

# ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

## НЕИЗВЕДААННЫЕ ЗЕМЛИ



ПРАВИЛА ИГРЫ



## ОБЗОР ИГРЫ

Придя в себя, вы пытаетесь понять, где находитесь и как очутились в этой глуши. Первая мысль, которая вас посещает, достаточно очевидна: нужно где-то раздобыть еды и воды. Вы решаете исследовать окрестности, но кто знает, с какими неожиданными опасностями вы столкнётесь и какие тайны вам откроются. Что-то подсказывает, что их разгадка поможет вам вернуться домой.

Эта настольная игра не является полностью конфликтной или полностью кооперативной. Основная цель игры — остаться в живых до конца партии, поэтому побеждают все выжившие.

Победить или проиграть может любое количество игроков. Игра заканчивается, когда участники выполняют последнее задание, для которого, как правило, требуется объединить усилия. Чтобы выжить и спастись, игрокам придётся помогать друг другу, не забывая о своих собственных интересах.

### УНИКАЛЬНОСТЬ ИГРЫ

Ваш экземпляр этой настольной игры отличается от всех остальных экземпляров уникальным набором компонентов. Чтобы сохранить интригу, не просматривайте карты перед игрой. Открытия, которые вы будете совершать в процессе игры, помогут вам скорректировать стратегию для последующих партий.

Компоненты каждого экземпляра игры тщательно подобраны таким образом, чтобы коробка содержала не только уникальный, но и полностью функциональный набор. Если у вас несколько экземпляров игры, храните их отдельно и не смешивайте компоненты между собой.

### СЦЕНАРИИ И РЕГИОНЫ

Игра повествует о группах персонажей и их попытках выжить и разгадать одну из тайн. Каждая партия следует определённому сценарию, а каждый сценарий рассказывает о новой группе выживших. И хотя в каждой партии используется только один сценарий, все они связаны общим сюжетом. Сыграв все сценарии, вы сможете составить полную картину произошедшего.

В коробке вы найдёте 2 набора фрагментов игрового поля (2 региона). К каждому региону прилагается памятка, которая описывает, как правильно собирать игровое поле, какие карты и сценарии используются с этим регионом, а также содержит все особые правила региона.

## СОСТАВ ИГРЫ

Обратите внимание на то, что состав вашего экземпляра будет отличаться от представленного. Например, памятки будут соответствовать тем регионам, которые содержатся в вашей игре.



2 памятки регионов



4 фигурки выживших



2 жетона лагеря



1 жетон компаса



4 жетона костров



2 кубика



34 фрагмента игрового поля



10 карт ночи  
(4 синих, 6 красных)



11 карт заданий



12 карт боевой поддержки



94–96 карт исследования



30–32 карты противников



44 карты создаваемых предметов



11 карт чертежей  
(8 обычных, 3 сложных)



1 жетон вождя племени



12 карт персонажей



24 карты угроз  
(12 синих, 12 оранжевых)



4 памятки для игроков



4 планшета персонажей  
(к каждому прилагается 4 диска и 4 пары соединителей).  
Соберите планшет, как показано на иллюстрации



20 жетонов-счётчиков



6 жетонов источников воды



103–106 жетонов находок



16 жетонов чудовищ



84 жетона ресурсов



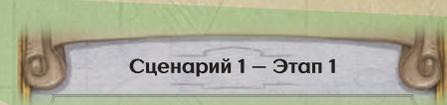
2–5 жетонов особых чудовищ

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к игре выполните следующие шаги:

- 1. Выберите сценарий:** совместно выберите сценарий, по которому будете играть. Если вы играете в первый раз, вам следует выбрать «Сценарий 1». Найдите все карты заданий этого сценария, а остальные уберите в коробку.

Зачитайте вслух текст карты «Этап 1» выбранного сценария. Из него вы узнаете первую цель, которую нужно достичь на пути к победе. Остальные карты заданий отложите лицевой стороной вниз – они понадобятся вам позднее.



- 2. Выберите вождя племени:** каждый игрок бросает кубик. Тот, у кого выпал наибольший результат, становится вождём племени и получает соответствующий жетон. При ничьей претенденты бросают кубик повторно.



- 3. Соберите колоду ночи:** перемешайте 6 карт ночи II уровня (красного цвета) и сложите их в стопку лицевой стороной вниз. Затем перемешайте 4 карты ночи I уровня (синего цвета) и положите их сверху.



- 4. Найдите компоненты региона:** возьмите памятку региона, используемого в выбранном сценарии. В ней перечислены все необходимые компоненты для этой партии. Подготовьте их следующим образом:

- а) Колоды исследования, противников и создаваемых предметов:** разложите карты каждой из этих колод лицевой стороной вниз в порядке возрастания номеров. Не перемешивайте эти колоды.

Также в памятке перечислены карты исследования, которые необходимо убрать в коробку – не забудьте сделать это сейчас.

- б) Колода чертежей:** перемешайте карты чертежей и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с колодой создаваемых предметов. Если в памятке указаны карты сложных чертежей (с красной рубашкой), перемешайте их и отложите в отдельную стопку.

- в) Колода угроз:** перемешайте карты угроз указанного на памятке цвета и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с колодой ночи.

- г) Жетоны региона:** найдите фрагменты игрового поля, жетоны источников воды, жетон лагеря, жетоны чудовищ и жетоны находок, указанные в памятке. Разложите их по кучкам лицевой стороной вниз (в соответствии с символами на оборотных сторонах жетонов) и перемешайте каждую из них.

- д) Общие жетоны:** разложите жетоны ресурсов, костров, особых чудовищ, а также жетоны-счётчики по кучкам так, чтобы всем игрокам было удобно их брать.

Все оставшиеся фрагменты игрового поля, жетоны находок, чудовищ и лагеря уберите обратно в коробку – в этой партии они вам не понадобятся.

**Компоненты региона «Остров»**  
(используются в сценариях 1, 2 и 5)

**а** Карты исследования № 1-60\*  
Карты противников № 61-88\*  
Карты создаваемых предметов № 89-99  
Колода чертежей (синие)

**б**

**в** Колода угроз (красная)

**г**

**д**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ ИССЛЕДОВАНИЯ**  
Оставьте в колоде исследования **только 1 колоду** карт из перечисленных ниже карт. Если в памятке указаны несколько карт с разными номерами, выберите случайным образом 1 карту с каждым таким номером, а остальные уберите в коробку **по умолчанию**. № 3, № 5, № 51  
\* Состав каждого экземпляра игры уникален, поэтому в каждой колоде исследования и противников может не быть всех карт с перечисленными номерами и при этом будет несколько карт с некоторыми номерами.

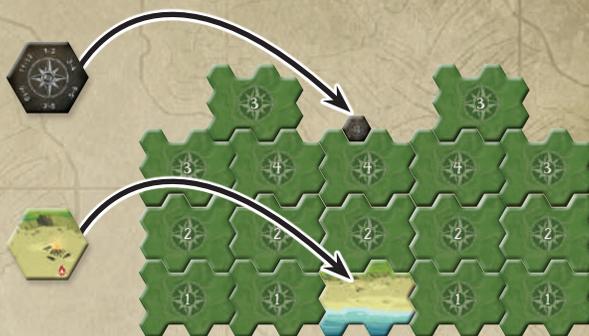
27 фрагментов игрового поля (разные «обложки») | 53 жетона находок на острове (14 Р, 14 В, 10 Б, 13 Ч) | 3 жетона источников воды на острове | 8 жетонов чудовищ на острове | 2 жетона лагеря на острове



5. **Подготовьте игровое поле:** найдите фрагмент игрового поля с иллюстрацией на обеих сторонах и положите его в центр стола. Остальные фрагменты разложите в стопки в соответствии с номерами на оборотных сторонах. Перемешайте каждую стопку и выложите фрагменты лицевой стороной вниз по указанной в памятке схеме.

