


ЕНРІКЕ ДУЕНЬЯС


# МОНСТРИ ПРОТИ ГЕРОЇВ

## ПОКЛИК КТУЛХУ

«**Монстри проти героїв**» — весела й швидка карткова гра, у яку може грати від 2 до 8 учасників віком від восьми років.

У коробці ви знайдете дві тематичні колоди: «Морок над Інсмутом» та «У горах божевілля».

Колода «**Морок над Інсмутом**» містить всіх основних персонажів відомої повісті Лавкрафта: Роберта Олмстеда, Елізу Орн, Зедока Аллена та жахливих глибоководних. Усі карти цієї колоди позначені символом глибоководного  у правому нижньому куті.

Колода «**У горах божевілля**» містить всіх персонажів іншого твору Лавкрафта: Вільяма Даєра, Денфорта та моторошних чудовиськ з Антарктики. Усі карти цієї колоди позначені символом гори  у правому нижньому куті.

Візьміть одну з цих колод, якщо в грі бере участь 2–4 гравці. Для 5–8 гравців об'єднайте ці дві колоди. Колоди з цієї коробки можна поєднувати з іншими наборами «**Монстрів проти героїв**».

Гра триває приблизно 20 хвилин. Кожна додаткова колода збільшуватиме час гри на 10–20 хвилин. Завдяки будь-якій додатковій колоді у грі зможе взяти участь 5–8 гравців.



## ВМІСТ

Кожна колода містить:

- 30 карт персонажів (кожен персонаж має особливий ефект);
- 6 карт фракцій (3 для героїв і 3 для монстрів).

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кожен гравець отримує випадкову карту фракції. Гравець тримає цю карту долілиць перед собою, не показуючи іншим гравцям. Покладіть решту карт фракцій у коробку, ви не можете переглядати ці карти.

Перед початком гри кожен гравець повинен подивитися свою карту фракції. Карти фракцій — це таємна інформація, яку не можна розголошувати до кінця партії.

Перетасуйте карти персонажів, щоб утворити колоду. Відкрийте верхню карту й покладіть її біля колоди. Це скид. Після цього кожен гравець бере з колоди три карти. Це його початкова рука.

Перш ніж почати, гравець може один раз скинути всі свої карти персонажів та взяти три нові. Далі він повинен грати з цими картами. З цієї миті починається гра.

Першим ходить той, хто нещодавно читав будь-який твір Лавкрафта. Якщо таких гравців кілька, ходить наймолодший з них. Гравці ходять за годинниковою стрілкою.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

У свій хід ви можете виконати одну з двох дій:

- **Зіграти карту** перед собою;
- **Узяти верхню карту** колоди.

Гравець завжди грає карти перед собою, утворюючи власну ігрову зону. Викладені в ігрову зону карти вплинуть на кількість очок, які здобуде цей гравець наприкінці гри. Гравець може зіграти карту в ігрову зону іншого гравця, тільки якщо ефект карти дозволяє зробити це.

Ліміт руки становить 3 карти. Якщо гравець досяг ліміту руки, він повинен зіграти карту у свій хід.

Якщо гравець не має карт на руці, він повинен узяти карту з колоди у свій хід.

Граючи карту персонажа, гравець зачитує текст карти й застосовує її ефекти. Якщо на карті вказано «можете», гравець сам вирішує, чи застосовувати цей ефект. Інакше гравець мусить застосувати всі ефекти, навіть якщо вони йому нашкодять.

**Примітка.** Кількість карт у зоні гравця необмежена.

Гравець може зіграти карту з обов'язковим ефектом, який неможливо застосувати (наприклад, скинути карту, якої немає в ігровій зоні). У такому разі він грає карту без застосування ефекту.

Скинуті карти кладуть у скид. Гравці можуть передивлятися скид у будь-який момент гри. Якщо ефект дозволяє вибрати карту в ігровій зоні, він стосується лише карт, які гравці грають перед собою. Він не поширюється на карти у скиді чи у колоді.

## КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

У верхньому правому куті карти персонажа зображені один або більше символів. Вони впливають на переможні очки гравця.



Карта з іменем персонажа помаранчевого кольору та принаймні одним білим символом сонця ☀️ — це карта **героя**.



Карта з іменем персонажа зеленого кольору та принаймні одним чорним символом черепа ☠️ — це карта **монстра**.



Карту з іменем персонажа фіолетового кольору вважають **нейтральною**. Вона може принести очки одній із фракцій.

