более сложным (см. **Конец игры**, стр. 8).

Игрокам рекомендуется использовать эти эффекты с умом и внимательно следить за действиями других игроков.

Иногда рискованная игра - лучший путь к победе.

Иногда сдержанная игра - простейший путь к победе.

А может случиться так, что один-единственный эффект сможет привести вас к победе или поражению.



Компоненты

Игра *Lovecraft Letter* содержит следующие компоненты:

25 карт

40 протекторов

1 книга правил

6 карт подсказок

18 жетонов разума

Игровые карты

В игре используется 25 карт: 16 из них имеют только вменяемые эффекты, а 9 других имеют также безумные эффекты (упоминаются как безумные карты в игре и в правилах).

- 1. Имя:** Имя карты
- 2. Значение:** Значение карты, которое используется в конце игры для определения победителя.



1. Имя 2. Значение 3. Количество карт 4. Иллюстрация
5a. Нормальный эффект 5b. Безумный эффект

3. **Количество карт:** Количество копий этой карты в игре. Оно также показывает, может ли карта играться только для получения вменяемого эффекта, или также может играться для получения безумного эффекта (см. **Безумие**, стр. 7).
4. **Иллюстрация:** Визуальное представление карты.
5. **Эффект карты:** Описывает, что карта делает. Безумные карты имеют сразу два эффекта: вменяемый(5a) и безумный(5b).

Карты подсказки

Карты подсказки представляют собой список всех карт в игре, их эффекты и количество копий карт в колоде. Они не используются непосредственно в игре, а служат памятками для игроков. Одна сторона каждой карты подсказки описывает вменяемые эффекты карт, а другая сторона - безумные эффекты.

Жетоны разума

Эти двусторонние жетоны используются для отслеживания количества выигранных раундов в состоянии безумия или с сохранением рассудка (см. **Конец игры**, стр. 8).



Подготовка к игре

Отложите в сторону лицом вверх карту "Мозговой цилиндр Ми-Го" и перетасуйте оставшиеся 24 карты и положите их лицом вниз одной колодой.

Не раскрывая уберите в сторону верхнюю карту колоды. Если вы играете вдвоём, уберите ещё 5 карт с верха колоды и отложите их в сторону лицом вверх. Эти карты не будут использоваться в течение раунда, но могут помочь вам догадаться какую карту другой игрок может держать в руке.

Каждый игрок берёт по одной карте с верха колоды. Это рука игрока, держите её содержимое в секрете от других игроков (до тех пор, пока эффект карты не заставит раскрыть её).

Определите первого игрока любым удобным вам способом.

Процесс игры

Lovecraft Letter играется серией раундов. В конце каждого раунда победитель определяется значением карты, которую он держит в руке, а также его состоянием рассудка (вменяем он или безумен) (см. **Конец раунда**, стр. 8). Выиграйте определённое количество раундов в определённом состоянии рассудка и вы выигрываете игру! (см. **Окончание игры**, стр. 8).

Порядок хода

В свой ход возьмите верхнюю карту колоды и добавьте её себе на руку. Затем выберите одну из двух карт на руке и сбросьте её лицом вверх перед собой (она будет считаться частью вашего сброса, после того как её эффект будет применён). Примените эффект карты, которую вы сбросили. Вы обязаны его применить даже если эффект не выгоден вам (см. **Сброс**, далее)!

Эффект каждой карты подробно описан начиная со страницы 9. Там вы найдёте ответы на ваши вопросы по особым случаям касательно эффектов карт.

Все сброшенные карты остаются перед игроком, который их сбросил (в своей стопке сброса). Выкладывайте карты одна на другую со сдвигом таким образом, чтобы было видно, в каком порядке они были сброшены. Это поможет игрокам иметь представление, какие карты могут оставаться на руках других участников игры.

Как только вы закончили применять эффект карты и сбросили её в свой сброс, ход переходит игроку слева.

Сброс

Во время игры игрок будет сбрасывать карты. Не считая проверки на безумие (см. **Безумие**, стр. 7), сброс карты означает, что вы должны положить карту из своей руки в свою стопку сброса лицом вверх.

Кроме специальных случаев (нормальные эффекты Ми-Го или профессора Генри Армитажа; когда вы выбываете из раунда; при проверке на безумие), вы обязаны сыграть эффект карты, которую вы сбросили, даже если этот эффект не выгоден вам.

Если вы сбрасываете карту с эффектом, требующим выбрать другого игрока, который, в свою очередь, защищён эффектом другой карты (Знак Древних, Книга Эйбона), ваша карта попадает в сброс, а её эффект не срабатывает.

