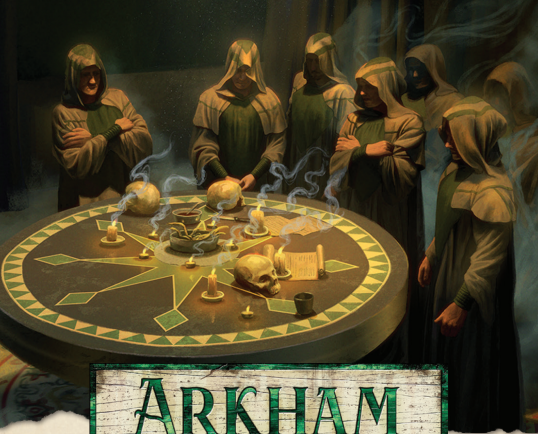




ARKHAM HORROR

LOVECRAFTŮV DOPIS

AUTOR HRY: SEIJI KANAI

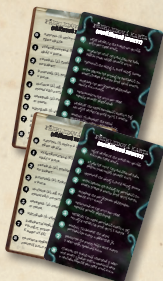
Přehled

Ve hře *Arkham Horror: Lovecraftův dopis* se stanete vyšetřovateli sledujícími stopy, které pro vás kdosi zanechal. Mějte se však na pozoru, protože některé stopy obsahují zakázaná tajemství a některé jsou chráněny hrůznými nadpřirozenými bytostmi.



Naskenujte kód
a shlédněte
výukové video!

Obsah balení



27 hracích karet

6 přehledových karet



18 žetonů Mýtu

Příprava

1. Každý hráč si vezme přehledovou kartu.
2. Najděte kartu Vejce vetřelce a odložte ji stranou lícem vzhůru.
3. Zamíchejte zbylých 26 hracích karet a vytvořte z nich balíček. Položte ho lícem dolů tak, aby na něj všichni dosáhli.
4. Vezměte vrchní kartu z balíčku a **lícem dolů** ji odložte stranou. *V tomto kole ji nepoužijete.*
5. Rozdejte každému hráči 1 kartu z balíčku.
6. Hru začíná hráč, který jako poslední rozluštil nějakou záhadu.

Pouze při hře 2 hráčů: Vezměte vrchních 5 karet z balíčku a **lícem vzhůru** je odložte stranou. *Ani tyto karty v tomto kole nepoužijete, ale získáte díky nim dílčí informaci, co by mohl mít protihráč v ruce.*



Průběh hry

Arkham Horror: Lovecraftův dopis se hraje na několik kol. V každém kole sbíráte stopy ve snaze vyšetřit prastarou záhadu a zároveň zůstat příčetní – nebo přijmout hrůzu za svou.

Karta ve vaší ruce představuje stopu, kterou aktuálně vyšetřujete. V každém tahu si doberete 1 novou kartu a poté 1 ze svých 2 karet vyložíte. Vyložení určitých karet vás zbaví **příčetnosti**, díky čemuž získáte přístup k silným **nepříčetným efektům** na kartách, které zahrajete. Zároveň však budete muset v každém kole podstoupit **kontrolu příčetnosti**, abyste zjistili, jestli jste se nezbláznili úplně.

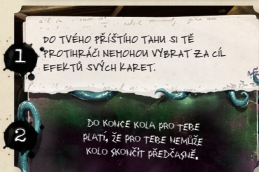
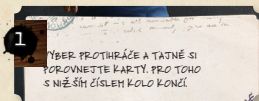
Kolo vyhraje ten hráč, který v něm buď zůstane jako poslední, nebo dosáhne konce kola a bude mít ze všech zbylých hráčů kartu s nejvyšším číslem.

Arkhamské karty a karty z Jiného světa

Balíček je tvořen dvěma typy karet.

Arkhamské karty mají pouze **1** příčetný efekt.

Karty z **Jiného světa** mají **1** příčetný efekt (nahore) a **2** nepříčetný efekt (dole).



Počet kosočtverců/drahokamů udává, kolikrát je daná karta v balíčku zastoupena.



