

MAURO KJABOTTO X SKELETON CREW

# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ



*Радиоактивная пыль Последней войны вызвала сильные заморозки в северных странах. У тех, кто сумел выжить в этой холодной пустоши, практически нет шансов на спасение — ресурсы «старого мира» заканчиваются, а путь на юг слишком долг и опасен. Но недавнее радиосообщение вселяет надежду: последний ледокол под названием «Аврора», курсирующий вдоль побережья, ищет выживших. Впереди зима, и через несколько дней те, кто не успеет попасть на борт, будут обречены. Вас ждёт отчаянная гонка со временем, где на кону ваша жизнь. Сумеете ли вы добраться до корабля или навсегда останетесь в ледяном аду? Торопитесь, пока не стало слишком поздно...*



## СОСТАВ ИГРЫ

### Погоня за «Авророй»

- 1 игровое поле
- 4 планшета игроков
- 18 стартовых карт (с буквой «С» на рубашке)
- 54 карты разведки (с цифрами I, II или III на рубашке)
- 14 карт предметов
- 6 карт врагов
- 6 карт добычи
- 12 карт исходов
- 1 фишка «Авроры»
- 6 фишек предметов
- 34 фишки ресурсов, из которых:
  - 10 фишек боеприпасов
  - 10 фишек продовольствия
  - 14 фишек топлива
- 20 фишек выживших
- 4 фишки колонн
- 4 жетона славы
- 4 жетона порядка хода
- 8 жетонов целей
- 40 жетонов поврежденных
- 10 жетонов заражения
- 10 жетонов особых точек маршрута
- 3 жетона лавин




### Дополнительные компоненты




- 1 карта мины
- 2 жетона мин




### Одиночный режим

- 1 планшет Автомы
- 6 карт действий Автомы
- 1 жетон Автомы

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите, какую сторону игрового поля вы будете использовать. Следующие шаги и правила подготовки относятся к полю «Альфа», и для первых партий мы рекомендуем использовать его. Примечания к полю «Бета» находятся на с. 16.
2. Положите игровое поле стороной «Альфа» вверх.
3. Перемешайте 10 жетонов особых точек маршрута (с символом  на обороте) и разместите их случайным образом на соответствующих делениях игрового поля лицевой стороной вверх.
4. Поместите фишку «Авроры» рядом с точкой маршрута, обозначенной цифрой 1.
5. Перемешайте колоду исходов и положите её рядом с игровым полем.
6. Сформируйте колоду разведки из карт разведки и карт врагов:
  - a. Разделите эти карты на три стопки по временным периодам на рубашке (I, II или III). Из каждой стопки отложите все карты без символа  в углу. Оставшиеся три стопки с символом  перемешайте по отдельности и, в зависимости от количества игроков в партии, оставьте в них указанное количество случайных карт.


Игроки	I	II	III
	4	4	2
	6	6	2
	9	9	2

Лишние карты с символом  уберите в коробку не глядя — в этой игре они не участвуют. После этого замешайте отложенные карты без символа  в соответствующие стопки карт с символом .



6. Сформируйте колоду разведки, сложив друг на друга три стопки по временным периодам (стопку III — в самый низ, стопку II — на неё, стопку I — наверх). Получившуюся колоду поместите справа от зоны разведки. Оставьте место для стопки сброса.
7. Разделите карты добычи на три стопки по временным периодам (I–II, III–IV, V–VI). Перемешайте каждую стопку по отдельности, затем сформируйте колоду добычи, сложив друг на друга три стопки по временным периодам (V–VI — в самый низ, III–IV — на неё, I–II — наверх), и поместите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
8. Создайте колоду предметов, перемешав карты предметов (уберите дополнительную карту «Мина», см. с. 12), и поместите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз, оставив место для стопки сброса.
9. Поместите фишки продовольствия, топлива, боеприпасов, предметов, выживших, а также жетоны поврежденных и заражения рядом с игровым полем — это запас.
10. Среди стартовых карт (с буквой «С» на обороте) найдите 2 карты «Ржавый прицел» и поместите их в первые 2 ячейки зоны разведки. Раскройте 3 верхние карты колоды разведки и выложите их в 3 оставшиеся ячейки зоны разведки.

## РАСКРЫТИЕ КАРТ РАЗВЕДКИ

Когда вам нужно раскрыть карту разведки, переверните верхнюю карту колоды и поместите её в зону разведки, в крайнюю правую свободную ячейку. Если это карта встречи или карта локации, немедленно положите указанные на ней фишки ресурсов и предметов (из запаса) на эту карту. Если раскрыта карта события () , немедленно примените указанный эффект, затем сбросьте карту и раскройте следующую.





### Зона разведки

11. Каждый игрок выбирает цвет и получает:

- круглую деревянную фишку колонны (поместите её на первое деление маршрута в левой части игрового поля);
- планшет игрока;
- жетон порядка хода;
- жетон славы (поместите его на счётчик славы на своём планшете игрока, на нулевое деление, без звёзд);
- два жетона целей (поместите их в соответствующие ячейки планшета игрока);
- две стартовые карты (с буквой «С» на рубашке) выживших своего цвета (поместите их в свою активную зону, справа от планшета игрока);

- 1 стартовую карту грузовика и 1 стартовую карту прицепа своего цвета (поместите их в свою зону колонны, справа от планшета игрока).

Кроме того, каждый игрок получает 2 фишки выживших, 1 фишку продовольствия, 1 фишку топлива и 1 фишку боеприпасов. Эти фишки игроки размещают в своих колоннах в соответствии с **правилами размещения**, приведёнными ниже.

12. Начиная с левой ячейки, поместите жетоны порядка хода на шкалу порядка хода случайным образом, по одному на ячейку.

## ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Колонна игрока состоит из карты грузовика (🚚) и некоторого количества карт прицепов (🚛) и устройств (⚙️). На этих картах изображены грузовые ячейки, в которых игрок может держать ресурсы (например, продовольствие) или выживших.

Когда игрок помещает фишку или жетон в свою колонну, он должен учитывать следующие ограничения:

- в грузовой ячейке может находиться только одна фишка или жетон. Если игроку необходимо положить фишку или жетон в занятую ячейку, он должен либо переместить уже находящуюся в ней фишку или жетон в другую грузовую ячейку (если это возможно), либо вернуть их в запас;
- в некоторых грузовых ячейках могут находиться только определённые типы фишек или жетонов. Этот тип обозначается символом в левом верхнем углу ячейки. В ячейке без символов можно держать фишку или жетон любого разрешённого типа;
- во время всех этапов игры, **кроме этапа стрельбы**, игрок может при желании перемещать фишки ресурсов и вы-

живших между картами своей колонны, соблюдая данные правила размещения;

- жетон повреждения (🔪) можно разместить в любой грузовой ячейке, кроме ячейки, в которой уже есть такой жетон. Размещённый жетон повреждения можно убрать только с помощью символа ✂️;

**Примечание:** если игроку нужно поместить жетон повреждения в ячейку, в которой уже есть фишка или жетон, он должен сбросить эту фишку/жетон. Если игрок должен сбросить фишку выжившего, он также должен сбросить и карту выжившего по своему выбору.

- в ячейку брони (🛡️) можно поместить **только** жетон повреждения;
- у оружейных (🔫) и особых ячеек есть особые свойства; в них тоже можно размещать **только** жетоны повреждений, и пока жетон повреждения лежит в такой ячейке, свойство этой ячейки использовать нельзя.



# ХОД ИГРЫ

## РАУНДЫ

Партия состоит из раундов, каждый раунд делится на пять этапов. Этапы разыгрываются в следующем порядке:

Этап 1. Разведка

Этап 2. Отдых

Этап 3. Передвижение

Этап 4. Стрельба

Этап 5. Завершение раунда

## ЭТАП 1. РАЗВЕДКА

Во время этого этапа игроки по очереди взаимодействуют с картами в зоне разведки. В **обратном порядке хода** (см. ниже) каждый игрок делает один ход. После того как все игроки сделают по ходу, порядок хода снова проверяется и каждый игрок делает следующий ход. Игроки продолжают делать ходы по очереди до тех пор, пока у них в активной зоне есть хотя бы 1 выживший. Этап закончен, когда у всех игроков закончились выжившие в активной зоне.

Во время своего хода игрок должен выбрать один из двух вариантов: **разведка** (см. далее) или **пас** (см. с. 8).

### ПОРЯДОК ХОДА

Чтобы определить порядок хода, проверьте положение жетонов на шкале порядка хода.

- **Обратный порядок хода.** Игрок, чей жетон находится в крайней левой позиции, ходит первым. Затем ходит игрок, чей жетон находится во второй позиции слева, и т. д.
- **Прямой порядок хода.** Игрок, чей жетон находится в крайней правой позиции, ходит первым. Затем ходит игрок, чей жетон находится во второй позиции справа, и т. д.

Для удобства на поле стрелками показано, в каком порядке игроки разыгрывают соответствующие этапы хода.

### ПРИМЕР 1. ПОРЯДОК ХОДА



**Андрей** ●, **Денис** ●, **Катя** ● и **Света** ● определяют обратный порядок хода для этапа разведки. Жетон **Кати** ● находится в крайней левой позиции, поэтому первой ходит она, потом ходит **Андрей** ●, потом **Денис** ● и, наконец, **Света** ●.

После того как игрок сделал свой ход, наступает очередь следующего. Если в активной зоне игрока нет выживших, он просто пропускает свой ход. Во время этого этапа игроки могут кормить своих выживших (см. врезку «Продовольствие» справа).