Рука

Некоторые эффекты в игре направлены на "руку" игрока. Под "рукой" подразумевают "карты в руке" игрока

Безумие

Если карта безумия попадает в стопку сброса игрока (не важно, почему или как это случилось), то считается, что этот игрок контактировал с запретными знаниями и теперь безумен. Помните, что карта попадает в стопку сброса только после того, как был сыгран эффект этой карты!

Безумный игрок (только после того, как стал безумным) в последующих ходах может выбрать какой эффект карты он будет играть: обычный или безумный. Нельзя применить оба свойства карты, необходимо выбрать только одно.

Безумный игрок также может окончательно сойти с ума: в начале каждого своего следующего хода (перед тем как брать вторую карту из колоды в руку) он должен пройти проверку на безумие. Проверка на безумие проходит в таком порядке: игрок достаёт **по одной** столько карт из колоды, сколько карт безумия у него в стопке сброса. Если ему попадается хотя бы одна карта безумия, он немедленно выбывает из игры.

Если игрок прошёл проверку удачно, карты кладутся в свой сброс без применения их эффектов.

Если невозможно пройти проверку на безумие (карт в колоде не осталось), раунд заканчивается.

Выбывание из раунда

Если игрок выбывает из раунда (из-за эффекта карты или проверки на безумие), он сбрасывает свою "руку" без применения эффектов карт и далее не участвует в этом раунде.

Выбывшие игроки также не могут быть выбраны другими игроками как цели эффектов их карт.

Конец раунда

Раунд заканчивается если колода пуста в конце хода игрока.

Все игроки, ещё не выбывшие из игры, раскрывают свои карты. Если у нескольких игроков одинаковые значения вскрытых карт, они выбывают из раунда. Игрок с наибольшим значением карты в своей руке выигрывает раунд.

Раунд также заканчивается если все игроки, кроме одного, выбыли из игры. В этом случае побеждает оставшийся игрок.

После окончания раунда проверяется состояние победителя. Игрок безумен, если в его стопке сброса есть безумные карты, иначе игрок вменяем.

Игрок получает жетон разума и размещает его лицом вверх в соответствии со своим состоянием (вменяемый  или безумный ).

Новый раунд начинается в соответствии с обычными правилами подготовки. Игрок, выигравший предыдущий раунд становится первым игроком.

Окончание игры

Игрок побеждает в игре после выполнения любого из следующих условий:

- у него есть 2  жетона вменяемой стороной вверх;
- у него есть 3  жетона безумной стороной вверх;
- он выиграл предыдущий раунд благодаря безумному эффекту Ктулху.

Честность

Существуют разные способы, с помощью которых игрок может обманывать. Например, он может сказать неправду при воздействии эффектов карт Сыщиков или Серебряного ключа. Мы рекомендуем вам не играть с такими людьми, чтобы не портить себе удовольствие от игры.

Мифы Ктулху

В этом разделе вы найдёте краткий обзор эффектов карт, присутствующих в игре, и описание того, что представляют собой эти карты.

Сыщики

Эти исследователи стремятся расшифровать тайны, связанные с Некрономиконом. Они готовы допросить любого, кто был в контакте с потусторонними созданиями, и остановить тех, кто зашёл слишком далеко.



➊ Когда вы сбрасываете Сыщиков во время вашего хода, выберите другого игрока и назовите число (кроме 1). Если у этого игрока на руке есть карта с этим значением, он выбывает из раунда.

Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Глубоководные

Амфибии, которые служат Отцу Дагону и Ктулху. Для размножения они спариваются с человеческими женщинами. Дети, которые вследствие этого рождаются, постепенно превращаются в амфибий, и в конечном итоге уходят в море.



➋ Тот же эффект, что и у Сыщиков.

➌ Когда вы сбрасываете Глубоководных во время вашего хода, выберите другого игрока. Если у этого игрока на руках есть карта со значением 1, он выбывает из раунда. Если у него нет 1, вы называете другое значение и если угадываете, выбранный игрок выбывает из раунда.

Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Ультарские кошки

Из-за странного происшествия в городе Ультар, на другой стороне реки Скай в Стране снов, кошек стали бояться. С тех пор Ультар стал прибежищем для кошек. Кошки говорят на человеческом языке и могут давать советы.