Tah hráče

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Hráč na tahu postupně provede následující kroky:

1. **Dobraní** 1 karty z balíčku do ruky.
2. **Vyložení** 1 ze 2 karet z ruky.
3. **Použití** 1 efektu na právě vyložené kartě:
 - ♦ Pokud je **příčetný**, musí použít **příčetný efekt** karty.
 - ♦ Pokud je **nepříčetný**, musí si **vybrat**, jestli použije příčetný nebo nepříčetný efekt karty. Pokud karta nemá nepříčetný efekt, musí použít příčetný efekt.
4. **Odhození** právě zahrané karty a ukončení tahu.
(viz str. 6.)



1



2

5

Vyložené a odhozené karty

Prostor před vámi na stole je vaše **odhazovací oblast**. Když odhodíte kartu, musíte ji přidat lícem vzhůru do své odhazovací oblasti. Všechny karty ve vaší odhazovací oblasti musí být vyloženy tak, aby je všichni viděli po celou dobu kola.

Obecně platí, že příčetný i nepříčetný efekt karty můžete použít pouze tehdy, když ji **vyložíte** v průběhu svého tahu. Když je hráč přinucen kartu odhodit ze své ruky (např. Hudebníkem, str. 11), když je karta přidána přímo do odhazovací oblasti (např. Samopalem, str. 14), nebo když je otočena v rámci kontroly příčetnosti (str. 7), žádné její efekty se **nevyhodnocují**.

Poznámka: Milovnice umění a Cthulhu jsou důležitou výjimkou z výše uvedeného pravidla. Když je vyložíte nebo odhodíte z ruky, musíte vyhodnotit jejich příčetný efekt (str. 10).

Vyřazení z kola

Vlivem některých karet pro vás může právě probíhající kolo skončit – když naprosto ztratíte pojem o skutečnosti a nebudete dále schopni záhadu rozluštit. Když se tak stane, přidejte svou kartu z ruky lícem vzhůru do své odhazovací oblasti. Až do příštího kola neprovádíte své tahy a nemůžete být cílem efektů karet ostatních hráčů.

Stav mysli

Na začátku každého kola jsou všichni hráči příčetní a mohou používat pouze příčetné efekty karet, které vyloží. Nicméně jakmile se v hráčově odhazovací oblasti nachází karta z Jiného světa, je konfrontován se zakázanými znalostmi a dohnán k nepřičetnosti. (Připomínka: Když vyložíte kartu z Jiného světa, dostane se do vaší odhazovací oblasti až po vyhodnocení svého efektu.)

Když je hráč nepřičetný, může používat nepřičetné efekty na kartách. Na začátku každého svého tahu však musí podstoupit kontrolu příčetnosti. Hráč zůstane nepřičetný až do konce kola.

Kontrola příčetnosti

Pokud je hráč na začátku svého tahu nepřičetný, musí ještě před dobráním karty podstoupit kontrolu příčetnosti. Kontrolu příčetnosti hráč provede tak, že otočí tolik karet z balíčku, kolik **karet z Jiného světa** má ve své odhazovací oblasti. Pokud při tom otočí **kartu z Jiného světa**, kontrolou neprošel a kolo pro něj končí. Pokud otočí pouze **Arkhamské karty**, kontrolou prošel a pokračuje ve hře.

Po absolvování kontroly příčetnosti hráč položí všechny otočené karty do své odhazovací oblasti.

Konec kola

Kolo je u konce, jakmile dojdou karty v balíčku, nebo ve hře zbývá pouze 1 hráč.

Došly karty v balíčku

Pokud si má hráč dobrat kartu, ale balíček je prázdný, všichni hráči, kteří jsou stále ve hře, ukáží svou kartu.

Hráč, který takto ukázal **kartu s nejvyšším číslem**, se stává vítězem kola. Vítěz si vezme **žeton Mýtu** ze zásoby a položí ho před sebe tou stranou vzhůru, která odpovídá jeho stavu mysli (příčetnou  nebo nepříčetnou ). Pokud **více** hráčů ukáže kartu s nejvyšším číslem, o **vítězství se podělí**.