## РАЗВЕДКА

Чтобы выполнить разведку, проделайте следующее.

1. Выберите одну карту (кроме карт врагов) в зоне разведки.
2. Выберите **одного или нескольких выживших** в своей активной зоне, чтобы сумма их значений навыка разведки (число в левом верхнем углу карты) была больше или равна значению разведки в ячейке с выбранной картой разведки.
3. В любом порядке выполните следующие действия:
  - (обязательно) действие выбранной карты (см. раздел «Действия карт», с. 5);
  - (необязательно) бонусное действие, указанное в ячейке зоны разведки, в которой находится выбранная карта.
4. Переместите использованные карты выживших в зону усталости (слева от своего планшета). Если на этих картах были фишки продовольствия (см. раздел «Продовольствие» ниже), уберите эти фишки в запас.
5. Если карта разведки, с которой вы взаимодействовали, была взята или сброшена, сдвиньте другие карты разведки влево, чтобы заполнить опустевшую ячейку, после чего возьмите новую карту из колоды разведки и положите её в крайнюю правую ячейку зоны разведки.

### ПРОДОВОЛЬСТВИЕ

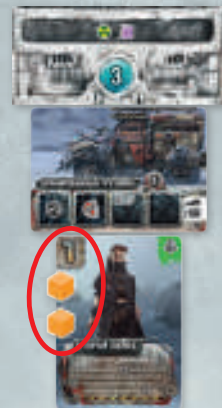
Во время своего хода (до или после действия «Разведка») вы можете сбросить из своей колонны любое количество фишек продовольствия. За каждую сброшенную фишку вы можете:

- либо переместить одну карту своего выжившего из зоны усталости в зону отдыха;
- либо увеличить на время текущего хода навык разведки одного выжившего на 1 — положите на его карту сброшенную фишку продовольствия в качестве напоминания.

**Примечание:** в последнем раунде игры колода разведки может закончиться. В этом случае, если вы не сможете полностью заполнить зону разведки, разведывать можно только ячейки, в которых есть карты.

### ПРИМЕР 2. РАЗВЕДКА

**Денис** ● хочет разведать пятую ячейку зоны разведки (стоимость разведки — 3). Он выбирает своего второго пилота (несмотря на то, что её навык разведки, равный 1, недостаточен). После этого он тратит 2 фишки продовольствия, чтобы на время этого хода увеличить её навык разведки до 3: таким образом она сможет разведать выбранную ячейку.





## ДЕЙСТВИЯ КАРТ

Существуют четыре действия, каждое из которых связано со своим типом карт:

1. Сбор ресурсов и/или предметов
2. Улучшение колонны
3. Вербовка выжившего
4. Встреча



### Сбор ресурсов и/или предметов

Игрок, выбравший это действие, может забрать фишки ресурсов и/или предметов с карты локации. Для этого он должен выполнить следующее.

1. Применить эффект, указанный в левом верхнем углу карты локации (если он есть; см. раздел «Эффекты карт локаций» ниже).
2. Выбрать один из двух блоков на карте и забрать **все** фишки ресурсов и предметов из этого блока.
3. Разместить полученные фишки ресурсов в своей колонне (следуя **правилам размещения** на с. 3). При желании вы можете сбросить какие-то из только что полученных фишек.
4. Сбросить полученные фишки предметов (в запас) и взять такое же количество карт из колоды предметов.
5. Если на карте локации не осталось фишек ресурсов, сбросьте эту карту.

## ЭФФЕКТЫ КАРТ ЛОКАЦИЙ



Игрок должен разместить 1 жетон повреждения в грузовой ячейке своей колонны.



Игрок должен поместить 1 жетон заражения на карту выжившего, участвующего в действии на этом ходу.



Игрок должен переместить свой жетон на одно деление вниз на счётчике славы.

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Взяв карту из колоды предметов, посмотрите на неё и положите в соответствующую ячейку своего планшета лицевой стороной вниз. Просматривать свои карты предметов можно в любой момент.

На планшете может быть максимум 3 карты предметов: если вы взяли четвёртую, вы должны немедленно сбросить или **использовать** (если возможно) один из предметов по своему выбору.

Если вы должны взять карту предмета, а колода закончилась, перемешайте сброс предметов и сформируйте новую колоду.

Предмет можно использовать в свой ход на том этапе, который указан на карте. После использования карта предмета сбрасывается.

## ПРИМЕР 3. СБОР РЕСУРСОВ



**Катя** решила использовать проповедника, чтобы забрать ресурсы из левого блока заражённого склада, который находится во второй ячейке зоны разведки. Сначала она должна применить эффект этой карты, поэтому она помещает жетон заражения на проповедника. Затем она получает фишку топлива и фишку продовольствия, после чего перемещает карту проповедника в зону усталости.



## СЧЁТЧИК СЛАВЫ

Счётчик показывает очки славы, полученные игроками во время партии.

Когда вы получаете очко славы ( ), переместите свой жетон славы на одно деление вверх. Если жетон уже находится на самом верхнем делении, то вы вместо этого можете немедленно выполнить .


Когда вы теряете очко славы ( ), переместите свой жетон славы на одно деление вниз. Если жетон уже находится на самом нижнем делении, то вы вместо этого должны поместить один жетон повреждения в грузовую ячейку своей колонны.







### Улучшение колонны

Это действие добавляет или заменяет элементы колонны. Существует три вида элементов колонны, каждый обозначается своим символом.

 **ГРУЗОВИК:** сбросьте карту грузовика в своей колонне и замените эту карту новой.

 **ПРИЦЕП:** если **мощность** вашего грузовика больше, чем количество буксируемых им прицепов, прикрепите карту прицепа к хвосту своей колонны. В противном случае сбросьте одну из карт прицепа в своей колонне и замените эту карту на новую.

 **УСТРОЙСТВО:** положите карту устройства выше карты грузовика или прицепа в своей колонне. Каждая карта грузовика или прицепа может нести на себе одно устройство. Вы можете сбросить ранее установленное устройство, чтобы освободить место для нового.

***Примечание:** после того как вы прикрепили прицеп или устройство, его можно только заменять, но перемещать уже нельзя. Если вы заменили грузовик или прицеп, на котором было установлено устройство, то устройство автоматически устанавливается в новый грузовик или прицеп. Если вы заменили грузовик на грузовик меньшей мощности, то должны сбросить лишние прицепы. Если вы сбросили прицеп с установленным устройством, то устройство тоже сбрасывается.*

### ЗАМЕНА КАРТ В КОЛОННЕ

Когда вы заменяете карту в своей колонне, уберете с неё все фишки и жетоны: жетоны повреждений возвращаются в запас, а фишки ресурсов и выживших временно откладываются в сторону. Затем положите сброшенную карту в соответствующую стопку сброса, выложите новую карту и разместите в своей колонне отложенные ранее фишки ресурсов и выживших (по своему усмотрению, но в соответствии с **правилами размещения**).

### ПРИМЕР 4. УЛУЧШЕНИЕ КОЛОННЫ

**Света** ● хочет улучшить свою колонну. Поскольку её грузовик может буксировать два прицепа, она просто прикрепляет второй прицеп к хвосту колонны.



### Вербовка выжившего

С помощью этого действия вы получаете нового выжившего. Переместите карту этого выжившего в свою зону отдыха, возьмите фишку выжившего из запаса и добавьте её в свою колонну, следуя **правилам размещения**.

***Примечание:** вербовка всегда должна быть полноценной. Вы не можете просто сбросить карту и фишку выжившего в том же ходу, в котором вы их получили, чтобы, к примеру, не позволить другому игроку завербовать этого выжившего!*

### ПРИМЕР 5. ВЕРБОВКА ВЫЖИВШЕГО

**Денис** ● решил завербовать отшельника, который находится в первой ячейке зоны разведки. Для этого действия он выбирает второго пилота, затем перемещает карту отшельника в зону отдыха и добавляет в свою колонну фишку выжившего.



### Встреча

Если во время своего хода вы решили произвести разведку карты встречи, выполните то, что на ней написано.

### ПРИМЕР 6. ВСТРЕЧА

**Андрей** ● решает разыграть встречу с торговцем. Он сбрасывает 1 карту предмета, чтобы получить 2 новые карты предметов.





## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода вы можете выполнить бонусное действие, указанное в ячейке зоны разведки, которую занимает выбранная вами карта разведки. Это действие можно выполнить **либо до, либо после** выполнения действия карты. На поле «Альфа» есть следующие бонусные действия:



Убрать 1 жетон повреждения из своей колонны **ИЛИ** убрать 1 жетон заражения с карты выжившего, **участвующего** в этом действии.



Убрать 1 или 2 жетона заражения с **одной или нескольких** карт выживших, участвующих в этом действии.



Убрать 1 или 2 жетона повреждений из своей колонны.



Получить 1 фишку продовольствия и разместить 1 жетон повреждения в своей колонне **ИЛИ** получить 1 фишку боеприпасов и разместить 1 жетон повреждения в своей колонне.



Получить 1 фишку топлива и разместить 1 жетон заражения на карте выжившего, **участвующего** в этом действии.

### ПРИМЕР 7. ВЫПОЛНЕНИЕ БОНУСНОГО ДЕЙСТВИЯ

**Света** ● посылает своего командира на разведку в третью ячейку. Она хочет собрать ресурсы из левого блока, но у неё в колонне нет места, поэтому она решает сначала выполнить бонусное действие — убрать 2 жетона повреждений. Затем она собирает 2 ресурса, которые хотела получить.