Положите жетон компаса так, чтобы он тремя сторонами соприкасался с крайним фрагментом игрового поля, как указано в памятке. Затем положите жетон лагеря «освещённой» стороной вверх на клетку с изображением лагеря на игровом поле.

**Примечание:** на иллюстрации справа представлена раскладка островного региона. Для других регионов игровое поле раскладывается иначе (см. схему в соответствующей памятке).



6. **Раздайте персонажей:** перемешайте карты персонажей и раздайте по 2 всем участникам. Каждый игрок выбирает себе одного из персонажей, никому его не показывая. После того как все игроки определились с выбором, они одновременно раскрывают выбранные карты, а неиспользованные карты убирают в коробку.

Если вы играете в режиме одиночной игры, возьмите 4 карты персонажей и выберите одну из них.



7. **Подготовьте выживших:** каждый игрок берёт следующие компоненты и кладёт их рядом с картой своего персонажа:

а) Планшет персонажа. Поверните все диски здоровья так, чтобы стрелка указывала на символ сердца, а диск выносливости установите на начальное значение, которое зависит от количества игроков:

- 3 или 4 игрока – 8 выносливости
- 2 игрока – 10 выносливости
- 1 игрок – 12 выносливости

б) 1 жетон еды и 1 жетон чистой воды.

в) 3 карты боевой поддержки того же цвета, что и планшет персонажа. В **одиночной игре** эти карты не используются (пропустите этот этап).

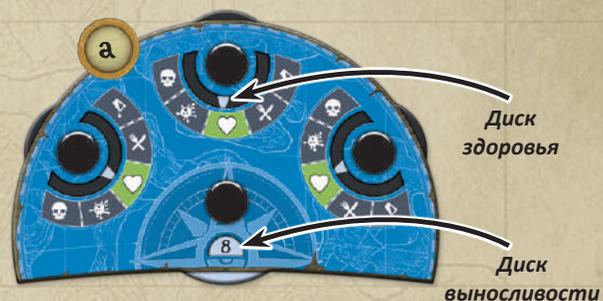
г) Указанное ниже количество карт (в зависимости от числа игроков) с верха колоды обычных чертежей (синего цвета):

- 3 или 4 игрока – 1 карта каждому
- 2 игрока – 2 карты каждому
- 1 игрок – 3 карты

На данном этапе нельзя показывать другим игрокам полученные карты.

д) 1 фигурку выжившего того же цвета, что и планшет персонажа. Поставьте фигурку на клетку с лагерем.

Теперь вы готовы приступить к игре!



## Игроки и выжившие

Под понятием «выживший» в игре понимается и сам игрок, и его персонаж.

## Ход игры

Игра состоит из раундов, а каждый раунд — из 2 фаз:

1. **Фаза дня:** выжившие перемещаются по игровому полю, собирают ресурсы, создают предметы и т. д.
2. **Фаза ночи:** выжившие разыгрывают карту ночи. На картах ночи описаны различные положительные и отрицательные эффекты, которые выжившие должны применить: например, поесть или переместить жетоны чудовищ на игровом поле.

Ниже следует подробное описание каждой фазы.

### 1. ФАЗА ДНЯ

Днём выжившие собирают ресурсы (например, еду и воду), создают предметы и перемещаются по игровому полю в поисках дороги домой.

Начиная с вождя племени и далее по часовой стрелке каждый выживший совершает ход. Во время своего хода игрок может выполнить любое количество действий, потратив 1 выносливость на каждое (подробнее об этом в последующих разделах). Ниже приведён список действий, которые игроки могут выполнять, а в разделе «Действия» подробно описано каждое из них.

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| * Сбор               | * Создание предметов |
| * Перемещение и сбор | * Обмен              |
| * Разведка           | * Исследование       |
| * Приготовление мяса | * Восстановление     |
| * Разжигание костра  | * Действие карты     |

После того как все выжившие совершили ход, начинается фаза ночи.

### «В ЛАГЕРЕ» И «У КОСТРА»

Для применения некоторых эффектов требуется, чтобы выжившие находились «в лагере» или «у костра»: это означает, что фигурка выжившего должна находиться на клетке с лагерем или костром соответственно.

Костёр может быть либо горящим, либо потухшим, а лагерь может быть либо освещённым, либо неосвещённым. Это обозначается переворотом жетона костра или лагеря на соответствующую сторону. Выживший находится «у костра», только если он находится на клетке с жетоном горящего костра или освещённого лагеря.

Если костёр потух, жетон костра (лагеря) переворачивается «потухшей» («неосвещённой») стороной вверх. Выжившие могут выполнить действие «разжигание костра», чтобы перевернуть его обратно.

В начале игры единственный костёр находится на жетоне лагеря. Пока этот жетон лежит «освещённой» стороной вверх, выжившие, находящиеся на клетке с лагерем, находятся и «в лагере», и «у костра». Кроме того, вы можете найти карты предметов, которые позволяют вам разводить новые костры.



Горящий костёр



Потухший костёр

## 2. ФАЗА НОЧИ

В фазе ночи вождь племени берёт верхнюю карту колоды ночи, по порядку сверху вниз выполняет все указания на ней и после этого сбрасывает.

Карты ночи всегда позволяют выжившим получить как минимум 6 единиц выносливости — прибавьте это число к текущему значению выносливости каждого выжившего (поверните диск на планшете выжившего на соответствующее число делений).



Диск выносливости

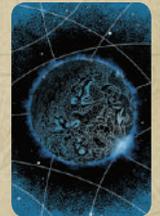
Выжившие тратят выносливость на выполнение действий (подробнее об этом в последующих разделах). Значение выносливости выжившего не может быть меньше 0 или больше 12.

Сбросьте карту ночи после того, как выполните все указания на ней. Затем вождь племени принимает решение: оставить жетон вождя у себя или передать его другому игроку.

После этого наступает фаза дня нового раунда игры. Этот процесс повторяется до тех пор, пока каждый выживший либо не победит, либо не проиграет.

### КАРТЫ УГРОЗ

Блуждание в ночной глуши вдали от костра может быть очень опасным. Некоторые карты ночи предписывают одному или нескольким выжившим разыграть карту угрозы. Для этого выживший берёт верхнюю карту из колоды угроз, выполняет её указания и сбрасывает.



Карта угрозы

На некоторых картах угроз под названием написано ключевое слово «**Особенность**». Когда выживший берёт такую карту, он кладёт её перед собой. Она остаётся в игре до тех пор, пока не будет сброшена в результате розыгрыша какого-либо эффекта (обычно на самой карте угрозы указано, при каком условии она сбрасывается).

Когда несколько выживших тянут карты угроз одновременно, они берут и разыгрывают их по очереди, начиная с вождя племени и далее по часовой стрелке.

### ПЛЕМЯ

В тексте некоторых карт угроз встречается ключевое слово «**Племя**». Такие карты разыгрываются только в том случае, если на игровом поле есть другие выжившие, помимо того, кто взял такую карту, — в противном случае сбросьте её и возьмите новую. Обычно это происходит в одиночной игре, но может случиться и в игре с несколькими участниками, если остальные выжившие уже либо победили, либо погибли.

### СБРОС КАРТ

Когда вы сбрасываете карты ночи или угроз, кладите их лицевой стороной вверх рядом с соответствующей колодой. Когда в колоде ночи закончатся карты, найдите в сбросе все карты ночи II уровня и перемешайте их, чтобы составить новую колоду. Когда закончатся карты в колоде угроз, перемешайте карты угроз из сброса и составьте из них новую колоду.