- 🟡 Когда вы сбрасываете Ультарских кошек во время вашего хода, выберите другого игрока и посмотрите его карту. Не раскрывайте её другим игрокам. Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Медовое вино

Медовое вино пьют чтобы усилить чувства и увидеть незримое. Оно помогает в выполнении магических ритуалов. Также оно считается средством, с помощью которого можно попасть в Великую библиотеку в Целеано.



- 🟡 Тот же эффект, что и у Ультарских кошек.
🟢 Когда вы сбрасываете Медовое вино во время вашего хода, выберите другого игрока и посмотрите его карту. Не раскрывайте её другим игрокам. Затем возьмите карту (теперь у вас две карты в руке) и сбросьте одну. Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Великая раса Йит

Духовные сущности, которые давным-давно бежали на Землю после того как их родная планета была разрушена. На Земле они существуют в виде больших конических созданий. Чтобы узнать все, что им необходимо знать, они проецируют себя на существ из прошлого и будущего, взамен заключая их души в свои конические тела.



- 🟡 Когда вы сбрасываете Великую расу Йит во время вашего хода, выберите другого игрока и тайно сравните с ним значения ваших карт.

Игрок с наименьшим значением на карте выбывает из раунда. В случае равенства значений ничего не происходит.

Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Гончая Тиндала

Эти гончие преследуют свою цель во времени и пространстве и преодолевают любые преграды, появляясь из воздуха, чтобы атаковать свою добычу.

Путешественники во времени знают: если гончая напала на ваш след, она будет охотиться на вас до вашей смерти!



🔥 Тот же эффект, что и у Великой расы Йит.

👉 Когда вы сбрасываете Гончую Тиндалу во время вашего хода, выберите другого игрока. Если он не безумен, он выбывает из раунда.

Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Знак Древних

Наиболее правдоподобная теория гласит, что это оружие, предназначенное для борьбы с Великими Древними. Этот символ, высеченный в камне, может использоваться как оберег от их приспешников.



👉 Когда вы сбрасываете Знак Древних во время вашего хода, вы становитесь невосприимчивы к эффектам карт других игроков до начала вашего следующего хода.

Если все активные игроки, кроме текущего игрока, невосприимчивы к эффектам (все они сыграли, в свой предыдущий ход, Знак Древних), то этот игрок должен выбрать себя целью эффекта своей карты, если это возможно.

Книга Эйбона

Знаменитая книга о магии, написанная великим волшебником Гипербореем Эйбоном, впоследствии переведённая на многие языки. Это её латинское издание. Книгу Эйбона часто сравнивают с Некрономиконом, поскольку обе книги содержат перекрёстные ссылки и полны ненавистного, запретного знания.



Тот же эффект, что и у Знака Древних.



Когда вы сбрасываете Книгу Эйбона во время вашего хода, вы не можете выбыть из игры до конца раунда. Имеются в виду следующие случаи:



вы проходите проверку на безумие (вы все равно должны их делать во время каждого хода);



кто-то сбрасывает Сыщиков или Глубоководных и правильно угадывает значение вашей карты (просто ответьте «да»);



у вас меньшее значение карты при выборе вас целью Великой расы Йит или Гончей Тиндала (нормальный эффект);



вы сбрасываете Некрономикон или Ктулху (нормальный эффект);

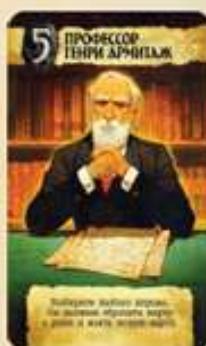


вы сбрасываете Мозговой цилиндр Ми-Го (нормальный и безумный эффект).



Профессор Генри Армитаж

Профессор Мискатонского университета. Он познал неведомое, изучил магию и может дать ценную информацию тем, кто осмелится спросить.



Когда вы сбрасываете Профессора Генри Армитажа во время вашего хода, выберите игрока (включая себя). Этот игрок сбрасывает карту с руки (но не применяет её эффект, если только это не Некрономикон или Ктулху) и берёт новую карту. Если игрок не может взять карту из-за того, что колода пуста, он берёт карту, которая была отложена в начале раунда.

Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (все они сыграли в свой предыдущий ход Знак Древних или Книгу Эйбона), то вы должны выбрать целью себя.

Ми-Го

Существа с Юггота. Очень умные и обладающие большим багажом знаний, они иногда похищают человеческий мозг и транспортируют его в лабораторных колбах. Ми-Го способны путешествовать в космосе на большие расстояния.





Тот же эффект, что и у Профессора Генри Армитажа.