## ЗАРАЖЕНИЕ ☣

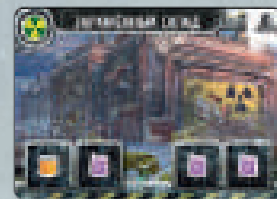
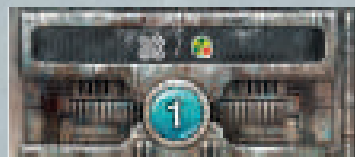
Получив жетон заражения, вы должны положить его на одну из своих карт выживших. Каждый такой жетон уменьшает навык разведки этого выжившего на 1.

Если навык разведки становится равен нулю (т. е. число жетонов заражения становится равным сумме исходного навыка разведки и количества фишек продовольствия у этого выжившего), то выживший погибает — сбросьте его карту, а также одну фишку выжившего из своей колонны.

***Примечание:** если выживший получает жетон заражения, который должен его убить, во время выполнения действия карты, то он всё равно выполняет это действие, но не может выполнять любые бонусные действия в этом ходу. Если же он получает такой жетон заражения во время выполнения бонусного действия, то он всё равно выполняет это действие, но не может выполнять действие карты.*

### ПРИМЕР 8. ЗАРАЖЕНИЕ

**Андрей** ● хочет забрать топливо из заражённого склада в первой ячейке зоны разведки. В этом ходу у него остался только второй пилот. Но поскольку локация заражена, второй пилот умрёт немедленно после сбора ресурсов (так как навык разведки у неё равен 1 и первый жетон заражения, который она получит, станет смертельным). Таким образом **Андрей** ● не сможет использовать бонусное действие для удаления заражения. Поэтому он решает дать второму пилоту фишку продовольствия, чтобы увеличить её навык разведки до 2. Теперь он может собрать 2 фишки топлива и получить 1 жетон заражения, но после этого сможет использовать бонусное действие и убрать только что полученный жетон заражения. В конце действия фишка продовольствия сбрасывается и навык разведки второго пилота возвращается к 1. Выживший не погибает, и его карта перемещается в зону усталости.





## СПОСОБНОСТИ ВЫЖИВШИХ

У каждого выжившего есть способность, которую можно использовать на этапе, указанном на карте этого выжившего. Использовать способность выжившего можно, **только если** выживший находится в активной зоне.

Использование способности не приводит к усталости выжившего (см. раздел «Карты выживших» на с. 15).

## ПАС

Если вы решили спасовать, переместите **ОДНУ** карту выжившего из активной зоны в зону отдыха. После этого вы можете убрать из своей колонны количество жетонов повреждений, равное показателю навыка разведки выжившего, которого вы переместили. Если у вас нет выживших в активной зоне, вы просто пасуете (но всё ещё можете разыгрывать карты предметов, если хотите).

*Примечание: если вы спасовали, то всё равно можете выполнить разведку в последующих ходах, если у вас в активной зоне остались карты выживших.*

### ПРИМЕР 9. ПАС

**Катя** ● решает спасовать. Она перемещает разведчика из активной зоны в зону отдыха. Навык разведки этого выжившего — 2, поэтому она убирает 2 жетона повреждений из своей колонны.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ЭТАПА РАЗВЕДКИ

Если в конце хода любого игрока у **всех** игроков не осталось выживших в активных зонах, этап разведки закончен.

## ЭТАП 2. ОТДЫХ

Во время этапа отдыха выжившие восстанавливаются для будущих свершений. Все игроки выполняют следующее (в указанном порядке):

1. (необязательно) Кормят выживших (см. раздел «Продовольствие» на с. 4).
2. Перемещают все свои карты выживших из зоны отдыха в активную зону.
3. Перемещают все свои карты выживших из зоны усталости в зону отдыха.

*Примечание: этот этап выполняется всеми игроками одновременно.*

## ЭТАП 3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

На этом этапе игроки могут передвигать фишки колонн по игровому полю.

В **прямом порядке хода** каждый игрок выполняет следующее:

1. Проверяет, есть ли у него в грузовике хотя бы одна фишка выжившего. Если нет, игрок не может передвигать колонну в этом раунде.
2. Тратит одну фишку топлива из своей колонны (если хочет передвинуть колонну). Если у игрока нет топлива или он не хочет его тратить, он не передвигает колонну в этом раунде.
3. Передвигает фишку колонны по игровому полю на количество делений, не превышающее значение скорости движения его колонны. Скорость движения колонны равна сумме:
  - скорости грузовика;
  - любых бонусов от способностей выживших и/или предметов, которые игрок решит использовать;
  - очков движения за дополнительно потраченное топливо (+1 очко за каждую дополнительную фишку топлива).
4. Если колонна закончила движение на делении с жетоном особой точки маршрута, игрок применяет его эффект.

### ПРИМЕР 10. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

**Денис** ● подсчитывает текущую скорость колонны:

1. Чтобы начать передвижение, он тратит 1 фишку топлива.
2. Скорость его грузовика — 3.
3. Он добавляет 1 очко за особую ячейку в грузовике.
4. Добавляет ещё 1 очко за способность второго пилота.
5. Плюс ещё 1 очко за эффект карты «Закись азота».
6. И, наконец, сбрасывает 1 дополнительную фишку топлива, добавляя ещё 1 очко; итоговая скорость — 7.





## ОСОБЫЕ ТОЧКИ МАРШРУТА



Если вы закончили передвижение на жетоне с символом ресурса, можете сбросить этот жетон и добавить указанный ресурс в свою колонну.




Если вы закончили передвижение на жетоне с символом предмета, можете сбросить этот жетон и взять 1 карту предмета.



Если вы закончили передвижение на жетоне с символом заражения, вы должны добавить 1 жетон заражения на одну из своих карт выживших. При этом жетон с символом заражения с поля **не сбрасывается**.

**Примечание:** деления маршрута на игровом поле представлены небольшими группами зданий, по которым проходит дорога.



**КОРОТКИЙ ПУТЬ:** если в колонне есть символ , то она может использовать короткие пути, обозначенные на карте этим же символом. В противном случае ей придётся двигаться по главной дороге.

## ОБНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

В **конце** этапа передвижения игроки должны обновить порядок хода: игрок, чья фишка колонны лидирует, помещает свой жетон порядка хода на крайнюю правую позицию; игрок, идущий вторым, — на следующую и так далее.

В случае ничьей взаимоположение жетонов этих игроков на шкале порядка хода не меняется.

**Важно:** во время определения порядка хода короткие пути любых типов не учитываются.

## ЭТАП 4. СТРЕЛЬБА

На этом этапе игроки и враги, чьи карты в данный момент открыты, атакуют друг друга. Этап состоит из трёх шагов, которые разыгрываются в следующем порядке.

- Засада:** если в зоне разведки есть хотя бы одна карта врага, то игроки попадают в засаду (см. раздел «Засада» ниже).
- Огонь колонн:** каждый игрок может атаковать врагов в регионе, в котором находится его фишка колонны (см. раздел «Огонь колонн» на с. 10).
- Вражеский огонь:** в каждом регионе, в котором есть хотя бы один враг, колонны подвергаются вражеской атаке (см. раздел «Вражеский огонь» на с. 10).

## ЗАСАДА

Если в зоне разведки есть хотя бы одна карта врага, то игроки попадают в засаду. Возьмите карту врага из зоны разведки и поместите над игровым полем, выше региона, в котором находится лидирующая фишка колонны (определяется по тому же принципу, что и **прямой порядок хода**). Регионов на поле три, они обозначены большими белыми прямоугольниками.

Затем возьмите верхнюю карту из колоды добычи, не переворачивая, поместите рядом с картой врага. Количество ячеек защиты на этой карте указывает на количество повреждений, которое нужно нанести, чтобы победить этого врага.

Фактическое количество ячеек защиты врага зависит от количества игроков. При игре вдвоём или троём закройте картой врага лишние ячейки.

2 игрока



3 игрока



4 игрока



## Розыгрыш засады

Эффекты засады, указанные на карте врага, распространяются на всех игроков, чьи колонны находятся в одном регионе с этим врагом (эффекты применяются в **прямом порядке хода**).

Если в зоне разведки находится больше одной карты врага, все эти враги помещаются над игровым полем, выше одного и того же региона. Затем разыгрывайте засады по очереди, начиная с карты, которая находилась левее в зоне разведки. Количество врагов в одном регионе ничем не ограничено.

Жетоны повреждений, полученные колонной в результате засады, размещаются в области, отмеченной красным в тексте свойства врага (верхний ряд — устройства; нижний ряд — грузовик и прицепы; левый столбец — грузовик или устройство на грузовике). Если у колонны нет карт в этой области (или есть только полностью повреждённые карты), то атака не оказывает эффекта.

**Примечание:** после розыгрыша засады не добавляйте карты в зону разведки, чтобы заполнить пустые ячейки, оставшиеся от карт врагов. Эти ячейки будут заполнены в конце раунда.

## ПРИМЕР 11. ЗАСАДА

В начале этапа стрельбы в зоне разведки находится 1 карта врага. «Волки-наездники» перемещаются в долину, регион, где находится лидирующая колонна. Рядом кладётся верхняя карта колоды добычи. Применяется эффект засады: каждый игрок, находящийся в долине, должен добавить 1 жетон повреждения в любую грузовую ячейку в нижнем ряду своей колонны (■■■■).