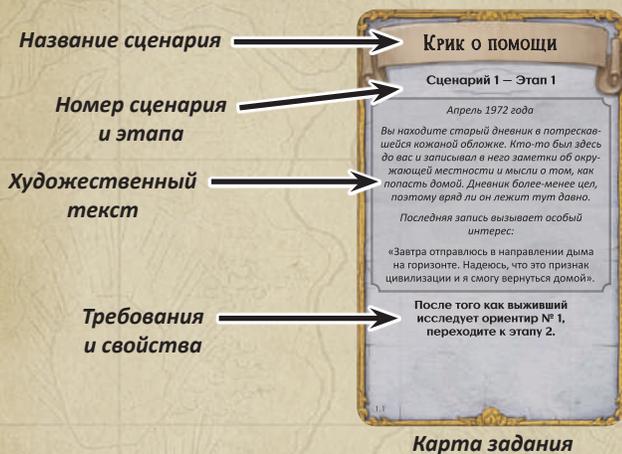
Когда вы сбрасываете карту исследования, противника или создаваемого предмета, верните её обратно в соответствующую колоду, сохраняя порядок номеров, чтобы впоследствии было проще находить карты.

## АТТРИБУТЫ КАРТ

Перед описанием свойств некоторых карт может быть указан определённый атрибут (например, «Холод» или «Специальный ключ»). Атрибуты карт обычно не оказывают влияния на игровой процесс, но на них могут ссылаться другие карты.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Основная задача выживших — выполнять указания на картах заданий. На последней карте задания каждого сценария указано, как выжившие могут победить в игре.



Карта текущего задания лежит на столе лицевой стороной вверх. На ней написано, как выполнить это задание и что происходит после его выполнения. Когда вы увидите указание перейти на следующий этап, найдите карту задания указанного этапа для этого сценария. Положите её на стол лицевой стороной вверх — это ваше новое текущее задание.

Карта последнего этапа каждого сценария описывает условия победы в игре. Когда игрок побеждает, он убирает с игрового поля свою фигурку выжившего, сбрасывает все свои карты, жетоны, счётчики и больше не принимает участие в игре. Все другие выжившие, оставшиеся в игре, продолжают партию.

Если выживший получил слишком большой урон (см. раздел «Урон» на стр. 9), он проигрывает. Когда один из выживших проигрывает, остальные продолжают игру и по-прежнему могут победить. Игра заканчивается сразу после того, как на игровом поле не осталось выживших.

## ДЕЙСТВИЯ

В свой ход выживший может выполнить любое количество действий. Каждый раз, когда выживший выполняет действие, поверните его диск выносливости на 1 деление в сторону уменьшения (или больше, если для действия требуется больше выносливости). В течение хода выживший может выполнять одно и то же действие сколько угодно раз, но, если для выполнения действия не хватает выносливости, оно не может быть выполнено.

Вся неизрасходованная выносливость сохраняется на следующий день.

Текущим игроком в дальнейшем будет называться выживший, совершающий ход. Никто, кроме него, не может выполнять действия в этот ход.

## ВОЖДЬ ПЛЕМЕНИ

Выживший, перед которым лежит соответствующий жетон, называется **вождём племени** — он первым совершает ход в каждой фазе дня. Кроме того, за ним остаётся последнее слово, когда выжившие должны принять какое-то совместное решение и не могут прийти к согласию.



Жетон вождя племени

В конце каждой фазы ночи выжившие обсуждают грядущий день и решают, хотят ли они избрать другого выжившего своим новым вождём. Окончательное решение принимает вождь племени. Он может пойти наперекор желаниям остальных выживших, если только они **единогласно** не проголосовали за одного кандидата.

В следующих подразделах подробно описываются все действия.

## СБОР

С помощью этого действия выжившие могут собирать или применять эффекты жетонов на игровом поле. При выполнении этого действия выживший выбирает один жетон находки, ресурса или источника воды, находящийся на одной с ним клетке, и разыгрывает его следующим образом:

### ЖЕТОН НАХОДКИ

Выживший переворачивает жетон находки лицевой стороной вверх. Если на ней изображён ресурс, игрок **берёт этот жетон себе** в качестве ресурса и кладёт его рядом с картой своего персонажа. Ресурсы используются для создания предметов, а также помогают во время боя (подробнее об этом в соответствующих разделах).



Ресурс на жетоне находки



Противник на жетоне находки



Номер на жетоне находки

Если на жетоне изображён символ и номер противника, выживший вступает с этим противником в бой (см. раздел «Бой» на стр. 12).

Если на жетоне указан только номер, выживший ищет карту с таким номером в колоде исследования и разыгрывает её (см. раздел «Розыгрыш карт с номерами» на стр. 9). После розыгрыша карты **сбросьте этот жетон**, если на карте не указано обратное.

### ЖЕТОН РЕСУРСА

Игрок берёт жетон с клетки, на которой находится его фигурка выжившего, и кладёт его рядом с картой своего персонажа. Жетоны ресурсов и находок, лежащие рядом с картой персонажа, считаются ресурсами.



Жетон ресурса

Когда в результате розыгрыша эффекта карты выживший получает какой-то определённый ресурс, он берёт жетон ресурса (не находки) из запаса неиспользованных жетонов. На памятках регионов перечислены все типы ресурсов.

## ИСТОЧНИК ВОДЫ

Когда выживший выполняет действие сбора, он не получает жетон источника воды, а переворачивает его лицевой стороной вверх и берёт из запаса 1 жетон ресурса, соответствующий изображению на лицевой стороне жетона источника воды. Этот жетон источника воды остаётся на своей клетке до конца партии и содержит неограниченный запас ресурсов этого типа. Таким образом, выживший, находящийся на клетке с источником чистой воды, может потратить 10 единиц выносливости, чтобы выполнить 10 действий сбора и взять 10 жетонов чистой воды.



Лицевая сторона жетона источника воды

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И СБОР

Чтобы переместить фигурку выжившего на соседнюю клетку, нужно потратить столько выносливости, сколько указано в памятке региона для типа ландшафта клетки назначения.

После перемещения на другую клетку выживший может выполнить на ней 1 действие сбора без затрат выносливости.

Если на клетке изображены несколько типов ландшафта, затраты выносливости определяются ландшафтом, занимающим **большую часть её площади**. Если на клетке изображён источник воды или ориентир, затраты выносливости определяются ландшафтом, окружающим источник воды или ориентир.

Пример этого действия вы найдёте в разделе «Пример хода» на стр. 10.

## РАЗВЕДКА

Выжившие не могут перемещаться на фрагменты игрового поля, лежащие лицевой стороной вниз, — для этого им сначала необходимо провести разведку. Чтобы провести разведку, выживший выбирает соседний с его клеткой фрагмент поля и переворачивает лицевой стороной вверх.

После этого выживший берёт из запаса жетоны находок с символами, изображёнными на раскрытом фрагменте игрового поля, и не подглядывая кладёт их лицевой стороной вниз на клетки этого фрагмента с соответствующими символами.



Когда выживший проводит разведку этого фрагмента игрового поля, он кладёт жетон находки с символом на указанную клетку

Иллюстрация на жетоне может не совпадать с иллюстрацией на клетке — значение имеет только символ находки на жетоне.

Если на клетке изображён источник воды (🚰), положите на неё жетон источника воды лицевой стороной вниз.

## ОБМЕН

Выживший может выбрать **одного другого выжившего**, находящегося на одной с ним клетке, после чего они могут обменяться друг с другом любым количеством предметов, ресурсов и карт чертежей.

Чтобы обмен состоялся, оба участника должны быть согласны на сделку (т. е. договориться, какими картами и ресурсами они обмениваются). Если выжившие не смогли договориться, обмена не происходит и текущий игрок не тратит выносливость на это несостоявшееся действие.

## КАРТЫ ЧЕРТЕЖЕЙ

Используя карты чертежей, выжившие могут создавать предметы. На каждой такой карте изображён предмет, который можно создать с её помощью, а также сырьё, необходимое для его создания (требуемые ресурсы).