Všichni takoví hráči si vezmou **žeton Mýtu**.



Zůstal jediný hráč

Pokud ve hře zůstal pouze 1 hráč (tj. pro všechny ostatní kolo skončilo), stává se vítězem kola. Vezme si **žeton Mýtu** ze zásoby otočený tou stranou, která odpovídá jeho stavu mysli.

Začátek dalšího kola

Nové kolo zahájíte tak, že zopakujete kroky 2-5 přípravy. (Zamíchejte karty, odložte některé stranou a rozdejte každému hráči 1.)

Všichni hráči začínají nové kolo **příčetní** a to i v případě, že předchozí kolo skončili nepřičetní. Nové kolo začíná hráč, který **vyhrál** to předchozí. Pokud předchozí kolo skončilo sdíleným vítězstvím, vylosujte jednoho z vítězů, který kolo zahájí.

Konec hry

Hra pokračuje tak dlouho, dokud někdo nezvítězí. Hráč okamžitě zvítězí, pokud splní **libovolnou** z následujících vítězných podmínek:

- ♦ Má **2 příčetné** žetony Mýtu  
- ♦ Má **3 nepřičetné** žetony Mýtu   
- ♦ V rámci svého tahu úspěšně použije nepřičetný efekt **Cthulhu**.

Poznámka: V průběhu hry můžete sbírat jak příčetné, tak nepřičetné žetony Mýtu. Při ověřování vítězných podmínek je však musíte posuzovat odděleně. Hru může vyhrát více hráčů současně.

Efekty karet

8. Milovnice umění (Arkham) x 1 / Cthulhu (Jiný svět) x 1



Příčetný: Pokud vyložíte nebo odhodíte tuto kartu z jakéhokoliv důvodu ze své ruky, kolo pro vás končí.

Nepříčetný: Pokud vyložíte Cthulhu a máte ve své odhazovací oblasti alespoň 2 karty z Jiného světa, vyhráváte **celou hru** (bez ohledu na počet žetonů Mýtu, které máte). Samotný Cthulhu se do potřebného limitu 2 karet z Jiného světa nepočítá. (Karta není odhozena, dokud není vyhodnocena.)

Pokud Cthulhu kdykoliv **odhodíte** (bez ohledu na počet karet z Jiného světa ve své odhazovací oblasti) nebo ho vyložíte a máte ve své odhazovací oblasti **méně** než 2 karty z Jiného světa, musíte vyhodnotit příčetný efekt a kolo pro vás končí.

7. Kabaretní umělkyně (Arkham) x 1 / Shoggoth (Jiný svět) x 1



Příčetný: Pokud máte při výběru karty k vyložení v ruce tuto kartu a kartu s číslem 5 nebo vyšším, **musíte** vyložit tuto kartu. Druhou kartu v ruce neukazujte. Pokud máte v ruce Kabaretní umělkyni a kartu Shoggoth, můžete si vybrat, kterou z nich vyložíte.

Nepříčetný: Pokud vyložíte tuto kartu jako nepřítel a zbyde vám v ruce karta s číslem 5 nebo vyšším, ukažte ji a okamžitě vyhráváte právě hrané kolo.

6. Námořník (Arkham) x 1 / Randall Tillinghast (Jiný svět) x 1

Příčetný: Vyberte protihráče a tajně si vyměňte karty.

Nepříčetný: Vezměte protihráčům karty, tajně se na ně podívejte a přidejte je ke své. Poté tajně dejte každému hráči 1 kartu dle své volby ze své ruky. Můžete se vzdát karty, kterou jste měli v ruce před tím, než jste vzali karty protihráčům.

5. Hudebník (Arkham) x 2 / Vetřelec (Jiný svět) x 1

Příčetný: Vyberte libovolného hráče (včetně sebe).

Vybraný hráč odhodí kartu ze své ruky a dobere si novou. Pokud je balíček prázdný, hráč si dobere kartu, kterou jste odložili lícem dolů.