Когда вы сбрасываете Ми-Го во время вашего хода, выберите другого игрока. Вы добавляете его карту себе на руку (теперь у вас две карты в руке). Этот игрок должны взять Мозговой цилиндр Ми-Го (у него теперь есть одна карта). Так как у вас на руке две карты, вы отбрасываете одну из них.

Если никто из активных игроков не может быть выбран целью (например, из-за Знака Древних или Книги Эйбона), эта карта сбрасывается без применения эффекта.

Рэндольф Картер

Также известен как «Сновидец», может видеть скрытые иллюзии и говорить с кошками. Он использовал Серебряный ключ, и исчез за Серебряной дверью, с тех пор его никто не видел. Для встречи с ним нужно спуститься в дрёму на семьдесят шагов и войти в Страну снов. Это, однако, чрезвычайно опасно.



Когда вы сбрасываете Рэндольфа Картера во время вашего хода, выберите другого игрока и обменяйтесь с ним картами.

Вы не можете обмениваться картами с игроком, выбывшим из раунда.

Ньярлахотеп

Ползучий хаос. Его также называют «Богом тысячи форм», сейчас он в человеческом обличье, своём любимом. Им движет желание наполнить мир хаосом и разрушением.



Тот же эффект, что и у Рэндольфа Картера.



Когда вы сбрасываете Ньярлахотепа во время вашего хода, соберите карты у всех других игроков, которые ещё не выбыли из раунда. Вы можете посмотреть на них. Затем перераспределите карты по одной каждому игроку.

Этот эффект не даёт вам карты в руки, поэтому вы не можете отдать вашу карту.

Серебряный ключ

Ключ, украшенный странными узорами, передавался из поколения в поколение в семье Картера, уже давно связанной с запретными заклинаниями. По словам Этьена-Лорана де Марини, ключ открывает дверь на Иную сторону. Этот ключ, который, как говорят, был выкован в Гиперборее, возникнет сам по себе, как только магические условия будут выполнены.



В отличие от других карт, эффекты которых применяются когда они сбрасываются, текст Серебряного ключа применяется только тогда, когда он находится в вашей руке.

Если у вас одновременно на руке появляются Серебряный ключ и ещё одна карта со значением выше 4, вы должны сбросить Серебряный ключ. Конечно, вы можете сбросить Серебряный ключ и в другой ситуации и тем самым попытаться запутать других игроков...

Сияющий Трапециоэдр

Многогранник, хранящийся в металлическом ящике. Говорят, что с помощью него можно вызвать самого Ньярлатхотепа.



Тот же эффект, что и у Серебряного ключа. Он игнорируется, если вы безумны.



В отличие от других карт, эффекты которых применяются, когда они сбрасываются, текст Сияющего Трапециоэдра применяется только тогда, когда он находится в вашей руке.

Если у вас одновременно на руке появляются Сияющий Трапециоэдр и ещё одна карта со значением выше 4, вы выигрываете раунд.

Некрономикон

Книга «Китаб аль-Азиф», написанная «Безумным арабом» Абдулом Альхазредом, была переведена и впоследствии названа «Некрономикон». Из-за чрезвычайно опасного содержания большинство копий книги было уничтожено, а оставшиеся в основном неполны. Это реликвия была у вашего двоюродного брата Эй Джей МакБрайда. Найдя её, вы, скорее всего, отыщите и его.



- 🔥 Если вы в любой момент сбрасываете Некрономикон независимо от того, как и почему (даже во время проверки на безумие) вы теряете след своего родственника. Вы немедленно выбываете из раунда.

Если Некрономикон был сброшен из-за эффекта карты, любые оставшиеся эффекты этой карты не применяются (например, вы не берете карту за Генри Армитажа).

Ктулху

В своём доме в Р'лехе Ктулху погружен в глубокий сон. Последователи Ктулху считают, что когда сойдутся звёзды затонувший город Р'лех снова восстанет из глубин Тихого океана, а с ним пробудится ото сна и Ктулху. Когда это произойдёт, мир наполнится страхом, ужасом и разрушением и в конечном итоге погибнет.



- 🔥 Тот же эффект, что и у Некрономика.
- 🌿 Когда вы сбрасываете Ктулху во время вашего хода, если у вас уже есть две или более карты безумия в вашей стопке сброса, вы выигрываете игру. Если нет, вы выбываете из раунда.

Мозговой цилиндр Ми-Го

🔥 Когда вы сбрасываете эту карту во время вашего хода, вы выбываете из раунда.

🌿 Когда вы сбрасываете эту карту во время вашего хода, вы выбываете из раунда.