Карта чертежа

Карта создаваемого предмета

Карты чертежей могут находиться на руках у игроков, а могут лежать на столе, где любой выживший может ими воспользоваться. Игроки держат взакрытую карты чертежей на руках, но могут свободно обсуждать имеющиеся у них карты и показывать их друг другу, если захотят. Выжившие не могут просматривать карты в колоде создаваемых предметов, пока не создадут какой-либо предмет.

## СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Это действие позволяет выжившим создавать полезные предметы из имеющихся у них ресурсов. При выполнении этого действия выживший выбирает карту чертежа из лежащих на столе или находящихся у него на руке, тратит ресурсы, указанные в нижней части карты, и берёт карту создаваемого предмета с номером, указанным в правом нижнем углу карты чертежа.

Если выживший выбрал карту чертежа с руки, он кладёт её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем и берёт 1 новую карту чертежа из колоды. Чертежи, лежащие на столе лицевой стороной вверх, остаются там до конца партии. Они никому не принадлежат — воспользоваться ими может любой выживший.

Помимо требуемых ресурсов, на некоторых картах чертежей изображён символ костра (🔥). Для создания таких предметов выжившим нужно находиться у костра.

В памятках некоторых регионов указано, что в игре используются также карты сложных чертежей. В начале игры выжившие не получают такие карты на руки, но новые карты они могут брать на свой выбор как из колоды обычных чертежей, так и из колоды сложных.

## ТРАТА И СБРОС ЖЕТОНОВ

Чтобы потратить ресурс, выживший берёт один из своих жетонов ресурсов или находок и сбрасывает в запас лицевой стороной вверх. Если выживший тратит жетон с 2 ресурсами, он может потратить только 1 из 2 ресурсов, взяв из запаса жетон с 1 ресурсом в качестве сдачи.

Когда закончатся жетоны находок в одной из кучек, возьмите все сброшенные жетоны находок этого типа, переверните их лицевой стороной вниз, перемешайте и сложите в кучку, сформировав новый запас.

## МАКСИМАЛЬНЫЙ ГРУЗ

У каждого выжившего может быть в сумме не больше 10 ресурсов и предметов одновременно. Если в какой-то момент этот лимит будет превышен, выживший должен выбрать, какую комбинацию из 10 ресурсов и/или предметов оставить себе. Он кладёт лишние ресурсы на клетку, на которой находится его фигурка выжившего (стороной с изображением ресурса вверх, если это жетон находки), а лишние карты сбрасывает (см. раздел «Сброс карт» на стр. 6). На картах некоторых предметов указан атрибут «Сюжетный предмет». Они нужны для выполнения заданий, поэтому их нельзя сбрасывать.

Некоторые предметы позволяют выжившим переносить в них ресурсы. Выживший может положить на карту такого предмета некоторое количество ресурсов — они не учитываются при определении максимального груза, который выживший может переносить (но карта самого предмета считается как обычно).

## УРОН

Выжившие могут получить урон в разных ситуациях, например в бою или при розыгрыше карты ночи, если у них не оказалось требуемых ресурсов еды или воды. Каждый раз, когда персонаж получает урон, он должен выбрать один из своих дисков здоровья, указывающих на символ сердца, и выставляет его на символ типа полученного урона.

Урон бывает 4 типов:

- Истощение:** различные недуги, возникающие в результате недоедания. Легко излечивается с помощью еды (см. раздел «Восстановление» на стр. 10).
- Обезвоживание:** слабость, возникающая в результате недостатка воды в организме. Легко излечивается с помощью воды (см. раздел «Восстановление»).
- Недомогание:** болезни и отравления, которые можно излечить с помощью лекарств (см. раздел «Восстановление»).
- Физический урон:** серьёзная травма (например, сломанная рука), которую нельзя излечить при помощи действия восстановления.

Когда выживший, который уже получил 3 урона, получает четвёртый урон любого типа, он погибает и с проигрышем выбывает из игры (см. раздел «Погибшие» на стр. 11).

## ИССЛЕДОВАНИЕ

На некоторых клетках изображены ориентиры, которые выжившие могут исследовать. У каждого ориентира есть номер, совпадающий с номером карты исследования.



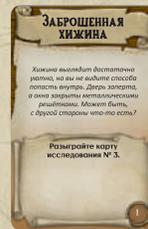
Ориентир № 1

Находясь на клетке с ориентиром, выживший может выполнить действие исследования, чтобы разыграть карту исследования с номером, указанным на ориентире.

## РОЗЫГРЫШ КАРТ С НОМЕРАМИ

На рубашках карт исследования, противников и создаваемых предметов указаны номера. Карты в этих колодах должны лежать в порядке возрастания номеров, чтобы при необходимости вам было проще отыскать нужную карту.

Когда выживший получает указание разыграть карту с номером, он берёт соответствующую колоду, находит в ней карту с нужным номером на рубашке, читает её вслух и разыгрывает. В этих колодах встречаются карты 4 типов, каждый из которых разыгрывается по-разному:



Мгновенный эффект



Изменение



Противник



Предмет

- \* **Мгновенный эффект:** выживший выполняет указания карты и **возвращает её в колоду**. На картах может присутствовать художественный текст, выделенный курсивом. Он содержит элементы сюжета, на которые могут ссылаться другие карты.
- \* **Изменение:** выживший кладёт эту карту рядом с игровым полем. Она остаётся в игре, а её эффект распространяется на всех выживших.
- \* **Противник:** выживший вступает в бой с этим противником (см. раздел «Бой» на стр. 12).
- \* **Предмет:** выживший оставляет себе эту карту и кладёт рядом с картой своего персонажа. Теперь он может пользоваться указанным на ней бонусом.
- \* У выжившего **не может быть 2 предметов с одним и тем же названием, в том числе и создаваемых**. Если выживший получает предмет, который у него уже есть, он оставляет у себя новую карту, а старую либо возвращает обратно в колоду, либо отдаёт другому выжившему, находящемуся на одной с ним клетке.

## ОТСУТСТВИЕ КАРТЫ В КОЛОДЕ

Если выживший получает указание разыграть определённую карту, но карты с таким номером нет в колоде, он её не разыгрывает. Это может произойти в том случае, если это карта предмета, полученная ранее другим выжившим, или если эта карта была убрана из игры другим эффектом.

## ПОВТОРЯЮЩИЕСЯ НОМЕРА

Все карты колоды исследования с одинаковыми номерами идентичны (за исключением некоторых карт, которые убираются из колоды при подготовке к игре).

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ

Выживший может излечить 1 урон, потратив необходимый ресурс:

- \* потратить 1 еду, чтобы излечить 1 истощение (X);
- \* потратить 1 воду, чтобы излечить 1 обезвоживание (V);
- \* потратить 1 лекарство, чтобы излечить 1 недомогание (\*).

Выживший выбирает, кому излечить урон: себе или другому выжившему, находящемуся на одной с ним клетке. Чтобы излечить урон, выживший поворачивает один любой диск, указывающий на символ этого типа урона, так чтобы он указывал на символ сердца.



Излечение  
1 истощения (X)

## ГРЯЗНАЯ ВОДА

Вода бывает двух типов: чистая и грязная. Оба этих типа можно тратить вместо воды.



Грязная вода

После того как выживший потратит жетон грязной воды, он должен либо потратить 1 лекарство, либо бросить кубик. Если на кубике выпало 1–3, выживший получает 1 недомогание (\*). Если выживший сбрасывает (а не трогает) жетон грязной воды, кубик бросать не нужно.

## ПРИГОТОВЛЕНИЕ МЯСА

Если выживший находится у костра, он может обменять любое количество мяса на такое же количество еды.

## РАЗЖИГАНИЕ КОСТРА

Если выживший находится у потухшего костра (либо в неосвещённом лагере), он может потратить 1 дерево, чтобы разжечь костёр, перевернув жетон костра (лагеря) «горящей» («освещённой») стороной вверх.