## ОГОНЬ КОЛОНН

В **прямом порядке хода** каждый игрок может потратить одну или несколько фишек боеприпасов, чтобы атаковать врагов в том же регионе, в котором находится его фишка колонны. Во время каждой вашей атаки вы выполняете следующее:

1. Сбрасываете 1 фишку боеприпасов из своей колонны.
2. Выбираете в своей колонне одно неповреждённое оружие, ещё не использовавшееся для атаки на этом этапе.
3. Выбираете врага, которого собираетесь атаковать.
4. Переворачиваете верхнюю карту колоды исходов и находите в разделе «Игрок» строку, соответствующую числовому параметру используемого оружия. Существует три вида исходов:
  - **Попадание** 🎯: положите указанное на карте количество жетонов повреждений в ячейки защиты врага.
  - **Заклинивание** 🛑: оружие, использованное в атаке, повреждено, — положите жетон повреждения в грузовую ячейку с этим оружием.
  - **Промех**: выстрел не наносит повреждений.

Вы получаете 1 очко славы ★ за каждую свою атаку, которая нанесла врагу хотя бы одно повреждение. Затем переложите один из двух своих жетонов целей в первую (начиная слева) пустую круглую ячейку цели на карте добычи, относящейся к врагу, которого вы только что повредили.

### ПРИМЕР 12. ОГОНЬ КОЛОНН



**Андрей** 🔴 тратит 1 фишку боеприпасов, чтобы выстрелить по «Волкам-наездникам» из оружия с параметром 🎯. **Андрей** 🔴 раскрывает верхнюю карту исхода и находит соответствующую строку, согласно которой он наносит 2 повреждения, но его оружие заклинивает. Затем он кладёт свой жетон цели на крайнюю левую пустую ячейку карты добычи, а на использованное оружие — жетон повреждения, и получает 1 очко славы.

После выполнения атаки вы можете либо выполнить ещё одну атаку, используя другое оружие в своей колонне (если оно есть), либо завершить ход. Продолжать атаки можно до тех пор, пока у вас есть неиспользованное оружие (и боеприпасы).

После того как все игроки получили возможность атаковать, шаг «Огонь колонн» завершается.

***Примечание:** чтобы отслеживать, какое оружие уже было использовано, можно временно (прежде чем сбросить) положить фишку боеприпасов, потраченную на стрельбу, в соответствующую грузовую ячейку оружия.*

## Победа над врагом

Если все ячейки защиты врага отмечены жетонами повреждений, враг побеждён. Если это произошло, **немедленно** определите, кто из игроков, нанёсших повреждения этому врагу, получит добычу (напоминаем, что повреждения нанесли те игроки, чьи жетоны целей лежат на карте добычи). Раскройте верхнюю карту в колоде исходов и посмотрите на её нижнюю секцию (с буквами «А», «Б», «В» и «Г»). Двигаясь слева направо, определите первую букву, которая соответствует ячейке цели на карте добычи, занятой жетоном игрока. Владелец этого жетона переворачивает карту добычи и добавляет её в свою колонну в **конце** шага «Огонь колонн» (см. раздел «Пример 13. Победа над врагом» на с. 11).

Если на карте добычи, соответствующей побеждённому врагу, остались жетоны целей **других** игроков, то в **конце** шага «Огонь колонн» каждый из них получает 1 карту предмета за **каждый** свой жетон цели на карте врага.

После того как добыча будет распределена, карта врага сбрасывается, а игроки получают обратно свои жетоны целей и кладут их на планшеты в соответствующие ячейки.

***Примечание:** если вам нужно разместить жетон цели, а все ваши жетоны целей уже находятся на картах добычи, вы должны выбрать любой свой жетон цели и разместить его на карте добычи, соответствующей врагу, в которого вы только что попали. Если таким образом освободилась ячейка на карте добычи, сдвиньте любые другие жетоны целей на этой карте, чтобы заполнить пустоту.*

***Примечание:** если вам нужно разместить жетон цели, а все ячейки для жетонов целей на карте добычи уже заняты, снимите с неё 1 жетон по своему выбору и верните его владельцу (он помещает этот жетон на соответствующее место своего планшета).*

***Примечание:** если колода исходов закончилась, перемешайте сброшенные карты исходов и сформируйте новую колоду.*

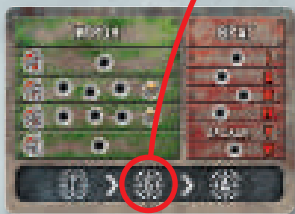
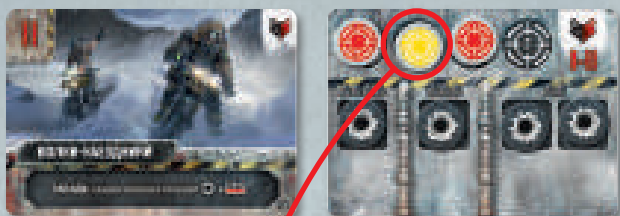
## ВРАЖЕСКИЙ ОГОНЬ

Начиная с правой стороны игрового поля, раскройте по 1 карте исхода для каждого региона, в котором есть хотя бы один враг. В секции «Враг» в правой части карты указан эффект атаки врага, в зависимости от его типа (обозначенного красной римской цифрой). Указанные повреждения и/или другие эффекты от атаки врага получает каждая колонна, находящаяся в атакованном регионе.

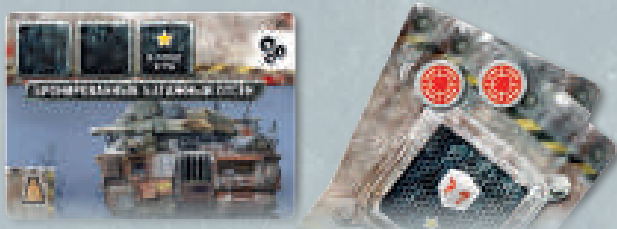
***Примечание:** для каждого региона раскрывается только одна карта исхода, даже если в этом регионе находится больше одного врага; эффекты всех врагов, указанные на карте, суммируются.*



### ПРИМЕР 13. ПОБЕДА НАД ВРАГОМ



**Андрей** ● только что одержал победу над «Волками-наездниками», нанеся им 2 решающих повреждения. Он раскрывает верхнюю карту исхода, чтобы определить, кто заберёт добычу: он или **Катя** ● (которая тоже нанесла повреждение этому врагу). На карте исхода, которую он раскрыл, крайней левой указана буква «Г», но в ячейке «Г» на карте врага нет жетона цели, поэтому **Андрей** переходит к следующей букве — «Б». В ячейке «Б» находится жетон **Кати** ●, поэтому она в конце этого шага получает карту добычи (которую она добавит в свою колонну в конце шага «Огонь колонн»), а **Андрей** ● получает две карты предметов — по одной за каждый свой жетон цели.



Существует три вида исходов вражеского огня:

- **Попадание** ●: игроки, подвергшиеся этой атаке, должны добавить указанное на карте количество жетонов повреждений в свои колонны. На обороте карты, находящейся наверху колоды исходов, красным цветом показана область колонны, в которой игроки должны распределить полученные повреждения.
- **Засада**: примените эффект засады, указанный на карте врага (как описано на первом шаге текущего этапа).
- **Промех**: враг не наносит повреждений.

**Примечание:** если у колонны нет карт в области, куда требуется распределить повреждения (или в ней есть только полностью повреждённые карты), то атака не оказывает эффекта на эту колонну.

#### Сброс карт врага

Если в каком-либо регионе есть непобеждённый враг, но нет фишек колонн (потому что игроки уже покинули этот регион), сбросьте карту этого врага вместе с его картой добычи (не рас-

### ПРИМЕР 14. ВРАЖЕСКИЙ ОГОНЬ

Игроки не победили «Волков войны» и «Волков-наездников», а значит, эти враги атакуют всех игроков в своём регионе. Раскрывается карта исхода, и в строках с соответствующими римскими цифрами (I и II) указано по 1 повреждению. Значит, каждый игрок в этом регионе получает 2 повреждения, которые он должен распределить по тем картам колонны, которые выделены красным на обороте верхней карты колоды исходов (■ ■ ■ ■).



крывая её). Игроки получают обратно свои жетоны целей с карты этого врага (если они там лежали) и кладут их в соответствующие места своих планшетов.

### ЭТАП 5. ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Если хотя бы один игрок достиг деления с «Авророй» (или продвинулся дальше) или если «Аврора» на начало этого этапа находится на делении, помеченном белой или красной цифрой 6, игра заканчивается и определяется победитель. Если ни одно из вышеперечисленных условий не выполнено, то:

1. Передвиньте фишку «Авроры» на одно деление вперёд.
2. Если в зоне разведки больше трёх карт (либо больше двух при игре вдвоём), сбросьте лишние карты, начиная с крайней левой. Затем сдвиньте оставшиеся карты влево и заполните все освободившиеся ячейки, взяв необходимое количество карт из колоды разведки.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Когда игра завершена, побеждает игрок, набравший больше всего очков славы. Результат каждого игрока составляют:

- 1 очко славы за каждое деление, на которое его колонна опережает самую отстающую колонну (короткие пути учитываются только в том случае, если у отстающей колонны есть возможность их использовать);
- очки славы, полученные или потерянные в ходе игры (то есть количество звёзд ★ / ★ на том делении счётчика славы, на котором находится жетон славы игрока);
- 1 очко славы за каждую неиспользованную карту предмета;
- очки славы (★), полученные за счёт **неповреждённых** особых грузовых ячеек колонны и способностей выживших (даже если их карты не находятся в активной зоне).

