El velo entre este mundo y el pasado se está abriendo. Los Antiguos lentamente se están despertando. Su poder toca nuestro mundo, enviando sueños y pesadillas para tentar a la humanidad a lanzar rituales largamente olvidados. Los libros viejos han sido redescubiertos. Templos y palacios encontrados. Es el amanecer de su despertar, y pronto las estrellas se alinearán.

Descripción del juego:  
  
En Tides of Madness, los jugadores preparan y juegan cartas que representan a personajes y lugares de la mitología de Lovecraft. Esto es un intento de combinar cartas y habilidades adecuadas, con el objetivo de acumular la mayor cantidad de puntos de victoria al final de las tres rondas.  
  
Los jugadores deben tener cuidado ya que las cartas más gratificantes pueden costarle a los jugadores su cordura. Demasiada locura y los jugadores pierden inmediatamente. El jugador con más puntos de victoria al final de tres rondas gana.

Como jugar

La primera fase de cada ronda es la redacción, el segundo es la puntuación y (para las rondas uno y dos) la tercera fase es refrescar. El juego se gana al marcar la mayor cantidad de puntos de victoria al final de tres rondas.

La fase de Redacción comienza con cada jugador toma cinco cartas, eligiendo una, y pasando las cartas restantes al otro jugador (estilo 7 Maravillas). Ambos jugadores luego revelan su carta elegida al mismo tiempo. El juego continúa hasta que no haya más cartas en manos de nadie.

Durante la fase de puntuación, los tokens de locura y los puntos de victoria se suman (en ese orden). Cualquiera que tenga 9 tokens de locura se vuelve loco de inmediato y pierde el juego. El jugador con más Locura en esta ronda puede anotar cuatro puntos o curar una Locura descartando una ficha. La puntuación está controlada por la capacidad de las cartas.

 Suponiendo que ambos jugadores sobrevivan, la fase de Refresco comienza y cada jugador elige una carta que jugaron en la fase uno para mantenerse en juego, y una carta para eliminar del juego. Las cartas se dibujarán para que las manos iniciales retrocedan hasta cinco cartas y la siguiente ronda comience con la fase de dibujo. Enjabona, enjuaga, repite por un total de 3 rondas o hasta que un jugador pierda la cabeza.

COMPONENTES

En el juego, hay cinco tipos de cartas del mismo tipo y un set de cartas inadecuadas(comodines). Los puntos de victoria se obtienen al cumplir los requisitos establecidos por las habilidades de la carta que tienden a otorgar a los jugadores diferentes combinaciones de cartas del mismo palo. Tides of Madness cuenta con tokens de Madness otorgados por algunas de las cartas de mayor puntuación.

El juego se centra en solo dieciocho cartas. Todas las cartas tienen una habilidad, y en la mayoría de los casos esa habilidad es un objetivo de puntuación. Quince cartas tienen un palo: tres en Razas (tentáculos y estrellas púrpuras), Lugares (torres rojas), Manuscritos (libros verdes), Dioses exteriores (espirales amarillas) y Grandes Antiguos (pergaminos azules con un pentagrama). Tres cartas no tienen palo y ocho cartas tienen Locura (como se muestra en un tentáculo a la izquierda de la carta).