## ДЕЙСТВИЕ КАРТЫ

Выживший может воспользоваться действием, указанным на одной из его карт предметов, на карте его персонажа, на карте изменения или на карте текущего задания. Перед описанием таких действий указано число и символ выносливости (например, «10:»). Чтобы выполнить такое действие, выживший должен потратить указанное количество выносливости. Разыгрывать действия карт можно только в свой ход.



Символ  
выносливости

## ПРИМЕР ХОДА

ЗАТРАТЫ ВЫНОСЛИВОСТИ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ П



1. Ходит Тамара. Её счётчик выносливости установлен на 9 — это максимум, который она может потратить на действия.
  2. В качестве первого действия она решает переместиться на соседнюю клетку. Затраты выносливости для перемещения на клетку с таким ландшафтом равны 2 (как указано на памятке региона), поэтому на это действие она тратит 2 выносливости.
  3. Следующим действием она выполняет ещё одно перемещение. Затраты выносливости для перемещения на клетку с таким ландшафтом равны 1.
  4. Тамара оказывается на клетке, соседней с неразведанным фрагментом игрового поля, поэтому она тратит 1 выносливость на разведку этого фрагмента.
  5. Тамара переворачивает этот фрагмент поля лицевой стороной вверх и кладёт жетоны находок на клетки с соответствующими символами.
  6. Затем она выполняет действие перемещения и сбора.
  7. В конце этого действия она выполняет сбор (без дополнительных затрат выносливости), чтобы получить жетон находки с этой клетки. На лицевой стороне жетона оказался ресурс, поэтому она оставляет его себе.
  8. Следующие два действия Тамара тратит на перемещение к ориентиру № 33.
  9. Оказавшись на клетке с ориентиром, Тамара выполняет действие исследования и разыгрывает карту № 33 из колоды исследования. Это оказалась карта предмета, поэтому она кладёт её рядом с картой своего персонажа.
- У Тамары остаётся 1 выносливость, но она решает оставить её на следующий день и передаёт ход игроку слева.

## ОПАСНОСТИ

В дикой местности опасность подстерегает на каждом шагу. Помимо того, что выжившим необходимо постоянно пополнять запасы еды и воды, здесь можно столкнуться с опасными противниками, подцепить страшные болезни и оказаться без укрытия во время жуткой грозы.

## ПОГИБШИЕ

Когда у выжившего уже есть 3 урона и он получает **четвёртый урон** любого типа, он погибает. Положите фигурку выжившего плашмя, чтобы показать, что он стал погибшим. Если погибает **вождь племени**, он должен передать жетон вождя игроку, сидящему слева от него.



Выживший



Погибший

Когда выживший погибает, играющий за него участник проигрывает игру. Все остальные выжившие продолжают партию, но погибший игрок больше не ходит. Свойства его карт больше не применяются, а в контексте любых карт и правил он больше не считается выжившим.

## МАРОДЁРСТВО

Когда выживший погибает, уберите его карты чертежей и угроз из игры, а ресурсы и предметы оставьте рядом с картой этого персонажа. Выживший, находящийся на одной клетке с погибшим, может в качестве действия взять у него **1 ресурс** или **1 предмет**.

## ЖЕТОНЫ ЧУДОВИЩ

Свойства некоторых карт **призывают** жетоны чудовищ на игровое поле. Чтобы это сделать, возьмите случайный жетон чудовища из запаса и положите его лицевой стороной вниз на указанную клетку. Если на этой клетке находится выживший, переверните жетон лицевой стороной вверх и выживший немедленно вступает в бой с этим чудовищем (см. раздел «Бой» на стр. 12).



Жетон чудовища  
(оборотная сторона)



Жетон чудовища  
(лицевая сторона)

Если какой-либо эффект призывает чудовище на клетку, которой нет на игровом поле (например, если указанный ориентир ещё не открыт), оно не призывается.

Когда выживший перемещается на клетку с жетоном чудовища, он переворачивает этот жетон лицевой стороной вверх и немедленно вступает в бой с этим чудовищем.

Если выживший перемещается на клетку с жетоном чудовища, он должен вступить с ним в бой перед выполнением бесплатного действия сбора.

Если на одной клетке с выжившим лежит несколько жетонов чудовищ, он выбирает, с каким из них вступить в бой. Если по окончании боя на клетке ещё остались жетоны чудовищ, выживший вступает в бой с одним из оставшихся. Этот процесс повторяется до тех пор, пока на клетке не останется жетонов чудовищ или пока выживший не погибнет.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ЧУДОВИЩ

Свойства некоторых карт могут перемещать жетоны чудовищ по игровому полю. Чудовища всегда перемещаются на указанное количество клеток вне зависимости от их типа ландшафта. Когда жетон чудовища перемещается на клетку с выжившим, переверните этот жетон лицевой стороной вверх — он вступает в бой с этим выжившим (см. раздел «Бой» на стр. 12).

Если жетон чудовища перемещается на клетку с несколькими выжившими, они должны договориться, кто из них вступает в бой с этим чудовищем. Если они не могут договориться, решение принимает вождь племени. Также вождь разрешает и другие спорные вопросы (например, если нужно переместить чудовище в направлении одного из двух выживших, которые находятся на одинаковом от него расстоянии).



*В результате розыгрыша этой карты выживший должен переместить ближайший к нему жетон чудовища на 2 клетки в направлении своей фигурки. Жетон не переместился на клетку с выжившим, поэтому остаётся повернутым лицевой стороной вниз*

Если чудовище перемещается более чем на 1 клетку, оно проходит все клетки последовательно и останавливается, оказавшись на одной клетке с выжившим.

Жетоны чудовищ не могут перемещаться за пределы игрового поля или на неразведанные фрагменты — вместо этого они продолжают перемещение вдоль края разведанного фрагмента. Если нужно переместить несколько жетонов чудовищ одновременно, сначала переместите все эти жетоны и только после этого разыграйте бой, если чудовища оказались на клетках с выжившими.

## ЖЕТОНЫ ОСОБЫХ ЧУДОВИЩ

Некоторые эффекты карт заданий и исследований призывают на поле **жетоны особых чудовищ**. У этих жетонов одинаковые лицевая и оборотная сторона, которую можно отличить по серому фону. Они должны лежать в отдельном запасе, который нельзя смешивать с запасом жетонов обычных чудовищ.



Жетон особого чудовища

Жетоны особых чудовищ **не перемещаются** при помощи эффектов карт ночи или угроз, но отступают по обычным правилам. На них распространяются все остальные правила для чудовищ, за исключением случаев, когда в тексте свойства указано, что он действует только на «обычных чудовищ».

**Примечание:** карты особых чудовищ иногда могут встретиться не в колоде противников, а в колоде исследований.

## Противники и чудовища

Противниками называются все, с кем выживший может вступить в бой. Чудовища — отдельный вид противников, представленный жетонами чудовищ. Свойства, перемещающие жетоны чудовищ, не перемещают жетоны находок с символом  и жетоны особых чудовищ. Кроме того, жетоны находок с символом , лежащие лицевой стороной вверх на клетке с выжившим, не вступают в бой самостоятельно — бой разыгрывается, когда выживший выполняет действие сбора.

## Бой

Все, с кем выжившие могут вступить в бой (чудовища, дикие звери и т. д.), в игре представлены картами противников. Когда выживший вытягивает карту противника, он немедленно должен вступить с ним в бой. На каждой карте противника указаны его боевые характеристики и здоровье.

Основные правила боя очень просты: выживший бросает 2 кубика (серый и красный). Если результат броска серого кубика больше или равен значению защиты противника, выживший наносит ему урон. Если результат броска красного кубика больше или равен значению атаки противника, выживший получает урон. Более подробно этапы боя рассмотрены ниже.