Кроме того, игроки получают дополнительные очки славы в зависимости от общего исхода игры:

- если **хотя бы один** игрок достиг «Авроры», каждый игрок получает 1 очко славы за каждую свою карту выжившего **без жетонов заражения** (независимо от того, в какой зоне эта карта находится);
- если **ни один из игроков не достиг «Авроры»**, каждый игрок получает 1 очко славы за каждую свою карту колонны (грузовик, прицепы, устройства) без жетонов повреждений.

Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков славы! В случае ничьей побеждает претендент, чья колонна продвинулась дальше всех по игровому полю. Если ничья сохраняется, то побеждает претендент, чей жетон находится правее на шкале порядка хода.

## ПОТЕРЯ ВСЕХ ВЫЖИВШИХ

В игре практически невозможно потерять всех выживших, но если это всё же случится, то такой игрок должен убрать все свои компоненты и выйти из игры.

## ПРИМЕР 15. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ СЛАВЫ



**Света** ● подсчитывает свои очки славы. Она получает:

1. 3 очка славы за положение своей фишки на игровом поле;
2. -1 очко славы (★) за положение на счётчике славы;
3. 2 очка славы за 2 неиспользованные карты предметов;
4. 2 очка славы за бонус от ядерного генератора в своей колонне;
5. 2 очка славы за способность своего охотника за головами;
6. поскольку минимум 1 игрок достиг «Авроры», Света ● получает 1 дополнительное очко славы за спасение выжившего без жетонов заражения.

Итого она получает 9 очков славы.

## ВАРИАНТ ИГРЫ С МИНАМИ

### Компоненты

1 карта мины, 2 жетона мины



### Подготовка к игре

Добавьте карту мины в колоду предметов, а 2 жетона мин — в запас.

### Использование мин

Передвинув свою фишку колонны, вы можете разыграть имеющуюся у вас карту «Мина», чтобы взять **один** жетон мины из запаса и разместить его на **дороге** (не на делении маршрута),

которую вы только что проехали. После этого немедленно возьмите другую карту предмета. Когда другой игрок проедет дорогу с жетоном мины, он должен добавить один жетон повреждения на карту своего **грузовика**, после чего убрать жетон мины с поля.



**Примечание:** если вам нужно разместить жетон мины, а в запасе его нет, используйте жетон мины, лежащий на поле дальше всего от вас (считая против направления движения).



# ПРИЛОЖЕНИЕ

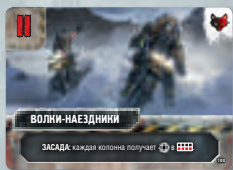
## КАРТЫ ВРАГОВ



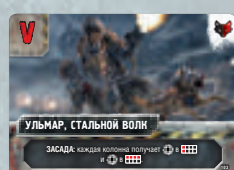
**Волки войны (засада)** наносят 1 повреждение в верхний ряд карт каждой колонны в регионе.



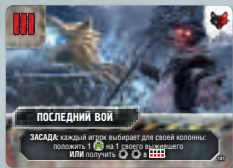
**Рэндолл и Рэндалл (засада):** каждый игрок в регионе должен либо потерять 1 ресурс (по своему выбору), либо (если игрок не может или не хочет этого делать) получить 1 повреждение в левом столбце карт своей колонны.



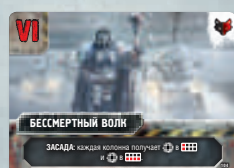
**Волки-наездники (засада)** наносят 1 повреждение в нижний ряд карт каждой колонны в регионе.



**Ульмар, Стальной Волк (засада)** наносит 1 повреждение в левый столбец карт и 1 повреждение в верхний ряд карт каждой колонны в регионе.

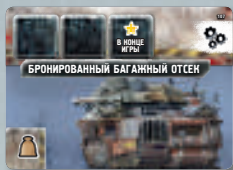


**Последний вой (засада):** каждый игрок в регионе должен положить 1 жетон заражения на своего выжившего или (если игрок не хочет этого делать) получить 2 повреждения в нижнем ряду карт своей колонны.



**Бессмертный Волк (засада)** наносит 1 повреждение в левый столбец карт и 1 повреждение в нижний ряд карт каждой колонны в регионе.

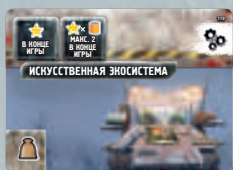
## КАРТЫ ДОБЫЧИ



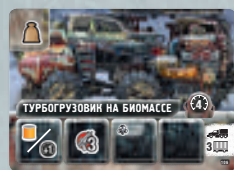
Устройство «**Бронированный багажный отсек**» содержит особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.



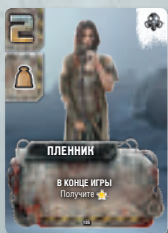
Устройство «**Пушка Гаусса**» состоит из орудия с числовым параметром 4 и особой грузовой ячейки, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.



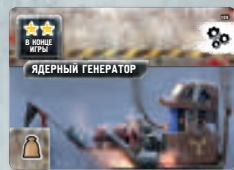
Устройство «**Искусственная экосистема**» содержит особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена, и ячейку, которая приносит 1 очко славы за каждую фишку продовольствия в колонне игрока в конце игры (но не больше 2 очков), если не повреждена.



В **турбогрузовике на биомассе** есть особая перерабатывающая ячейка: во время этапа передвижения игрок может потратить любое количество фишек продовольствия и/или топлива, чтобы добавить 1 очко передвижения за каждую потраченную фишку (тратить 1 фишку топлива, чтобы начать передвижение, всё равно нужно). Получив эту карту, вы можете заменить свой текущий грузовик на неё.



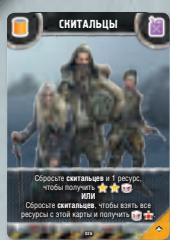
**Пленник** — это выживший, который приносит 1 очко славы в конце игры. Игрок, получивший эту карту, кладёт её в зону отдыха и добавляет в колонну фишку выжившего. При желании игрок может сбросить эту карту (и фишку выжившего).



Устройство «**Ядерный генератор**» содержит особую грузовую ячейку, которая приносит 2 очка славы в конце игры, если не повреждена.

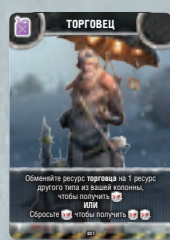


## КАРТЫ ВСТРЕЧ



Раскрыв карту **скитальцев**, положите на неё 1 фишку продовольствия и 1 фишку топлива. При встрече со скитальцами вы можете сбросить 1 ресурс из своей колонны, чтобы получить 2 очка славы и 1 карту предмета; либо вы можете взять все ресурсы с карты скитальцев, получить 1 карту предмета и потерять 1 очко славы.

Сбросьте карту скитальцев после встречи.



Раскрыв карту **торговца**, положите на неё фишку топлива.

При встрече с торговцем вы можете получить ресурс торговца и 1 карту предмета, отдав взамен 1 ресурс другого типа из своей колонны (положите его на карту торговца); либо вы можете сбросить 1 карту предмета и получить 2 карты предметов.

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

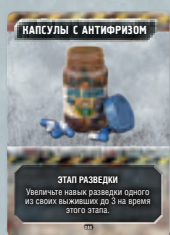


**Зажигательные боеприпасы** позволяют атаковать врага, не тратя 1 фишку боеприпасов.

Кроме того, если эта атака наносит хотя бы 1 повреждение, добавьте к нему 1 дополнительное повреждение.



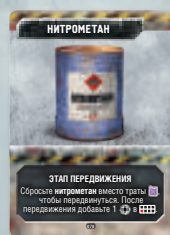
**Закись азота** позволяет увеличить скорость грузовика на 1.



**Капсулы с антифризом** позволяют увеличить навык разведки одного выжившего до 3 до конца текущего этапа.



**Костюм химзащиты** позволяет игнорировать получение одним выжившим 1 жетона заражения от любого источника.



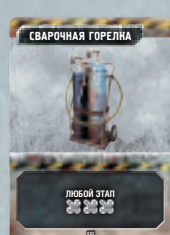
**Нитрометан** позволяет передвигать колонну, не тратя 1 фишку топлива.

Вы, как обычно, можете увеличить скорость, потратив дополнительные фишки топлива.

В конце передвижения нужно добавить 1 жетон повреждения в любую ячейку своего грузовика.



**Обеззараживающий раствор** позволяет убрать суммарно 2 или меньше жетонов заражения с одного или нескольких выживших в колонне.



**Сварочная горелка** позволяет убрать суммарно 3 или меньше жетонов повреждений с любых грузовых ячеек вашей колонны.

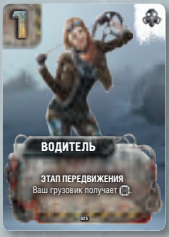


**Сухой паёк** позволяет немедленно переместить 1 своего выжившего из зоны отдыха в активную зону. Если это происходит во время этапа разведки, то такого выжившего можно немедленно использовать ещё раз.

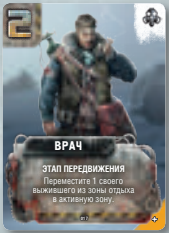
**Примечание:** вы можете использовать сухой паёк во время этапа разведки, чтобы вернуть 1 выжившего в активную зону, даже если вы уже спасали один или несколько раз, и немедленно использовать этого выжившего для разведки. Но поскольку разыгрывать карты предметов можно только во время своего хода, с помощью сухого пайка нельзя заставить продолжиться этап разведки, если он закончился в конце хода другого игрока.