## НЕЙТРАЛЬНІ КАРТИ

На нейтральну карту не діють ефекти, що стосуються монстрів або героїв. Але на неї впливають ефекти, що стосуються всіх карт у грі.

Колода «Морок над Інсмутом» не містить нейтральних карт. У колоді «У горах божевільля» єдина нейтральна карта — «Гнітючий барельєф».

## КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець бере останню карту з колоди, гра завершується. Скиньте всі карти з руки. Вони не враховуються під час підрахунку очок.

Тепер кожен гравець розкриває свою карту фракції. Карта фракції вказує, за яку з двох фракцій він грав: монстрів або героїв.

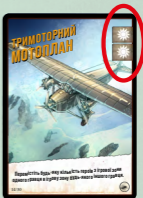
## ПЕРЕМОГА

Кожен гравець рахує кількість символів ☀️ та ☠️ на картах у своїй ігровій зоні.

Гравець, що грав за героїв, отримує по 1 очку за кожен символ ☀️ і втрачає по 1 очку за кожен символ ☠️.

Гравець, що грав за монстрів, отримує по 1 очку за кожен символ ☠️ і втрачає по 1 очку за кожен символ ☀️.

Не забувайте, що на деяких картах зображено кілька символів. Рахуйте кожен зображений символ!



На кожній карті фракції зображені два персонажі. Якщо ви маєте принаймні одного з цих персонажів у своїй ігровій зоні, ви отримуєте 2 додаткові переможні очки.

Гравець із найбільшою кількістю очок стає переможцем. У разі нічиєї серед претендентів перемагає той, хто ходив останнім.



## УСКЛАДНЕНИЙ РЕЖИМ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Ці правила дозволять вам створювати власні колоди й влаштувати двобої з друзями.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кожен гравець створює колоду з 30 карт, вибираючи персонажів з будь-яких тематичних колод (на даний момент існують 4 колоди — по 2 в кожній частині гри «**Монстри проти героїв**»). Ви не можете додавати в колоду більше копій однієї карти, ніж це передбачено тематичною колодою (наприклад, ви не можете створити колоду, де є більше ніж 3 біси чи 4 мутовані пінгвіни).

Також гравець створює колоду за такими правилами:

- Щонайменше 6 карт героїв;
- Щонайменше 6 карт монстрів;
- Щонайбільше 6 нейтральних карт.

Перед початком гри кожен гравець скидає дві карти з власної колоди й розміщує їх горілиць біля колоди. Це скид. Тепер кожен гравець бере три карти фракцій із двох тематичних колод на свій вибір і розміщує їх перед собою долілиць. Карти фракцій — це таємна інформація, яку не можна розголошувати до кінця партії.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці грають за звичайними правилами, але не мають спільної колоди. Натомість вони беруть карти з власних колод.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра не завершується, коли взята остання карта з колоди. Коли один з гравців бере останню карту з колоди, суперник матиме останній хід, після якого гра завершується.

Наприкінці гри кожен гравець вибирає ОДНУ з трьох розміщених карт фракцій (зазвичай найвидгішну), що рахується під час підрахунку очок. Гравці рахують очки за звичайними правилами.

## ТВОРЦІ ГРИ



Автор: Енріке Дуеньяс

Ілюстрація на коробці: Джеймс А. Кастильйо

Ілюстрації: Джеймс А. Кастильйо та Ріко Торрес

Художнє оформлення: Хуанчо Капік, Хосе Паскуаль, Катя Тестіні та «SpazioKreativo»

Виробництво: Сільвіо Негрі-Клементи

Особлива подяка: Сервандо Карбальяр, Массімо Ліццорі, Ракель Пуерто, Келлі Стокко та Андреа Вігяк

## УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ



WHITE  
GAMES

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Артем Деменко

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Неоціненна допомога: Володимир Білодід,

Анна Вакуленко, Ганна Жукова,

Дмитро Бібік, Дмитро Науменко,

Сергій Ішук і Сергій Тодоров

Українське видання © 2023 Geekach спільно з White Games

www.geekach.com.ua • www.white-games.com.ua

Pendragon Game Studio srl — Via Curtatone, 6 Milano © 2017 Gen X Games 2017. Усі права застережено.

**УВАГА.** Тримайте якнайдалі від дітей віком до 3 років. Небезпека удушення. Містить дрібні деталі, які можна проковтнути.