### Розыгрыш боя

Выживший, вступивший в бой с чудовищем, называется участником боя. Чтобы разыграть бой, выполните следующие шаги:

- Бросьте кубики:** участник боя бросает оба кубика. Если в тексте карт упоминается «ваш бросок» или «ваш кубик», это относится к серому кубику, а если «бросок противника» или «кубик противника», это относится к красному кубику.
- Измените результат:** участник боя может использовать различные свойства, чтобы изменить результаты броска или перебросить кубики. В том числе можно изменить результат броска, потратив ресурсы:
  - \* **1 дерево:** перебросьте серый кубик.
  - \* **1 камень:** перебросьте красный кубик.
  - \* **1 яд:** +1 к результату броска серого кубика.
  - \* **1 металлолом:** -1 к результату броска красного кубика.

Участник боя применяет эффекты, изменяющие результаты броска, по одному за раз и в любом порядке. При этом один и тот же эффект можно применить несколько раз. Например, выживший может потратить 1 камень, чтобы перебросить кубик противника, а затем потратить ещё 1 камень, чтобы перебросить его снова. Если у выжившего есть несколько карт предметов с атрибутом «Оружие», он может использовать их все, но каждый предмет участник боя может использовать **только 1 раз за бой**.



Карта противника

- Нанесите урон:** в зависимости от результата броска кубиков противник и выживший могут получить урон.
  - Если результат броска серого кубика **больше или равен** значению защиты противника, противник получает 1 урон. Чтобы это обозначить, положите на карту противника 1 жетон-счётчик.

Если число жетонов-счётчиков на карте противника равно значению его здоровья, он **побеждён**. Выживший получает награду, указанную на карте противника (если она есть), после чего сбрасывает карту и жетон противника.

- Если результат броска красного кубика **больше или равен** значению атаки противника, участник боя получает 1 физический урон () даже если противник был побеждён на этом шаге боя.

У некоторых противников вместо значения атаки стоит прочерк («-»). Это означает, что выживший не получает урон от такого противника, а результат броска красного кубика используется только для отступления.

- Отступление противника:** если противник не был побеждён, жетон этого противника отступает (см. ниже раздел «Отступление»). Карта противника остаётся в игре: она продолжает лежать на столе лицевой стороной вверх вместе со всеми жетонами-счётчиками на ней, обозначающими полученный урон.

После этого шага бой завершается, даже если противник не был побеждён.

## ОТСТУПЛЕНИЕ

Когда выжившему не удаётся победить противника в бою, противник отступает. В этом случае жетон противника перемещается на соседнюю клетку, оставаясь перевёрнутым лицевой стороной вверх. Направление перемещения определяется числом на жетоне компаса, соответствующим значению на красном кубике, выпавшему во время боя.

Жетон компаса

Жетон противника не может отступать за пределы игрового поля, на неразведанный фрагмент или на клетку с выжившим. В таких случаях участник боя выбирает одну из клеток, которая является соседней с его фигуркой и на которой нет выживших, и перемещает на неё жетон этого противника.

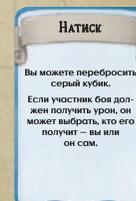
## ПОБЕГ ИЗ БОЯ

Некоторые свойства карт позволяют выжившим сбежать из боя. Когда выживший сбегает, он перемещает свою фигурку на одну из соседних клеток, на которой нет жетона чудовища, а бой немедленно завершается. Пропустите все неразыгранные шаги боя: если выживший сбегает до шага нанесения урона, он не получает урон, а противник не отступает и не считается побеждённым. Карта противника остаётся лежать лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

## БОЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

Все выжившие, не являющиеся участниками боя и находящиеся в пределах 2 клеток от клетки, на которой разыгрывается бой, считаются **помощниками**.

**Перед броском кубиков** каждый помощник выбирает: выложить на стол одну из трёх своих карт боевой поддержки лицевой



Карта боевой поддержки

стороной вверх либо отказаться помогать. Выжившие принимают это решение по очереди, начиная с игрока, сидящего слева от участника боя. Сам участник боя не разыгрывает карту боевой поддержки.

Каждый помощник может применить эффект своей карты на шаге изменения результатов броска. Если в тексте эффекта не сказано «вы можете» или «игрок может», помощник обязан применить этот эффект. После розыгрыша карты владелец возвращает её себе и может разыгрывать в последующих боях.

Если противник побеждён, участник боя может оставить награду себе или раздать всю награду (или её часть) помощникам.

### СМЕРТОНОСНЫЕ ПРОТИВНИКИ

На картах некоторых противников указано ключевое слово «Смертоносный». Такой противник будет продолжать

бой до тех пор, пока не будет побеждён или пока не погибнут все выжившие на клетке с ним.

Если смертоносный противник не побеждён в бою, он не отступает, а **начинает новый бой** с другим выжившим, находящимся на одной с ним клетке. Если таких выживших несколько, он вступает в бой с игроком, сидящим слева от предыдущего участника боя. Если на этой клетке нет других выживших, этот противник снова вступает в бой с предыдущим участником боя.

Свойства, позволяющие выжившему сбежать из боя, не позволяют ему переместиться с клетки со смертоносным противником. Вместо этого бой заканчивается, и противник **начинает новый бой** с другим выжившим, который находится на одной с ним клетке и сидит слева от текущего участника боя. Если на этой клетке нет других выживших, он снова вступает в бой с предыдущим участником боя.

### ПРИМЕР БОЯ



1. Жетон чудовища перемещается на клетку, на которой находится Иван, поэтому он переворачивает жетон чудовища на лицевую сторону и тянет карту с указанным номером.
2. Поблизости нет выживших, поэтому Ивану никто не может помочь и он просто бросает кубики.
3. Результат броска серого кубика меньше значения защиты противника, поэтому Иван тратит 1 дерево, чтобы перебросить кубик.
4. Теперь результат броска оказался равен значению защиты противника, поэтому Иван наносит ему 1 урон и кладёт на его карту жетон-счётчик. Значение здоровья противника равно 2, поэтому он не побеждён.
5. Результат броска кубика противника больше значения его атаки, поэтому персонаж Ивана получает 1 физический урон (♣).
6. Противник отступает с клетки, на которой находится выживший. Направление отступления определяется с помощью жетона компаса по выпавшему значению на кубике противника (в данном случае – 12).

### ИССЛЕДОВАНИЕ МИРА

Чтобы завершить сценарий, выжившим, как правило, нужно достичь определённого места на игровом поле или найти определённые предметы. Ниже приведены правила, связанные с такими предметами и местами.

#### СИМВОЛЫ ЦЕЛЕЙ

На некоторых клетках игрового поля изображён красный символ цели. У этих символов нет игрового эффекта, но некоторые свойства карт могут на них ссылаться.



#### ПЕРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

На картах заданий часто встречается символ количества игроков (♣). Он обозначает количество игроков, начавших партию, включая погибших и победивших. Например, фраза «Бросьте ♣ кубиков» в игре на четверых всегда следует читать как «Бросьте 4 кубика».

### СПЕЦИАЛЬНЫЕ КЛЮЧИ

Некоторые предметы обладают свойствами, которые меняются, когда выживший тянет карту исследования. Они позволяют взять и разыграть другую карту исследования **взамен только что вытянутой**. Выживший должен решить, какую карту будет разыгрывать, до того как посмотрит новую.

**Пример:** у выжившего есть карта «Серебряный ключ». На ней написано: «Когда вы должны разыграть карту, в тексте которой вам встретится „дверь заперта“, можете вместо этого разыграть карту, номер которой на 1 больше».



При выполнении исследования выживший тянет карту № 1, в тексте которой есть словосочетание «дверь заперта». Он может разыграть эту карту и в соответствии с указанием на ней перейти к розыгрышу карты № 3, а может использовать «Серебряный ключ», чтобы разыграть карту № 2.