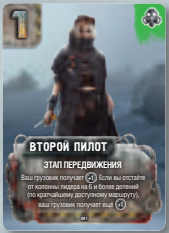
## КАРТЫ ВЫЖИВШИХ



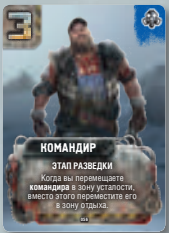
**Водитель** во время этапа передвижения увеличивает скорость грузовика на 1.



Во время этапа передвижения **врач** позволяет переместить 1 карту выжившего из зоны отдыха в активную зону. Если у такого выжившего есть способность, которая применяется во время этапа передвижения, её можно немедленно использовать.



Во время этапа передвижения **второй пилот** увеличивает скорость грузовика на 1. Если ваша колонна отстаёт от колонны лидера на 6 и более делений, то скорость грузовика увеличивается ещё на 1. Расстояние всегда считается по кратчайшему маршруту (включая короткие пути, если вы можете их использовать — пусть даже и не планировали!).



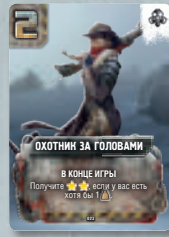
Способность **командира** означает, что он никогда не перемещается в зону усталости. Следовательно, в каждом раунде во время этапа отдыха он возвращается в активную зону.



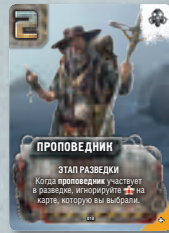
Во время этапа отдыха **механик** позволяет убрать 1 или 2 жетона повреждений с любых грузовых ячеек вашей колонны.



Если **отшельник** участвует в разведке, то во время обычного и бонусного действия все выжившие, участвующие в разведке вместе с ним (включая самого отшельника), не получают жетоны заражения.

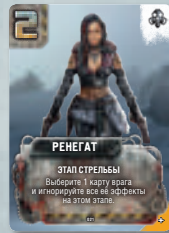


Если в конце игры у вас есть хотя бы 1 карта добычи, **охотник за головами** приносит вам 2 очка славы.



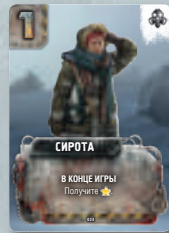
Если **проповедник** участвует в разведке, то во время обычного действия выбранной карты вы не теряете очки славы.

На возможную потерю очков славы из-за бонусного действия эта способность не распространяется.

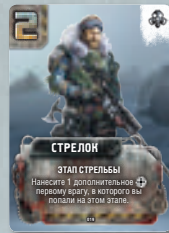


В начале этапа стрельбы **ренегат** позволяет вам выбрать 1 карту врага, чьи эффекты засады и атаки вы будете игнорировать на протяжении всего этапа.

В разных раундах вы можете выбирать разных врагов.



**Сирота** приносит 1 очко славы в конце игры.



Во время этапа стрельбы **стрелок** увеличивает количество повреждений, которые наносит ваш первый удачный выстрел, на 1.



**Шакал** позволяет перед передвижением взять из запаса 1 ресурс того типа, которого ещё нет в вашей колонне.

Очевидно, что способность этого выжившего бесполезна, если у вас есть хотя бы 1 ресурс каждого типа.



## ПОЛЕ «БЕТА»



Если вы используете поле «Бета» вместо поля «Альфа», применяются следующие правила.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разместите на столе игровое поле стороной с изображением поля «Бета» вверх, затем выполните подготовку к игре так же, как и для поля «Альфа», но с одним дополнительным шагом:

- Поместите три жетона лавины на соответствующие деления игрового поля.



### ЭТАП 1. РАЗВЕДКА НОВЫЕ БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В ячейках зоны разведки появились новые бонусные действия.



1. Уберите 1 жетон повреждения из своей колонны, **ИЛИ** уберите 1 жетон заражения с карты своего выжившего, **участвующего** в этом действии, **ИЛИ** потратьте одну фишку топлива, чтобы немедленно передвинуть свою колонну по игровому полю на 1 или 2 деления вперёд.

Если вы передвигаетесь за счёт этого бонусного действия:

- учитывайте, получайте и используйте все эффекты, изображённые на игровом поле (например, эффекты особых точек маршрута, заражения и т. д.), как при обычном передвижении;
- передвижение разыгрывается немедленно, во время этапа разведки, как часть действия;
- способности, которые можно использовать только во время этапа разведки, работают. Например, если в этом действии участвует отшельник, он позволит вам игнорировать заражение, если вы передвигаетесь через заражённую точку маршрута или дорогу;
- нельзя пользоваться способностями и предметами, которые можно использовать только на этапе передвижения. Например, нельзя использовать способность второго пилота для увеличения скорости.



2. Уберите суммарно 1 или 2 жетона заражения у одного или нескольких выживших, **участвующих** в действии, **ИЛИ** улучшите колонну, взяв карту грузовика, прицепа или устройства из стопки сброса.

**Важно:** нельзя брать карты колонны цвета соперника из стопки сброса.





3. Уберите из своей колонны 1 или 2 жетона повреждений **ИЛИ** потратьте 1 фишку боеприпасов, чтобы активировать одно оружие и немедленно атаковать (**один раз**) врага в своём регионе.

Если вы атакуете за счёт этого бонусного действия:

- нельзя атаковать врага в другом регионе или в зоне разведки;
- если этой атакой вы убьёте врага, немедленно выполните шаги из раздела «Победа над врагом» (см. с. 10). В этом случае игроки, получающие добычу и предметы, получают их немедленно;
- оружие, используемое в этом действии, **можно** использовать для последующих действий и/или во время этапа стрельбы.



4. Получите 1 фишку продовольствия и добавьте 1 жетон повреждения в свою колонну, **ИЛИ** получите 1 фишку боеприпасов и добавьте 1 жетон повреждения в свою колонну, **ИЛИ** получите 1 фишку топлива и потеряйте 1 очко славы.

*Примечание:* если у вас на счётчике славы уже -1 очко славы, вы всё равно можете получить фишку топлива, добавив один жетон повреждения в свою колонну.



5. Получите 1 фишку топлива и добавьте 1 жетон заражения на карту выжившего, участвующего в этом действии.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

В конце этапа разведки вы должны обновить шкалу порядка хода: игрок, чья колонна лидирует, перемещает свой жетон порядка хода на крайнюю правую позицию; игрок, чья колонна идёт второй, — на следующую и т. д.

## ЭТАП 3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В конце этапа передвижения вы должны **ещё раз** обновить шкалу порядка хода.


*Примечание:* при использовании поля «Бета» в каждом раунде происходит два обновления порядка хода (первое — в конце этапа разведки, второе — в конце этапа передвижения).

### НОВЫЕ КОРОТКИЕ ПУТИ

На поле «Бета» появляются новые типы коротких путей.

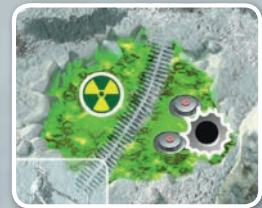
**Опасный короткий путь:** когда вы используете эту дорогу, вы должны немедленно добавить указанные жетоны заражения на карты своих выживших, а указанные жетоны повреждений — в свою колонну.

**Лавиноопасный короткий путь:** когда вы используете эту дорогу, вы должны немедленно применить указанный эффект и закрыть дорогу жетоном лавины — этот путь становится недоступным до конца игры.

*Примечание:* короткими путями без  могут пользоваться все колонны.

### ПРИМЕР 16. ОПАСНЫЙ КОРОТКИЙ ПУТЬ

Игрок, выбравший этот путь, должен добавить 1 жетон заражения на карту одного из своих выживших и 1 жетон повреждения в свою колонну.



### ПРИМЕР 17. ЛАВИНООПАСНЫЙ КОРОТКИЙ ПУТЬ

**Света** ● решает использовать лавиноопасный короткий путь: она передвигает свою колонну согласно своей скорости и немедленно добавляет в неё 2 жетона повреждений.



Затем она сдвигает на этот путь жетон лавины — больше никто не сможет воспользоваться этим путём до конца игры.





# АВТОМА ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ


Вы можете выбрать или поле «Альфа» (обычный режим), или поле «Бета» (сложный режим). Следуйте порядку подготовки к игре вдвоём, но когда дойдёте до шага 11 (см. с. 3), возьмите указанные компоненты только для себя.

Затем:

12. Положите планшет Автомы рядом с игровым полем. Перемешайте карты действий Автомы и положите их лицевой стороной вниз в зону колоды (справа от планшета) — это будет колода действий.
13. Поместите жетон Автомы в ячейку с номером 1 на планшете Автомы.
14. Закройте жетонами повреждений все грузовые ячейки во втором ряду планшета Автомы (ряд «А»), кроме крайней левой.
15. Выберите для Автомы цвет и возьмите:
  - 1 жетон славы — поместите его на нулевое деление (без звёзд) счётчика славы на планшете Автомы;
  - 2 жетона целей — поместите их на соответствующие ячейки планшета Автомы;
  - 1 фишку колонны — поместите её на первое деление игрового поля (слева);
  - 2 фишки выживших, 1 фишку продовольствия, 1 фишку топлива и 1 фишку боеприпасов (из запаса) — положите их в соответствующие грузовые ячейки планшета Автомы (начиная слева).



## ЭТАП 1. РАЗВЕДКА

Перед тем как игрок сделает ход, возьмите столько карт действий Автомы, сколько выживших в её колонне (включая выживших с ) , и сложите эти карты лицевой стороной вниз в стопку в левой части зоны действий. Если колода действий закончилась — перемешайте сброшенные карты действий и сформируйте новую колоду.

Как и обычный игрок, Автома выполняет действия во время своего хода (если возможно). Когда она делает ход, раскройте очередную карту в зоне действий и положите её правее остальных карт в этой зоне.



На карте действия указано значение навыка разведки, определяющее ячейку в зоне разведки, которую Автома будет разведывать в этот ход.

## ДЕЙСТВИЯ КАРТ АВТОМЫ

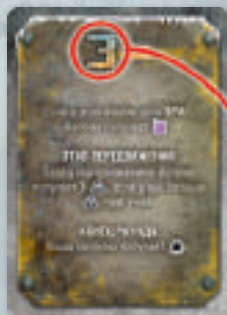
Автома может выполнять пять типов действий карт, в зависимости от карты, находящейся в ячейке, и текущей карты действия Автомы.



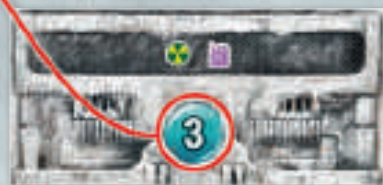
### Сбор ресурсов и/или предметов

1. Примените эффект (если он есть), указанный в левом верхнем углу карты локации (см. раздел «Эффекты карт локаций» на с. 5).
2. Возьмите все фишки ресурсов и предметов из блока, ориентируясь на стрелку на текущей карте действий Автомы (  — возьмите из левого блока,  — возьмите из правого блока).
3. Разместите полученные фишки ресурсов на планшете Автомы в соответствующих грузовых ячейках (начиная с самой левой доступной ячейки).
4. Сбросьте полученные фишки предметов (в запас), возьмите такое же количество карт из колоды предметов и поместите их не раскрывая в зону предметов/добычи.
5. Если на карте локации не осталось фишек ресурсов, уберите карту локации в стопку сброса карт разведки.

## ПРИМЕР 18. РАЗВЕДКА




Раскрыта карта действия Автомы с навыком разведки 3, поэтому она выполняет действие разведки в ячейке со значением 3.





## ПРИМЕР 19. СБОР РЕСУРСОВ



Автома собирает ресурсы в локации из ячейки со значением 3. Она теряет 1 очко славы из-за эффекта карты локации, затем собирает ресурсы из второго блока (так как на карте действия изображена стрелка .

**Примечание:** на планшете Автомы может храниться не более семи фишек ресурсов каждого типа.

**Примечание:** если на карте локации есть только один блок с ресурсами, Автома всегда выбирает его, игнорируя стрелку на карте действия.

## ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПРЕДМЕТОВ И ДОБЫЧИ

Всякий раз, когда Автома получает карту предмета или добычи, помещайте эту карту в соответствующую зону не раскрывая.



### Улучшение колонны

Автома сбрасывает карту колонны (грузовик, прицеп или устройство) из ячейки в зоне разведки и немедленно убирает 1 жетон повреждения из своей колонны (см. раздел «Устранение повреждений» на с. 21) на своём планшете.



### Вербовка выжившего

Автома сбрасывает карту выжившего из ячейки в зоне разведки и добавляет одну фишку выжившего в соответствующую грузовую ячейку (начиная с самой левой доступной) на своём планшете.

**Примечание:** на планшете Автомы может храниться не более 6 фишек выживших.

**Примечание:** если Автома вербует седьмого выжившего, то она сбрасывает карту, но не добавляет фишку выжившего, а перемещает одного выжившего из своей заражённой зоны в соответствующую грузовую ячейку (если она есть) (см. раздел «Заражение» на с. 20).

### Встреча

Автома просто сбрасывает карту встречи.

## Взаимодействие с врагом



Если в ячейке, где Автома проводит разведку, находится карта врага, Автома применяет эффекты, указанные на карте действий Автомы (если они есть).

**Примечание:** Автома никогда не взаимодействует с врагом в ячейке со значением разведки 2.

## РАЗВЕДКА ЯЧЕЙКИ СО ЗНАЧЕНИЕМ 2

Если раскрыта карта действий со значением навыка разведки 2, вам нужно определить, какую именно ячейку Автома будет разведывать. Для этого на карте действий есть таблица приоритетов.

1. Проверьте, соответствует ли тип действия, указанный первым номером в списке, какой-либо карте в ячейках зоны разведки со значением 2.
2. Если ни одна из карт не совпадает с первым типом действия, проверяйте следующий по порядку тип действия из списка приоритетов и так далее, до тех пор пока не найдёте совпадение.
3. Если совпадение нашлось, выполните это действие.

Если совпадений несколько, выберите самую левую совпадающую карту, если на карте действия Автомы изображена стрелка , либо самую правую, если изображена стрелка .

## БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Автома всегда игнорирует бонусные действия разведываемой ячейки.

## ПАС


После того как закончатся карты, лежащие взакрывают в зоне действий Автомы, каждый свой ход Автома будет пасовать.

## СВОЙСТВА КАРТ ДЕЙСТВИЙ

У карт действий есть свойства, которые срабатывают на указанных этапах раунда. Все эти свойства применяются в надлежащем порядке у всех карт действий, начиная с самой левой (см. раздел «Приложение. Карты действий Автомы» на с. 22).

## ПРИМЕР 20. РАЗВЕДКА ЯЧЕЙКИ СО ЗНАЧЕНИЕМ 2



Раскрыта карта действия со значением навыка разведки 2. Первое действие в списке приоритетов — сбор ресурсов. Для выполнения этого действия нужна карта локации на одной из ячеек зоны разведки со значением 2, и поскольку её там нет, смотрим второе действие в списке — это вербовка выжившего. Поскольку доступны две карты выживших, это действие выполнить можно. Автома вербует механика, так как на карте действия изображена стрелка .




## ЭТАП 2. ОТДЫХ

Сбросьте 1 фишку продовольствия (если возможно) с планшета Автомы, чтобы взять 1 карту из колоды действий и положить лицевой стороной вверх справа от последней карты действия, использовавшейся на этапе разведки. Процесс повторяется, пока у Автомы не закончатся фишки продовольствия, но немедленно прекращается, если закончилась колода.

**Примечание:** раскрытые таким образом карты действий учитываются только во время оставшихся этапов текущего раунда и не позволяют Автоме выполнять разведку.


## ЭТАП 3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ


Во время своего хода Автома передвигает свою колонну по следующим правилам:

1. Колонна всегда передвигается, даже если в ней нет топлива.
2. Чтобы рассчитать скорость колонны, просуммируйте следующие параметры:
  - базовая скорость (2);
  - 1 очко движения за каждый символ  в неповрежденной ячейке на планшете Автомы;
  - 1 очко движения за каждую фишку топлива в колонне — Автома **всегда** тратит всё топливо для ускорения колонны;
  - 1 очко движения, если колонна Автомы отстала от вашей на 6 и более делений.

Автома **всегда** движется с максимальной скоростью, используя ближайшие короткие пути, если раскрыта соответствующая карта действия (см. раздел «Приложение. Карты действий Автомы» на с. 22), и учитывает воздействия особых точек маршрута по обычным правилам, а также бонусов передвижения на открытых картах действий Автомы.


## ЗАРАЖЕНИЕ

Когда Автома получает , переместите самую правую фишку выжившего из её грузовой ячейки в зону заражения на планшете Автомы.

**Примечание:** если Автома получает , а у неё есть только заражённые выжившие, верните одну фишку её выжившего из зоны заражения в запас.

## ПРИМЕР 21. ЗАРАЖЕНИЕ



Автома получает 1 . Переместите самую правую фишку выжившего в зону заражения.

## ЭТАП 4. СТРЕЛЬБА

### ЗАСАДА

Эффект засады действует на Автому так же, как и на обычного игрока.

Если засада позволяет выбирать между одинаково доступными вариантами, Автома **всегда** выбирает первый вариант.

### ПОЛУЧЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Когда колонна Автомы получает повреждения, раскройте карту из колоды исходов. Самая левая буква в нижней секции определяет, какой ряд будет повреждён: поместите жетон повреждения в указанный ряд, начиная со столбца под жетоном Автомы и двигаясь влево.

**Примечание:** Автома игнорирует сетку повреждений на обороте карты исхода, показывающую, какие карты в колонне обычного игрока получают повреждения.

Автома раскрывает по одной карте исхода за каждое полученное повреждение, даже если их наносит один и тот же враг.

## ПРИМЕР 22. ЗАСАДА



«Бессмертный Волк» устраивает засаду. Эффект этой карты — 1 повреждение в первый столбец и 1 повреждение в нижний ряд каждой колонны в регионе, то есть всего 2 повреждения. Значит, для Автомы нужно раскрыть 2 карты исходов — по одной на каждое повреждение.

Самая левая буква на первой карте — «В», поэтому Автома добавляет 1 жетон повреждения в ряд «В», в грузовую ячейку непосредственно под жетоном Автомы.

На следующей карте исхода самая левая буква «Г», поэтому Автома добавляет 1 жетон повреждения в ряд «Г». В этом ряду под жетоном Автомы уже есть жетон повреждения, поэтому новый жетон кладётся на следующую неповреждённую грузовую ячейку левее.



## ОГОНЬ КОЛОНН

Во время своего хода Автома стреляет из оружия, находящегося в неповреждённых грузовых ячейках своего планшета. Она всегда тратит все имеющиеся боеприпасы (если возможно) и может использовать каждое своё оружие только один раз за этап.

Это происходит следующим образом:

1. Определите врага, которого Автома будет атаковать, проверив стрелку на **первой** карте действия, раскрытой во время последнего этапа разведки: означает атаку врага с **наибольшим** номером, а — атаку врага с **наименьшим** номером.
2. Сбросьте 1 фишку боеприпасов из колонны Автомы (из самой правой грузовой ячейки). Если боеприпасов нет, то стрельба в этом ходу немедленно прекращается.
3. Выстрелите из ничем не закрытого, неповреждённого, крайнего правого оружия, следуя обычным правилам стрельбы (см. раздел «Огонь колонн» на с. 10), то есть используя колоду исходов, получая очки славы и карты предметов или добычи и так далее.

На карте врага используется столько же ячеек защиты, сколько при игре вдвоём.

## ВРАЖЕСКИЙ ОГОНЬ

Когда вы раскрываете карту исхода для определения эффекта атаки врага, Автома суммирует все повреждения, нанесённые врагами, и добавляет их в ряд, обозначенный самой левой буквой в нижней секции карты.

## ЭТАП 5. ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Примените все свойства раскрытых карт действий, которые можно использовать в конце раунда, по порядку, начиная с самой левой карты (см. раздел «Приложение. Карты действий Автомы» на с. 22).

Затем переместите все раскрытые карты действий из зоны действий Автомы в зону сброса.

Наконец, если это не последний раунд, сдвиньте жетон Автомы на одну ячейку вправо и немедленно после этого уберите жетон повреждения, находящийся ниже него в ряду «А».



Помните, что при игре с Автомой используются правила игры вдвоём: в конце этого этапа оставьте **две** карты в зоне разведки и сбросьте остальные.

## ПРИМЕР 23. ОГОНЬ КОЛОНН



Ход Автомы. Цель атаки — Рэндолл и Рэндалл, поскольку на первой карте действий изображена . Автома тратит 1 фишку боеприпасов и стреляет из , так как повреждено.

## УСТРАНЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Когда Автома устраняет повреждения, всегда убирайте **первый** встреченный жетон повреждения, начиная со столбца ниже жетона Автомы, двигаясь сверху вниз, затем сдвигаясь на 1 столбец влево, снова сверху вниз и так далее.

*Примечание:* Автома **никогда** не сможет устранить повреждения грузовых ячеек, находящихся **справа** от жетона Автомы.

## ПРИМЕР 24. УСТРАНЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ



Автома может устранить 1 повреждение. Начиная с жетона Автомы, спускайтесь вниз по этому столбцу. В нём нет повреждений, поэтому перемещайтесь на 1 столбец влево и снова спускайтесь сверху вниз. Первый встреченный жетон повреждения находится в ряду «В».



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Когда игра завершится, подсчитайте очки славы Автомы по следующим правилам:

- 1 очко славы за каждое деление маршрута, на которое колонна Автомы вас опередила (короткие пути учитываются только в случае, если у вас есть возможность их использовать);
- очки славы, полученные или потерянные в ходе игры (т. е. количество звёзд на том делении счётчика славы, на котором находится жетон славы Автомы);
- 1 очко славы за каждые **две** карты предметов и/или добычи Автомы (в любых комбинациях, округляя в меньшую сторону).

В зависимости от общего исхода игры:

- если вы или Автома **достигли «Авроры»**, то Автома получает 1 очко славы за каждую свою фишку выжившего, **не находящуюся в зоне заражения**;
- если **никто не достиг «Авроры»**, Автома получает 1 очко славы за каждую группу грузовых ячеек своего планшета, на которой нет жетонов повреждений.

Подсчитайте свои очки славы по обычным правилам. Если вы набрали больше очков, чем Автома, вы победили.

### ПРИМЕР 25. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ СЛАВЫ



В данном случае Автома получает:

1. 1 очко славы за то, что её колонна на 1 деление обогнала колонну игрока;
2. 1 очко славы, обозначенное на счётчике славы;
3. 1 очко славы за две карты предметов и/или добычи;
4. 4 очка славы за 4 группы неповреждённых грузовых ячеек, помеченные символом ★ (так как никто не достиг «Авроры»).

Итого Автома получает 7 очков славы.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ АВТОМЫ



Если в ячейке 1 есть враг, Автома получает 1 фишку боеприпасов.

Если во время этапа передвижения у Автомы нет топлива, она перед передвижением получает 1 фишку топлива, в противном случае — 1 фишку боеприпасов.



Если в ячейке 3 есть враг, Автома получает 1 фишку топлива.

Во время этапа передвижения Автома вербует 1 выжившего, если у неё меньше выживших, чем у вас.

В конце раунда вы должны добавить 1 жетон повреждения в свою колонну.



Во время этапа передвижения Автома использует **первый** встреченный короткий путь (и применяет все его эффекты, если таковые имеются).

**Примечание:** если ближайшими оказываются несколько коротких путей, Автома всегда выбирает короткий путь, который подходит ей лучше.



В конце раунда вы теряете 1 очко славы, если у вас на счётчике славы больше очков, чем у Автомы.



В конце раунда вы должны добавить 1 жетон повреждения в свою колонну.



В конце раунда Автома перемещает 1 выжившего из заражённой зоны в грузовую ячейку для выживших. Затем вы должны положить 1 жетон заражения на карту одного из своих выживших.





## Авторы игры

### Pendragon Games

**Автор игры:** Мауро Кьяботто

**Редактор:** Андреа Виджак

**Графическое оформление и вёрстка:** Давиде Корси

**Обложка:** Skeleton Crew

**Иллюстрации:** Skeleton Crew, Давиде Корси, Wahtari Studio

### Ares Games

**Производство:** Роберто Ди Мельо и Фабио Майорана

**Вёрстка:** Хонда Эйдзи

**Перевод на английский:** Паоло Робино

**Редактор английской версии:** Уильям Ниблинг

**Производство:** Сильвио Негри-Клементи

**Благодарности:** Марика Беретта, Триша Зловьяк, Келли Стокко и Роберто Викарио

**Руководство:** Роберто Ди Мельо и Фабрицио Ролла

**Я хочу отметить и поблагодарить всех прекрасных людей, которые помогли мне развить и усовершенствовать эту игру. Спасибо вам:**

моя девушка Магуи — за то, что ты мой главный источник альтернативной точки зрения на все аспекты игры (и жизни);

моя группа потрясающих тестировщиков: Андреа, Дарио, Давиде, Диего, Давиде, Дидье, Эрик, Жанмари, Жоэль, Марко, Михаэль, Патрик — без вас игра не стала бы такой, какой стала;

Алессандро, Флавио, Франческо, Лука, Лоренцо, Марко — за большую помощь и предложения по улучшению игрового процесса;

Франческо «Il Folletto» и друзья клуба Дадо Джиалло — за энтузиазм и доброту, позволившую провести у вас множество тестовых партий;

авторы и тестировщики, с которыми я познакомился на конвентах Ideag, игроки с giosAosta и все остальные удивительные люди, которых я встречал благодаря этой игре на протяжении многих лет.

Особая благодарность Андреа Дадо, без которого, скорее всего, игры сейчас бы не было.



Kickstarter Edition Distributed by  
Pendragon Game Studio Srl,  
Via Curtatone 6, 20122, Milano (MI), Italy.  
pendragongamestudio.com,  
info@pendragongamestudio.com.  
Retain this information for your records.



Retail Edition Distributed by  
Ares Games Srl,  
Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capizzano Pianore (LU), Italy.  
www.aresgames.eu.  
Retain this information for your records.

© 2020 Pendragon Game Studio Srl. Last Aurora is a trademark of Pendragon Game Studio Srl. All rights reserved.

## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Джей

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Павутницкая

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Сухойей

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**Корректор:** Ольга Португалова

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Редакция благодарит Юлию Колесникову за помощь в подготовке игры к изданию.

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.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)





# ПРИЛОЖЕНИЕ

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Фишка боеприпасов



Выживший



Мощность грузовика: показывает максимальное количество прицепов, которое можно прикрепить к этому грузовику



Фишка продовольствия



Грузовик



Скорость грузовика



Фишка топлива



Прицеп



+1 к скорости грузовика



Фишка или карта предмета



Устройство



Гусеницы: эта колонна может использовать короткие пути, на которых есть такой же символ



(Получите 1) жетон повреждения



Локация



Ячейка брони: в этой ячейке может находиться только жетон повреждения



Уберите 1 жетон повреждения



Вражеский клан



В этой ячейке может находиться только выживший (или жетон повреждения)



(Получите 1) жетон заражения



Событие



В этой ячейке может находиться только продовольствие или топливо (или жетон повреждения)



Уберите 1 жетон заражения



Добыча



Особая ячейка: приносит 1 фишку продовольствия в конце каждого раунда. Положите эту фишку в другую подходящую грузовую ячейку



(Получите 1) очко славы



Идентификатор врага: обозначает связь добычи и повреждений с картой врага



Оружейная ячейка: позволяет игроку атаковать; числом обозначается параметр оружия (1, 2, 3 или 4)



Потеряйте 1 очко славы



Навык разведки выжившего



Цель: та часть карт колонны (отмеченная красным), в которой игроки должны распределить повреждения



Заклинивание: оружие, использованное в этой атаке, повреждено, положите на ячейку с этим оружием жетон повреждения



Дополнительная карта. В партии используется ограниченное число карт с этим символом

Верхний ряд: повреждение устройств

Нижний ряд: повреждение грузовика и/или прицепа

Левый столбец: повреждение грузовика и/или устройства на грузовике

Повреждение грузовика