Nepříčetný: Vyberte protihráče. Vezměte si jeho kartu, tajně se na ni podívejte a přidejte ji ke své. Vybraný hráč si vezme kartu Vejce vetřelce,

kterou jste odložili stranou. (Nyní je jeho kartou v ruce.) Poté vyložte 1 ze 2 karet z ruky, použijte 1 z jejích efektů a odhoďte ji jako obvykle. Pokud vyložíte **Cthulhu**, je Vetřelec považován za kartu ve vaší odhazovací oblasti.

4. Uličnice (Arkham) x 2 / Necronomicon (Jiný svět) x 1



Příčetný: Až do začátku vašeho příštího tahu si vás protihráči nemohou vybrat za cíl efektů karet, které vyloží. I nadále však můžete být ovlivněni kartami, které působí na všechny hráče (např. Randall Tillinghast).

Poznámka: Pokud použijete efekt karty, který cílí na protihráče, ale všichni protihráči jsou chráněni Uličnicí nebo Necronomiconem, k vyhodnocení efektu nedojde. (Kartu však i tak odhodte.) Na druhou stranu pokud použijete efekt, který cílí na **libovolného hráče**, ale všichni protihráči jsou chráněni (např. Hudebníka), **musíte** zacílit na sebe.

Nepříčetný: Pokud je hráč nepříčetný a použije tento efekt, žádným způsobem pro něj nemůže aktuální kolo skončit předčasně.

- ♦ I nadále však musí každý tah podstoupit **kontrolu příčetnosti**. Pokud otočí kartu z Jiného světa, pokračuje stejně, jako kdyby kontrolou prošel.
- ♦ Kolo pro něj **nekončí** ani poté, co vyloží nebo odhodí Milovníci umění, Cthulhu nebo Vejce vetřelce.
- ♦ Pokud na daného hráče protihráč použije Vyšetřovatele nebo Vyznavače, musí popravdě odpovědět, zda protihráč odhadl správně. I v případě, že ano, kolo pro hráče nekončí.

- ♦ Pokud na daného hráče protihráč použije Rohovníka nebo Hlubinného a jeho karta má vyšší číslo, kolo nekončí pro **žádného** z nich.
- ♦ Když dojdou karty v balíčku, hráč ukáže svou kartu jako obvykle. Pokud nemá kartu s nejvyšším číslem, kolo prohrává.

3. Rohovník (Arkham) x 2 / Hlubinný (Jiný svět) x 1



Příčetný: Vyberte protihráče. Navzájem si tajně porovnejte karty v rukách. Pro toho s nižším číslem kolo končí. Pokud máte oba stejné číslo, kolo nekončí pro **žádného** z vás.

Nepříčetný: Vyberte příčetného protihráče. Kolo pro něj končí. Pokud tuto kartu použijete v okamžiku, kdy ve hře není žádný příčetný hráč, nic se nestane. (Kartu odhodte jako obvykle.)

2. Federál (Arkham) x 2 / Noční zeboun (Jiný svět) x 1



Příčetný: Vyberte protihráče a tajně si prohlédněte jeho kartu.

Nepříčetný: Vyberte protihráče a tajně si prohlédněte jeho kartu. Poté odehrajte celý další tah (tj. doberte si 1 kartu, vyložte 1 kartu, použijte 1 efekt, odhodte). V rámci tohoto tahu navíc neprovádějte kontrolu příčetnosti. Pokud vyložíte **Cthulhu**, je Noční zeboun považován za kartu ve vaší odhazovací oblasti.

1. Vyšetřovatelé (Arkham) x 5 / Vyznavači (Jiný svět) x 1



Příčetný: Vyberte protihráče a řekněte číslo jiné než 1. Vybraný hráč musí popravdě odpovědět, zda má ve své ruce kartu s daným číslem. Pokud ano, kolo pro něj končí. Můžete říct 0.

Nepříčetný: Vyberte protihráče. Pokud má v ruce kartu s 1, kolo pro něj končí. Pokud ne, řekněte číslo jiné než 1.