## Можно начинать игру!

Теперь вы знаете все необходимые правила и можете начать вашу первую партию. Если в процессе у вас возникнут вопросы по правилам, обратитесь к пояснениям на стр. 14–15. Правила, которые используются только в пятом сценарии, приведены на стр. 15–16. Это особый, полностью соревновательный сценарий, для которого требуется как минимум 2 игрока.

## ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

В этом разделе содержатся пояснения к редким или сложным ситуациям, возникающим во время игры. Если вы столкнулись с подобной ситуацией и не нашли ответ в основных правилах, ознакомьтесь с информацией из этого раздела. Можете не читать этот раздел, пока не возникнет спорная ситуация.

### ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

- \* Если текст карты противоречит правилам, следуйте тексту карты. Если в тексте карты сказано «вы не можете» или «игрок не может», этот эффект имеет наивысший приоритет и отменить его невозможно.
- \* Количество жетонов-счётчиков, жетонов костров и жетонов ресурсов не ограничено компонентами, представленными в коробке. Если у вас закончились такие жетоны, можете заменить их чем угодно (например, монетами). Количество всех прочих жетонов ограничено, и их заменять нельзя.
- \* Если в результате розыгрыша свойства выживший должен потерять выносливость или сбросить жетоны, но у него нет указанного количества, он теряет или сбрасывает столько, сколько может.
- \* В игре могут возникать ситуации, когда свойства карт не будут действовать. Например, если свойство карты угрозы должно призвать жетон чудовища на ближайшую клетку с ориентиром, а на игровом поле нет ориентиров, карта разыгрывается, но ничего не происходит. После этого карта сбрасывается.

### Бой

- \* Свойства, в тексте которых используется «выпавшее значение» или значение, которое «выпало» на кубике, подразумевают число, указанное на грани кубика без учёта изменений результата броска. Свойства, в тексте которых используется «итоговый результат», подразумевают результат броска после всех изменений.
- \* Если какое-либо свойство изменяет результат вашего броска (например, добавляет +2), а вы перебрасываете кубик, это изменение сохраняется и применяется к новому результату броска.
- \* Если выживший сбегает из боя, а на клетке с жетоном противника остаётся другой выживший, этот противник немедленно вступает с ним в бой.
- \* Если какое-либо свойство может применяться «не чаще 1 раза за бой», его можно применять несколько раз, если разыгрывается несколько боёв. Например, в бою со смертоносным противником выживший может вступать

с ним в бой несколько раз и во время каждого такого боя применять эффект, действующий «один раз за бой».

- \* В бою предметы и свойства персонажа могут применять только те выжившие, которые бросали кубики. Помощники не могут использовать предметы и свойства, если на карте не указано обратное.
- \* Если противник должен отступить, но нет ни одной клетки, куда можно отступить по правилам (например, потому что на всех соседних клетках находятся выжившие), переместите жетон этого противника на ближайшую клетку, на которой нет выжившего.
- \* Некоторые противники (например, газель) отступают на 2 клетки вместо 1. Если противник может переместиться только на 1 клетку в указанном направлении (из-за того, что оказывается на краю игрового поля), то он отступает только на 1 клетку в этом направлении.
- \* Если выживший побеждает противника и в этом же бою погибает сам, он получает награду за противника до того, как погибнет.
- \* Карты, свойства которых применяются «перед броском кубиков в бой», нужно использовать сразу после того, как все помощники приняли решение о розыгрыше карт боевой поддержки.
- \* Если выживший применяет свойство, позволяющее нанести урон противнику вне боя, это может привести к немедленной победе над противником. В этом случае выживший получает награду за него, даже если не находится на одной с ним клетке.
- \* Если в пределах 2 клеток от клетки, на которой разыгрывается бой, находятся несколько выживших, первым решение о розыгрыше (или об отказе от розыгрыша) карт боевой поддержки принимает игрок, сидящий слева от участника боя, а затем остальные выжившие по часовой стрелке.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И РАССТОЯНИЕ

- \* Некоторые свойства могут перемещать выживших (например, «1 ♠: переместитесь на 4 клетки или меньше»). К таким свойствам применяются следующие правила:
  - Тип ландшафта не имеет значения и не требует дополнительных затрат выносливости.
  - Если выживший перемещается на клетку с жетоном чудовища, его перемещение прекращается и он немедленно вступает с ним в бой. После этого действие выжившего завершается.
  - Выживший не может прерывать это перемещение для выполнения других действий. Например, он не может по пути собирать ресурсы.
  - В отличие от действия «Перемещение и сбор» такие свойства не позволяют выжившему выполнить действие сбора без затрат выносливости.
- \* Если свойство перемещает выжившего или жетон на какую-то определённую клетку (например, «Переместитесь к ориентиру № 1»), возьмите фигурку выжившего и поставьте сразу на эту клетку без перемещения по промежуточным клеткам.
- \* Когда в тексте правил или свойства упоминается компонент, находящийся на определённом расстоянии от выжившего (например, «в пределах 2 клеток»), то всё, что находится на одной клетке с выжившим, находится в пределах 0 клеток, а всё, что находится на соседних, — в пределах 1 клетки.

## ИССЛЕДОВАНИЕ

- \* Если карта исследования с мгновенным эффектом позволяет выжившему разыграть другую карту исследования, ему для этого не требуется выполнять никаких дополнительных действий.
- \* Выживший может исследовать один и тот же ориентир несколько раз в течение своего хода, тратя на каждое действие выносливость по обычным правилам.
- \* Если на карте исследования, взятой с помощью жетона находки с номером, сказано, что выживший должен оставить жетон на своей клетке, жетон остаётся лежать лицевой стороной вверх. Если на карте не сказано, что делать с жетоном находки с номером, сбросьте его.

## РЕСУРСЫ И МАКСИМАЛЬНЫЙ ГРУЗ

- \* Карты чертежей, карты угроз с ключевым словом «**Особенность**» и карты боевой поддержки не учитываются при определении максимального груза.
- \* Игроки могут бросать ресурсы (класть их на клетку с фигуркой своего выжившего), только когда у них превышен максимальный груз.
- \* У некоторых предметов есть атрибут «**Сюжетный предмет**». Они необходимы для выполнения заданий, поэтому их нельзя сбрасывать, даже если у выжившего превышен максимальный груз. Тем не менее такие предметы учитываются при определении максимального груза.
- \* Выживший может собирать ресурсы или обмениваться предметами, даже если в результате этого будет превышен его максимальный груз. В конце действия он должен будет бросить лишние ресурсы или сбросить лишние предметы.
- \* Если на жетоне изображены 2 ресурса, при определении максимального груза выжившего он считается за 1 жетон. Выживший может в любое время обменивать такой жетон на 2 жетона с одним ресурсом из запаса. После такого обмена оба полученных жетона учитываются при определении максимального груза выжившего, и их уже нельзя обменять обратно на 1 жетон.
- \* При выполнении каждого действия сбора выживший собирает **1 ресурс**. Для того чтобы собрать несколько ресурсов с клетки, на которой находится выживший, ему нужно выполнить несколько действий сбора.
- \* Выживший может тратить только свои ресурсы.
- \* Выжившие могут в любое время класть свои ресурсы на карты предметов, позволяющих «переносить ресурсы», и забирать их оттуда. Если выживший при обмене передаёт карту предмета, на которой лежат ресурсы, то они тоже передаются новому владельцу.

## ПРОЧЕЕ

- \* Если в запасе не осталось жетонов чудовищ, переверните все неиспользованные жетоны чудовищ лицевой стороной вниз и перемешайте, чтобы сформировать новый запас.
- \* Если эффект «убирает» карту или жетон из игры, уберите эти компоненты в коробку — они больше не будут использоваться в этой партии.
- \* В описании некоторых эффектов указано, что они применяются «не чаще 1 раза в день». Если один из выживших использует такую карту, никто из выживших не может её использовать до следующей фазы дня.

