

## Вітаємо, досліднику!

Ми постійно працюємо, щоб ставати кращими. Це безкінечний процес і ми вдячні кожному, хто щиро допомагає і підтримує нас на цьому шляху 😊

А зараз ми представляємо тимчасовий документ, де зібрані часті запитання, уточнення неточностей та виправлення помилок в серіях ігор **«Жах Аргкема: карткова гра»** від видавництва Ігромаг.

Якщо ви помітили ще якісь неточності та бажаєте, щоб ми внесли інформацію в цей документ, будь ласка, заповніть [анкету](#) — ви не тільки підкажете своїм колегам-гравцям на що звернути увагу, а й нам допоможете систематизувати цю інформацію.

### Загальна інформація

1. Посилання на наш [словничок](#), у якому для вашої зручності зібрано ключові терміни з їхніми англійськими відповідниками (якщо ви, наприклад, граєте з англійськими доповненням тощо), а також позначено зміни в термінології оновленого базового видання до попередньої редакції гри.
  - a. Табличка розділена на декілька вкладок і має початкову сторінку «Навігація», з якої зручно переходити в потрібні розділи.
  - b. Вкладки **«Жирні терміни»** та **«Курсивно-жирні терміни»** містять ключові слова з карт та правил.
  - c. **Сірим** кольором позначені терміни, які зазнали змін (у порівнянні з попереднім виданням).
2. <https://arkhamdb.com/> — це сайт (англомовний), де можна знайти інформацію або безпосередньо самі карти циклів. Тут можна слідкувати за своєю колекцією та сайт загалом буде цікавий відданим фанатам.
3. Далі наведено таблицю із зауваженнями. Вказано як було / має бути та коментар за необхідності. Позиції, які мають галочку на початку (✓) — були перевірені командою з локалізації та валідовані. Позиції без галочки (□) — це пропозиції або рекомендації гравців щодо покращення або змін у компоненті, та які поки що не були валідовані (команда ще не встигла обробити запит — ми в процесі й дуже стараємося...).



## КОМЕНТАРІ

(рядки з помилками, що впливають на ігролад, виділено кольором)

Статус	Компонент	Коментар	Було	Має бути
✓	Карта Некрономікон (#9)	Замість жетонів приреченості мають бути жетони потрясіння.  Надруковано, що на нього кладуть жетони після того як ввели в гру, а треба вводити в гру вже з жетонами на ньому.	Розкриття – введіть «Некрономікон» у гру у свою зону небезпеки, <b>покладіть на нього 3 жетони приреченості</b> .  Ця карта не може покинути гру, доки на ній є щонайменше <b>1 жетон приреченості</b> .  Кожен □ на витягнутих вами жетонах хаосу вважається за □.  □: перемістіть <b>1 жетон приреченості</b> з «Некрономікону» на Дейзі Вокер. Тоді, якщо на «Некрономіконі» не лишилось <b>жетонів приреченості</b> , скиньте його.	Розкриття – введіть «Некрономікон» у гру у свою зону небезпеки <b>із 3 жетонами потрясіння на ньому</b> .  Ця карта не може покинути гру, доки на ній є щонайменше <b>1 жетон потрясіння</b> .  Кожен □ на витягнутих вами жетонах хаосу вважається за □.  □: перемістіть <b>1 жетон потрясіння</b> з «Некрономікону» на Дейзі Вокер. Тоді, якщо на «Некрономіконі» не лишилось <b>жетонів потрясіння</b> , скиньте його.
✓	Карта Аквінна (#191)	Покращена версія карти завдає рани будь-якому ворогу, а не іншому.	Коли ворог вас атакує, виснажте Аквінну та завдайте їй 1 потрясіння: не отримуйте рани від ворога, натомість завдайте їх <b>іншому</b> ворогу у вашій локації. (Ви все ще отримуєте потрясіння від атаки.)	Коли ворог вас атакує, виснажте Аквінну та завдайте їй 1 потрясіння: не отримуйте рани від ворога, натомість завдайте їх <b>будь-якому</b> ворогу у вашій локації. (Ви все ще отримуєте потрясіння від атаки.)
✓	Книга правил с. 22	У правилах указана неточна назва карти.	Коло захисту	Захисне коло

✓	Книга правил с. 20	Список карт у базовій колоді Роланда: Непорушного запаса має бути 2 копії.	Непорушний запас (88)	<b>2x</b> Непорушний запас (88)
✓	Карта Крадіжка (#46)	Зайве слово “успішної” на карті (в грі є ефекти автоматичної втечі, коли втеча від ворога відбувається автоматично, без перевірки навички)	У разі <b>успішної</b> втечі від ворога виснажте «Крадіжку»: витягніть 1 карту.	У разі втечі від ворога виснажте «Крадіжку»: витягніть 1 карту.
✓	Карта Поліцейський значок (#27)	На одній з копій картки з’їхав рядок з текстом		
✓	Карта Енциклопедія (#42)	На одній копії не перекладено ключові слова.	<b>Item. Tome.</b>	<b>Предмет. Том.</b>
✓	Карта Бувало й гірше (#184)	Не вистачає крапки після ключового слова «Дух» на одній з копій карт.	Дух	Дух.
✓	Карта Дедукція (#39)	Неузгоджений (різний) вордінг карт Лютий удар та Дедукція.	Якщо дослідження локації із залученням цієї навички було успішним, знайдіть 1 додаткову зачіпку в цій локації.	
	Карта Лютий удар (#25)		<b>У разі успішної атаки</b> ця атака завдає +1 рану.	<b>Якщо атака із залученням цієї навички була успішною,</b> ця атака завдає +1 рану.
✓	Карта Хоробрість (#89) Уважність (#90)	Неузгоджений (різний) вордінг карт Уважність, Пересилення, Хоробрість, Вправність рук,	Макимум 1 залучення за одну перевірку / перевірку навички.	<b>Макимум 1 залучення на перевірку.</b>

	Пересилення (#91) Вправність рук (#92) Відчайдушність (#93)	Відчайдушність. Плюс зайве слово "одну" на всіх перелічених картках, "перевірку" вжито в однині, цього достатньо.		
✓	Карта Аколїт Срібних сутінок (#102)	Текст на картці Аколїт Срібних сутінок під загрозою бути відрізаним на виробництві, занадто близько до краю картки. Ви вже маєте більш стисле написання схожої властивості, наприклад на картці Темні спогади: замість "активна карта загрози" - "активна загроза".	Примусово – після атаки аколїта Срібних сутінок: покладіть 1 жетон приреченості на <b>активну карту загрози</b> .	Примусово – після атаки аколїта Срібних сутінок: покладіть 1 жетон приреченості на <b>активну загрозу</b> .
✓	Карта У пошуках відповідей (#185)	треба змінити вордінг щоб було зрозуміло що не можна знайти суммарно більше двох зачіпок цією картою: If you succeed, discover 2 total clues from among your location and connecting locations.	Дослідження. У разі успіху знайдіть 2 зачіпки у вашій та суміжних локаціях.	Дослідження. У разі успіху знайдіть <b>не більше 2 зачіпок</b> у вашій <b>та/або</b> суміжних локаціях.
✓	Карта загрози (#143)	Неточність формулювання, що викликає непорозуміння.	Перетасуйте скид колоди контактів та скидайте карти з верху колоди, доки не скинете карту ворога-монстра.	Затасуйте скид колоди контактів до колоди контактів та скидайте карти з верху цієї колоди, доки не скинете карту ворога-монстра.

<input type="checkbox"/>		рубашка літи чентлер від колоди контактів, а має бути від колоди гравців.		
--------------------------	--	---	--	--