Pokud má v ruce kartu s daným číslem, kolo pro něj končí.

0. Samopal (Arkham) x 1 / R'lyeh (Jiný svět) x 1



Příčetný: Vyberte libovolného hráče (včetně sebe). Otočte vrchní 2 karty z balíčku. Přidejte obě otočené karty do odhazovací oblasti daného hráče.

Jelikož otočené karty **nejsou** vyloženy ani odhozeny, nevyhodnocuje se žádný z jejich efektů (včetně efektu Milovnice umění a příčetného efektu Cthulhu).

Pokud dojde balíček, přidejte otočené karty do odhazovací oblasti daného hráče a poté ukončete kolo jako obvykle.

Nepříčetný: Otočte celý balíček, takže spodní karta bude vidět. Po zbytek kola všichni hráči vidí, jaká je další karta v balíčku. Hráči se nesmějí dívat na ostatní karty v balíčku.

Na začátku vašeho příštího tahu (před provedením kontroly přičetnosti) můžete právě hrané kolo ukončit. Pokud tak učiníte, vyhodnoťte konec kola stejně, jako kdyby došel balíček.

0. Vejce vetřelce (Jiný svět) x 1



Pokud vyložíte tuto kartu, kolo pro vás končí. Pokud tuto kartu odhodíte, na rozdíl od Milovnice umění a Cthulhu pro vás kolo nekončí.

Prohřešky proti pravidlům

Ve hře lze chybovat, ať už úmyslně, nebo z nepozornosti. Například pokud hráč nepravdivě odpoví při zahrání karty Vyšetřovatelé nebo nevyloží Kabaretní umělkyni, i když by měl.

Hráči by si měli být jistí, že rozumějí pravidlům hry, a hlídat si, které karty mají v ruce, protože takové chyby mohou zkazit zážitek ze hry.

Klasická verze

Pokud chcete hrát klasickou verzi hry *Lovecraftův dopis* (hra nevyšla v českém jazyce), odstraňte z balíčku Samopal a R'lyeh. Na konci kola nemůže dojít ke shodě: Pro hráče s kartami se stejným číslem kolo končí.

Autoři

Autor původní hry *Lovecraft Letter*: Seiji Kanai

Další návrh hry: Jorge Zhang

Ilustrace: Mauro Dal Bo, Walter Brocca, Joshua Cairos, Matthew Cowdery, Stanislav Dikolenko, Graey Erb, Anders Finer, Tony Foti, Aleksander Karcz, Robert Laskey, Adam Schumpert, Stephen Somers, Pixoloid Studios, Shane Tyree, Magali Villeneuve

Grafická úprava: Randy Delven, Jay Hernishin, Tony Mastrangeli

Kreativní ředitelka: Brianna Woodward

Produkce: Guadalupe Gonzalez, Jorge Zhang

Pravidla a technická úprava: Kevin Ellenburg, Jeff Fraser

Úprava: Dan Varrette

Marketing: Krystal Rose, Preston Wing

Vedoucí studia: Mike Hummel

Tým Z-Man: Bryan Bornmueller, Randy Delven, Kevin Ellenburg, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Mike Hummel, Krystal Rose, Preston Wing, Brianna Woodward, Jorge Zhang

Zvláštní poděkování: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Joe DeSimone, Halley Feil, Emily Frenchik, Austin Litzler, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Luke Peterschmidt, Sean Ryan, Alex Schlee, Jacinda Wilson

Test hry: Mickaël „Froh“ Garcin, Daniel Marcaida, Ghie Marcaida, AJ Marcaida, AG Marcaida, Melissa Miller, Brook Nichols, Mark Pamintuan (Přátelský meeple), Ravi Patel, Ben Schillmoeller, Yury Shulman, Jeremy Stull, Jonathan Westfall, Chenshu Yu, Jonathan Zhanay

© 2025 Z-Man Games. Arkham Horror & Z-Man Games are
® of Z-Man Games. Skutečné herní součásti se mohou lišit od
vyobrazených.