- Это правило действует, даже если такой предмет передаётся другому выжившему при обмене.
- Если в игре участвует несколько копий такой карты, каждую из них можно использовать 1 раз в день.
- Такие карты могут быть использованы в фазе ночи при условии, что они не были использованы в предшествующей фазе дня. В таком случае их можно будет использовать снова, как только начнётся следующая фаза дня.

- \* При выполнении действия обмена выжившим необязательно обмениваться одинаковым числом карт и ресурсов. Например, выживший может отдать 3 еды другому выжившему, находящемуся на той же клетке, и при условии, что тот согласится, такой обмен состоится.
- \* Жетон костра может находиться на любой клетке вне зависимости от типа её ландшафта и находящихся на ней ориентиров или источников воды. С точки зрения внутренней логики это означает, что выживший может развести костёр где угодно: на берегу или на камне, торчащем над поверхностью воды.
- \* Если свойство позволяет излечить урон, то излечить его должен выживший, который применяет это свойство, если в тексте не указано иное.
- \* Если свойство позволяет излечить урон, но не указан его тип, выживший, который лечит этот урон, сам может выбрать тип излечиваемого урона.
- \* Свойства погибшего персонажа и принадлежащих ему предметов применяться не могут.
- \* В тексте некоторых карт предметов сказано, что на них нужно класть жетоны-счётчики, «когда вы создаёте этот предмет» или «когда вы находите эту карту». Кладите эти жетоны в тот момент, когда берёте такие карты из колоды. Если вы передаёте карту предмета другому выжившему, передайте её вместе со всеми жетонами-счётчиками, находящимися на этой карте, но не добавляйте новых.
  - Чтобы положить дополнительные жетоны-счётчики на созданный предмет, выживший может создать его снова, потратив на это действие и требуемые ресурсы.
- \* Когда выживший побеждает, уберите из игры все карты чертежей, находящиеся у него на руке.

## ПЯТЫЙ СЦЕНАРИЙ

Заключительный пятый сценарий отличается от остальных. В нём выжившим придётся вступить в смертельную схватку друг с другом, в конце которой должен остаться только один. Этот сценарий не входит в основную сюжетную линию, но его можно проходить на поле, составленном из фрагментов любого региона, а также его интереснее перепроходить, чем остальные сценарии.

В пятом сценарии используются особые правила (см. ниже).

## ОБЩИЕ ЧЕРТЕЖИ

При подготовке к игре положите все карты чертежей на стол лицевой стороной вверх. При выполнении действия создания предмета выжившие могут создать любой предмет (при этом они никогда не берут новые карты чертежей). Если в памятке региона указано, что в игре используются карты сложных чертежей, при подготовке положите их также на стол лицевой стороной вверх.

## СЛУЧАЙНЫЕ ОРИЕНТИРЫ

Когда выживший выполняет исследование, находясь на клетке с ориентиром, он не тянет карту исследования с номером этого ориентира. Вместо этого он разыгрывает одну из карт исследования с номером 100, выбранную случайным образом, и кладёт жетон-счётчик на клетку, на которой находится. Выжившие не могут исследовать клетки, на которых лежат жетоны-счётчики.

## НАПАДЕНИЕ НА ДРУГИХ ВЫЖИВШИХ

В игре по пятому сценарию выжившие могут нападать друг на друга, но только не во время первой фазы дня.

Выживший может напасть на другого выжившего, находящегося на одной с ним клетке. Для этого ему нужно потратить 3 выносливости и выбрать цель нападения. Текущий игрок считается нападающим, а игрок-цель — защищающимся. Участниками боя считаются как нападающий, так и защищающийся.

Бой между выжившими разыгрывается по обычным правилам, но со следующими пояснениями:

1. **Бросьте кубики:** нападающий бросает серый кубик, а защищающийся — красный.
2. **Измените результат:** начиная с нападающего и далее по часовой стрелке выжившие по очереди используют свои карты боевой поддержки, предметы и ресурсы для изменения результатов броска (согласно обычным правилам). Свойства, которые без каких-либо затрат прибавляют значение к результату броска или отнимают от него, всегда активны и не требуют совершения отдельного хода во время этого шага.

В тексте свойств каждый участник боя относит понятие «ваш бросок» к кубику, который бросал он сам, а понятие «бросок противника» — ко второму кубику.

Помощники не могут изменять результаты броска, используя предметы, свойства персонажей и при помощи траты ресурсов.

Выживший может спастись (не предпринимать никаких действий), когда до него доходит очередь изменять результат броска. Когда спасовали все выжившие подряд, переходите к шагу 3. Спасовавший выживший всё ещё может изменить результат, когда впоследствии до него снова дойдёт очередь.

3. **Нанесите урон:** в зависимости от результатов броска кубиков нападающий и защищающийся могут получить урон.
  - а) Если результат броска серого кубика больше или равен 10, защищающийся получает 1 физический урон (☹), а нападающий может забрать у него один из ресурсов.
  - б) Если результат броска красного кубика больше или равен 10, нападающий получает 1 физический урон (☹), а защищающийся может забрать у него один из ресурсов.

После шага 3 бой завершается (пропустите этап отступления). Выжившие могут напасть сколько угодно раз в свой ход, но должны тратить выносливость на каждое нападение.

## КАРТЫ БОЕВОЙ ПОДДЕРЖКИ

Все выжившие, не являющиеся участниками боя и находящиеся в пределах 2 клеток от клетки, на которой разыгрывается бой, считаются помощниками и могут разыгрывать свои карты боевой поддержки перед броском кубиков, как обычно, но применяются следующие поправки:

- \* Карта боевой поддержки «Подавление» наносит дополнительный урон защищающемуся. Если нападающий получает урон, то выживший, разыгравший эту карту, получает 1 физический урон (☹).
- \* Помощникам, которые разыграли карты «Натиск» или «Оборона», нельзя нанести урон с помощью эффектов этих карт.

## ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ УРОНА

Если выживший наносит больше 1 урона, а второй участник боя предотвращает 1 урон, дополнительный урон ему всё равно наносится. Если выживший предотвратил весь урон, второй участник боя всё равно может забрать у него один ресурс.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Кори Коничка  
**Дополнительная разработка:** Дейн Белтрами, Даниэль Ловат Кларк и Алекс Шлее  
**Продюсер:** Джейсон Уолден  
**Редактор:** Адам Бейкер  
**Корректор:** Марк Поллард  
**Дизайнеры:** Уилл Спрингер и Кристофер Бек  
**Руководящий дизайнер:** Кристофер Хош  
**Иллюстрация на коробке:** Чен Чау  
**Иллюстрации на фрагментах игрового поля:** Джульетта Брокаль  
**Прочие иллюстрации:** Чен Чау и Кени Виджая  
**Арт-директор:** Энди Кристенсен  
**Создание фигурок:** Бексли Андраджек и Деррик Фукс  
**Программист:** Нейтан Карпински  
**Исполнительный продюсер ПО:** Кит Хёрли  
**Руководящий арт-директор:** Мелисса Шетлер  
**Контроль качества:** Зак Тевалтома  
**Менеджеры производства:** Джейсон Бодуан и Меган Дуэн  
**Креативный директор:** Брайан Шомбург  
**Главный менеджер проекта:** Джон Франц-Вихлаш  
**Главный менеджер по разработке продукции:** Крис Гербер  
**Издатель:** Эндрю Наваро  
Особая благодарность всем бета-тестерам.

© 2018 Fantasy Flight Games. *Discover*, the Unique Game logo, and Fantasy Flight Supply are TMs of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2 Roseville, Minnesota 55113 USA 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China.

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Александр Киселев  
**Выпускающий редактор:** Александр Кожевников  
**Редактор художественного текста:** Валентин Матюша  
**Переводчик:** Александр Бурдаев  
**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Смирнова  
**Корректор:** Ольга Португалова  
**Креативный директор:** Николай Пегасов  
**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов  
Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно