



МАКСИМУМ

АПОКАЛИПСИС
ГОТИЧЕСКИЕ УЖАСЫ



1-6



45 - 90'



13+

ОБ ИГРЕ

«Максимум Апокалипсис» — кооперативная настольная игра, в которой участники пытаются выжить в мире после конца света. Игроки исследуют местность и сталкиваются с монстрами, попутно стараясь найти пропитание и ресурсы, необходимые для завершения миссии и побега. Если игроки хотят выжить, им придётся работать вместе на пути к своей цели, а в противном случае их ждёт гибель в суровой апокалиптической пустоши.

ВАЖНО:

Если текст карты напрямую противоречит правилам, текст карты имеет приоритет.

ПОНИМАНИЕ ПРАВИЛ

Если вы сомневаетесь в том, как применить то или иное правило или как разрешить ситуацию, всегда выбирайте вариант, который будет лучше соответствовать происходящему, или тот, который сделает игру сложнее.



КОМПОНЕНТЫ

2 карты персонажей	14 карт находок
2 картонных фигурки персонажей	15 карт безумия
60 карт выживших	20 карт дня и ночи
75 карт монстров	8 тайлов местности
6 карт боссов	8 карт-разделителей
9 карт миссий	1 мешочек для жетонов



30 пронумерованных жетонов появления монстров: используются вместо основных кубиков.



4 жетона засады: когда игрок достаёт из мешочка этот жетон, он сразу берёт карту монстра.



5 жетонов покоя: когда игрок достаёт из мешочка этот жетон, ничего не происходит (как при результате броска «7»).



3 жетона блокировки обыска: тайл, на котором лежит этот жетон, нельзя обыскивать. Одновременно могут быть заблокированы только 3 тайла. Если вам нужно заблокировать ещё один тайл, выберите тайл, с которого вы снимете блокировку.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждая миссия проходит по уникальному сценарию и ставит перед выжившими непростую задачу. Как правило, вам нужно будет выполнить цель миссии и вернуться к фургону, имея достаточное для побега количество топлива.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Выберите персонажа

Каждый игрок выбирает персонажа и берёт его карту, фигурку с подставкой и уникальную колоду карт. Если кто-то выбрал Ветерана, не забудьте взять карту Пса (стр. 29).

Перемешайте свою колоду.

2 Выберите миссию

Игроки могут выбрать миссию самостоятельно или случайным образом. Прочтите указания, чтобы выполнить дополнительные шаги подготовки.

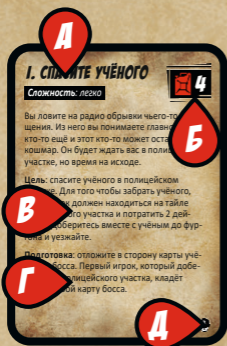
3 Сформируйте колоду монстров

Возьмите карты монстров, соответствующие выбранному апокалипсису, и перемешайте их.

4 Сформируйте колоды находок

Используя перечисленные в описании миссии карты находок, сформируйте три колоды (синюю, зелёную и красную). Перемешайте каждую из них по отдельности и поместите на соответствующие ячейки планшета находок.

КАРТЫ МИССИЙ



- А** Название и сложность.
- Б** Если на карте миссии есть символ топлива, вы должны собрать указанное количество топлива, чтобы выполнить цель миссии. Если не указана иная цель, вы должны вернуться к фургону с этим количеством топлива.
- В** Цель миссии и дополнительные шаги подготовки.
- Г** Подготовка босса. Выберите случайного босса того же типа, что и колода монстров, соответствующая апокалипсису. К боссам применяются те же правила, что и к обычным монстрам, но иногда карта босса лежит отдельно от колоды монстров и входит в игру при наступлении определённых условий.
- Д** Колода монстров.
- Е** Тайлы местности для этой миссии.
- Ж** Состав колоды находок. Помните, что вы можете использовать карты продуктов и вооружения с любыми номерами.

5 Выберите способ появления монстров

Если вы хотите использовать жетоны появления монстров вместо кубиков, сложите в мешочек все пронумерованные жетоны. Затем добавьте то или иное количество жетонов засады и жетонов покоя: это дополнительная настройка уровня сложности.

Легко: 5 жетонов покоя | 0 жетонов засады

Нормально: 4 жетона покоя | 1 жетон засады

Тяжело: 3 жетона покоя | 2 жетона засады

Невозможно: 0 жетонов покоя | 3 жетона засады

6 Составьте поле

Отложите стартовый тайл (фургон) и сложите тайлы местности, указанные на карте миссии, в стопку лицом вниз. Перемешайте эти тайлы и по очереди выложите их на стол. Вы можете сделать обычное равностороннее поле или придумать своё, уникальной формы. После того как вы выложите последний тайл, возьмите тайл фургона и присоедините его к любому тайлу на краю карты. Все игроки начинают игру на фургоне (если на карте миссии не указано иное).

7 Наберите начальную руку

Каждый игрок берёт в руку 4 карты из своей колоды выжившего: это будет его начальная рука. **У вас в руке не может быть больше 10 карт.** Карты находок, которые вы будете брать в ходе игры, считаются частью руки. Если в какой-либо момент игры у вас больше 10 карт, вы сразу, до совершения каких-либо действий, должны сбросить лишние карты.

В эту фазу каждый игрок может один раз заменить карты. Если вы решите это сделать, отложите до 4 карт из руки, возьмите столько же карт из колоды, а затем замешайте отложенные карты обратно в колоду.

8 Выставьте стартовое значение голода

Каждый игрок берёт по одному кубику голода, выставляет его на значение «1» (стартовый уровень голода) и помещает на карту своего персонажа.

9 Возьмите начальных монстров

Каждый игрок берёт по одной карте из колоды монстров и выкладывает её перед своим персонажем (ваш фургон привлёк внимание своим шумом).

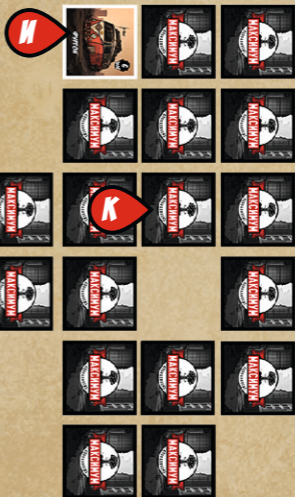
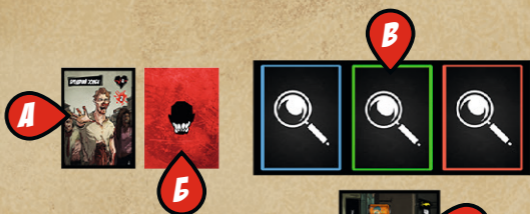
Карты монстров остаются перед вашим персонажем (даже если вы двигаетесь), пока они не будут уничтожены, сброшены или перемещены с помощью эффекта карты (например, «Фальшфейер» у Пожарного).

Игрок может атаковать карты монстров, лежащие перед другими игроками, если они находятся в пределах дальности его атаки.

10 Выберите первого игрока

Оцените ситуацию и решите, кто будет ходить первым. Далее ход передаётся по часовой стрелке. Чтобы отмечать количество урона, боеприпасов и т. д., используйте соответствующие жетоны и маркеры. Также вы можете отмечать эти показатели дополнительными кубиками — на бумаге или любым другим удобным вам способом.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ



А Сброс карт монстров

Б Колода монстров

Перемешайте карты монстров и сформируйте из них колоду рядом с полем. Когда колода закончится, перемешайте карты в сбросе и сформируйте новую.

В Колоды находок

Перемешайте карты и сложите их в колоды по цветам. Когда колода находок заканчивается, не перемешивайте сброшенные карты и не формируйте новую колоду.

Г Сброшенные карты находок

Область игрока:

Д Сброшенные карты выжившего

Е Колода выжившего

Ж Карта персонажа

З Начальный монстр

И Стартовая позиция

К Поле

Поместите всех персонажей на тайл фургона, если на карте миссии не указано иное. Убедитесь, что все тайлы местности расположены так, что до каждого из них можно добраться, двигаясь по горизонтали или вертикали.

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Можно ли обыскивать тайл, если на нём лежит маркер монстра или передо мной лежит карта монстра?

Можно, поскольку монстры не блокируют действия.

Если колода карт находок закончилась, нужно ли перемешивать сброс и формировать новую колоду?

Нет.

А Символ находки

Этот символ указывает, из какой колоды находок вы можете брать карты, когда обыскиваете этот тайл.

ВАЖНО:

Один тайл можно обыскать за действие только один раз в ход (эффекты самих тайлов и некоторых карт могут позволить вам обыскать один тайл больше одного раза). Если символа нет, вы не можете обыскивать этот тайл за действие.

Б Появление монстров

Когда вы выбрасываете на кубиках это число, на этом тайле появляются монстры (см. раздел «Порядок хода»).

В Условие

Это условие, при котором применяется эффект тайла. В данном примере эффект тайла применяется каждый раз, когда вы на него перемещаетесь.

Г Эффект тайла

Почти каждый тайл обладает тем или иным эффектом. Некоторые эффекты применяются, когда тайл открывается, другие — когда игрок на него перемещается.

КАРТЫ МОНСТРОВ



А Название монстра

Б Здоровье монстра

В Урон

Г Дальность

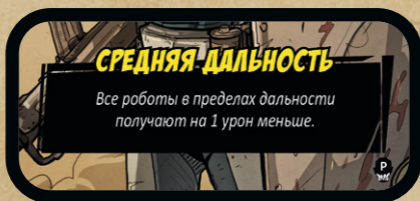
Если не указано иное, эффект ниже применяется на всех игроков в пределах дальности.

Д Эффект

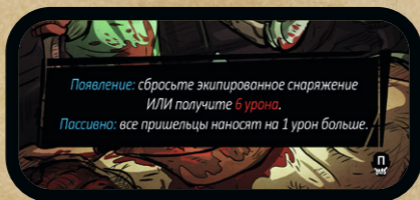
Е Набор монстров (П: пришельцы)

(Колода монстров с Ктулху и культистами помечена буквой Л — как дань уважения Г. Ф. Лавкрафту и во избежание путаницы с колодой кайдзю).

На многих картах персонажей и монстров указана дальность действия, поэтому стоит отдельно рассмотреть этот аспект на примерах. Начнём с карты **пришельца-захватчика** (слева). Он активируется в конце вашего хода и наносит 3 урона вам и всем игрокам, которые находятся на соседних с вами тайлах по вертикали и горизонтали. Также все игроки, которые получили урон, должны сжечь карту, т. е. сбросить верхнюю карту своей колоды.



Робот-охранник уменьшает урон, получаемый всеми роботами в пределах средней дальности (включая себя), на 1. Если в этих пределах находятся несколько роботов-охранников, сила эффекта возрастает.



Пришелец-учёный — крайне опасный враг: если игроку не повезло его взять, он должен сразу сбросить экипированное снаряжение или получить 6 урона. Более того, пока этот враг в игре, ВСЕ пришельцы (включая его) наносят на 1 урон больше.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



- А** Имя персонажа
- Б** Стартовое здоровье
- В** Уровень скрытности
- Г** Название действия: Дальность атаки

Д Уникальная способность

Пример: уникальная способность Стрелка позволяет ему начать игру с экипированным и заряженным «Кольтом».

ИСТОЩЕНИЕ

Когда ваш уровень голода достигает значения «6», вы начинаете получать урон от голода. Переверните свою карту персонажа и поместите свой кубик голода в верхнюю ячейку шкалы голода. Пока вы истощены, вы не можете пользоваться уникальной способностью персонажа. Если в этом состоянии вам нужно увеличить уровень голода, вместо этого сдвиньте кубик вниз по шкале и получите урон от голода, соответствующий новому положению кубика на шкале. Как только вам удастся поесть или другим способом уменьшить уровень голода (т. е. когда значение кубика станет меньше 6), переверните карту на изначальную сторону. Если в последующие ходы вы снова достигнете истощения, переверните карту и положите кубик в верхнюю ячейку шкалы голода.



- А Показатель скрытности**
Когда вы истощены, этот показатель уменьшается.
- Б Шкала голода**
Когда кубик голода достигает черепа, вы умираете от истощения (даже если у вас ещё не кончилось здоровье).
- В Уникальная способность перестаёт действовать.**

ПОРЯДОК ХОДА

1 Выложите новых монстров

Бросьте два основных кубика. Поместите по одному маркеру монстра на каждый раскрытый тайл местности, на котором номер появления монстров равен сумме выпавших значений.

На тайле не может находиться более 3 маркеров монстров. Не кладите маркеры на тайлы, на которых уже есть 3 маркера.

Если вы играете с жетонами появления, вместо броска кубиков случайно вытяните из мешочка жетон. Если в результате монстры не появляются, не возвращайте жетон обратно в мешочек. Если же монстры появились, верните все отложенные ранее жетоны появления обратно в мешочек.

Если на тайле находится игрок, вместо размещения маркера он берёт карту из колоды монстров и кладёт её перед собой. Это касается всех игроков, находящихся на этом тайле.

2 Возьмите карту из своей колоды выжившего

Если в вашей колоде кончились карты и вы должны взять карту, но не можете, ваш персонаж погибает.

3 Выполните действия

Вы можете выполнять действия в любом порядке, а также выполнить одно действие несколько раз, но вы **должны** выполнить **ровно** 4 действия.

Возможные действия:

- переместиться на 1 тайл по горизонтали или вертикали;
- взять карту из своей колоды выжившего;
- разыграть карту из руки;
- выполнить действие с карты экипированного снаряжения или карты персонажа;

- обыскать: возьмите карту находки того же цвета, что и символ обыска на вашем тайле (если он есть). Вы не можете обыскать один и тот же тайл более одного раза в ход.

Свободные действия:

Эти действия вы можете выполнить в любой момент своего хода (то есть до или после любого из четырёх основных действий).

- Один раз в ход вы можете сбросить 2 карты выжившего из руки, чтобы взять 1 карту из своей колоды выжившего.
- Один раз в ход вы можете обменяться любым количеством карт находок с одним игроком, персонаж которого стоит на том же тайле, что и ваш.
- Вы можете свободно разыгрывать карты для выполнения цели. Например, вам не нужно тратить основные действия, чтобы заправить фургон топливом. Вы можете отмечать доставленное топливо маркерами, но при этом не забываете сбрасывать карты топлива.

4 Эффекты тайлов

Некоторые тайлы активируются в конце хода. Например, если вы стоите на тайле «Поле», вы должны взять карту монстра, который на этапе 6 активируется и нанесёт вам урон!

5 Повысьте уровень голода

Повысьте свой текущий уровень голода на 1: выставьте свой кубик голода на соответствующее значение.

Если вы уже истощены, повысьте ваш урон от голода.

Если ваш уровень голода достигает «6», переверните свою карту персонажа и получите урон от голода. **Урон от голода нельзя уменьшить или заблокировать.**

В последующие ходы вы будете получать всё больше и больше урона от голода, если не будете питаться.

6 Монстры атакуют

В конце вашего хода монстры, карты которых лежат перед вами, атакуют всех игроков в пределах дальности, если на их картах указан соответствующий эффект. Если дальность не указана, монстр атакует только игрока, перед которым он лежит. Активируйте монстров слева направо. Не забудьте учесть эффекты состояний, таких, например, как яд.

7 Проверка условий победы

Проверьте, выполняете ли вы условия победы, указанные на карте миссии. Если нет, начинается новый ход следующего игрока по часовой стрелке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Игроки могут перемещаться с одного тайла местности на другой только по горизонтали и вертикали.

За 1 действие вы можете совершить 1 перемещение.

Когда вы перемещаетесь на закрытый тайл, откройте его и примените эффект, если это возможно.

Например: вы открываете тайл «Лагерь бандитов» и перемещаетесь на него.

Вы должны применить эффект этого тайла: выберите между получением урона и сбросом экипированной карты снаряжения.

Если перед вами нет карт монстров и вы перемещаетесь на тайл с одним или более маркерами монстров, вы можете пройти проверку скрытности, чтобы узнать, удалось ли вам проскочить мимо них, ИЛИ намеренно привлечь к себе монстров — убрать все маркеры с тайла и выложить перед собой столько же карт монстров.

ПРОВЕРКА СКРЫТНОСТИ

Бросьте два основных кубика. Если сумма значений меньше или равна уровню скрытности вашего персонажа, проверка считается успешной.

Каждый маркер монстра на тайле снижает ваш уровень скрытности на 1. Если же сумма значений больше уровня скрытности, уберите все маркеры с тайла и выложите перед собой столько же карт монстров.

Если колода монстров закончится, перемешайте сброшенные карты монстров и сформируйте новую колоду.

РОЗЫГРЫШ КАРТ

В свой ход вы можете разыгрывать два типа карт: карты мгновенных действий и карты снаряжения.

Все карты находок и карты выживших относятся к одной из этих двух категорий. Розыгрыш мгновенной карты из руки занимает 1 действие.

Примените эффект, описанный на карте, и сбросьте её.

Перезарядка оружия, питание, лечение — всё это требует 1 действия. Разыграв карту находки, положите её в сброс к другим картам находок, а НЕ в свой личный сброс.



МГНОВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ



- А** Символ мгновенного действия и название карты
- Б** Дальность (если есть)
- В** Эффект карты

ПОМНИТЕ:

Раз в ход вы можете обменяться картами находок с одним игроком на том же тайле, что и вы (если вы просто даёте или получаете карты, это тоже считается обменом). Но вы не можете обмениваться картами выживших!

КАРТЫ НАХОДОК



А Тип карты и название карты

Все карты находок считаются мгновенными, кроме топлива — вы должны сразу выбрать: экипировать его или сбросить.

Б Указатели

Карты находок разделены по цветам и иногда помечены номерами. Это поможет вам быстрее искать карты при подготовке к игре.

В Эффект карты

Все карты находок применяются только к тому игроку, который их разыграл. Например, вы не можете за действие «накормить» другого игрока, но можете свободным действием передать ему продукты, если вы находитесь на одном тайле, чтобы он «поел» в свой ход.

КАРТЫ СНАРЯЖЕНИЯ



А Символ снаряжения и его размер

Б Название карты

В Стартовый боезапас (если есть)



Символ топлива означает, что это снаряжение можно перезарядить только с помощью топлива, а не боеприпасов. Одна карта топлива полностью восстанавливает боезапас такого снаряжения.

Г Дальность

Д Действие или эффект карты

Карты снаряжения выкладывают перед своим персонажем; они остаются лежать перед вами, пока не будут уничтожены. Как правило, карты снаряжения дают персонажу новые действия или пассивные способности.

Нельзя экипировать несколько одинаковых карт снаряжения (например, вы не можете носить две шляпы рейнджера). Единственное исключение из этого правила — карты топлива. Если у снаряжения есть стартовый боезапас, положите на эту карту указанное количество маркеров боеприпасов, когда выкладываете её перед собой. Каждый раз, когда вы используете действие этой карты, убирайте один маркер боеприпаса. Если маркеров нет, вы не можете применить действие этой карты. У каждого снаряжения есть размер — количество ячеек снаряжения, которое она занимает. У каждого персонажа по умолчанию 4 ячейки снаряжения. Вы не можете выложить карту снаряжения, если она превысит лимит, но можете сбросить уже экипированные карты снаряжения, чтобы освободить ячейки для новой карты.



Малая дальность: эффекты действуют в пределах тайла, который занимает персонаж.



Средняя дальность: эффекты действуют в пределах тайла, который занимает персонаж, и соседних тайлов по горизонтали и вертикали.



Высокая дальность: эффекты действуют на расстоянии 1 или 2 тайлов по горизонтали и вертикали, но НЕ действуют на тайле, который занимает персонаж.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если у выжившего заканчивается здоровье ИЛИ карты в колоде, он погибает. Все карты монстров перед этим игроком сбрасываются; выложите такое же количество маркеров монстров на тайл, который занимал его персонаж. Его карты находок остаются лежать на том же тайле (вы можете запомнить это или положить карты прямо на тайл). Другие игроки могут подобрать их свободным действием, как если бы совершали обмен с персонажем.

Если все игроки погибли или маркеры монстров закончились — и вам нужно разместить ещё один маркер, ваша команда проигрывает.

Чтобы увеличить сложность игры, вы можете договориться, что команда проигрывает, если погибает хотя бы один персонаж.

Чтобы победить, игрокам нужно выполнить цель миссии, заправить фургон необходимым количеством топлива и вернуться к нему всеми персонажами.



УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Если после нескольких партий «Максимум Апокалипсис» покажется вам слишком простой игрой, вы можете увеличить сложность следующими способами:

- Использовать жетоны появления монстров вместо кубиков.
- Добавить больше карт «Засада» и карт «Хлам» в колоды находок.
- Убрать ограничение количества маркеров монстров на тайле.
- Перед игрой бросить кубики голода, чтобы установить случайный стартовый уровень голода для всех персонажей.
- Собрать поле из большего числа тайлов.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Если вы решили сыграть в одиночку, можете выбрать сразу двух персонажей. Перемешайте карты выживших этих персонажей и сформируйте из них одну колоду, а затем возьмите в руку 8 карт. Предел руки увеличивается до 20 карт. Ходите персонажами по очереди. Вы можете ходить одним персонажем, но при этом разыгрывать карты другого. В противном случае продолжайте играть как обычно, поочередно сменяя персонажей. При игре за нескольких персонажей таким образом игра пройдет немного проще и быстрее.

РЕЖИМ «ПАНДЕМИЯ»

В этом режиме меняется одно из правил: когда вы должны выложить монстра на тайл с 3 маркерами монстров, выложите по одному маркеру монстра на все соседние тайлы.

МАКСИМАЛЬНЫЙ АПОКАЛИПСИС

Если вам по душе настоящий хардкор, можете смешать колоды нескольких видов монстров и добавить дополнительные тайлы. Игра станет более сложной и непредсказуемой. Сможете ли вы пережить ядерный апокалипсис, когда вас окружают зомби, а с неба вторгаются пришельцы?



ВЕТЕРАН И ЕГО ПЁС

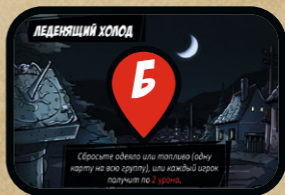
Играя за Ветерана и Пса, вы можете выбрать, кого из них будет атаковать каждый враг, но вы должны равномерно распределить врагов между персонажами. Например: если перед вами два монстра, один будет атаковать Ветерана, а другой Пса, но вы можете выбрать, кто кого. Если монстр атакует всех игроков в пределах своей дальности атаки, урон получают и Ветеран, и Пёс. Если вы заканчиваете ход в госпитале, то можете восстановить 2 здоровья каждому из них.

У Ветерана есть 4 ячейки снаряжения, а у Пса — 0. Если живы оба персонажа и вам нужно провести проверку скрытности, используйте наименьший показатель. Если Ветеран или Пёс погибнет, продолжайте играть за того, кто остался жив.



СМЕНА ДНЯ И НОЧИ

Если вы хотите усложнить игру, можете добавить колоду карт дня и ночи. Убедитесь, что все карты ориентированы в одну сторону, и перемешайте их. Положите колоду рядом с полем. Не меняйте её местоположение и ориентацию карт: это крайне важно, чтобы карты работали должным образом.



В начале игры колода должна лежать «дневной» стороной вверх. В конце каждого раунда (когда каждый игрок сделал по одному ходу) вы будете взаимодействовать с этой колодой. Если видна «дневная» сторона, переверните верхнюю карту на «ночную» сторону: с этого момента начинают действовать её эффекты **Б**. Карта должна лежать на вершине колоды, чтобы вам не было видно «дневную» сторону следующей карты. Если же видна «ночная» сторона, положите эту карту в сброс. Откроется «дневная» сторона следующей карты; на ней указано направление, в котором должны передвинуться все маркеры монстров **А**. Уберите с поля каждый маркер, который переместился на тайл с игроком, после чего этот игрок (все игроки, если их несколько на одном тайле) берёт карту. Если маркер должен переместиться за пределы карты, не трогайте его.

КОЛОДА БЕЗУМИЯ

Многие монстры из колоды Мифов Ктулху заставляют вас брать карты безумия. Когда вы берёте карту безумия, положите её перед собой лицом вверх. Они занимают ячейки снаряжения, но не считаются картами снаряжения, и поэтому вы не можете просто сбросить их — но должны сбрасывать снаряжение, если достигли предела и вынуждены взять ещё одну карту безумия. При этом безумие считается эффектом состояния, поэтому его можно убрать картой или способностью, которая убирает эффекты состояния или даёт вам неуязвимость к ним. Если карты безумия занимают все ячейки снаряжения, а вы вынуждены взять ещё одну карту безумия, ваш персонаж окончательно теряет связь с реальностью и выбывает из игры.



А Ячейки снаряжения

Б Эффект

Каждая карта безумия — это какая-то фобия или болезнь, оказывающая пагубный эффект на вашего персонажа. Не забывайте учитывать все эти эффекты, пока эти карты лежат перед вами.

ПРИМЕР ХОДА

Я играю за Механика. Передо мной лежит карта снаряжения («Турель» с 4 боеприпасами) и карта монстра («Они»). Мой голод на отметке «5», но при этом у меня полное здоровье. Мой персонаж находится на заправке (9), а рядом, в лесу, находится Пожарный. Я выбрасываю 6 на кубиках и кладу по маркеру монстра на полицейский участок (6) и фургон. Я беру карту из своей колоды и перехожу к выполнению действий.

Маркеры монстров появляются на тайлах с номером «6».



П : местонахождение Пожарного

М : местонахождение Механика

Действие 1: Я разыгрываю «Модернизацию» и кладу её на «Турель»: теперь она будет наносить 5 урона всем, кто меня атакует.

Действие 2: Я обыскиваю заправку и беру красную карту находки. Это оказывается топливо, и я решаю сразу экипировать его. У меня остаётся только 1 ячейка снаряжения.

Действие 3: Я разыгрываю «Инструкцию по безопасности», что позволяет мне положить перед Пожарным одну из своих карт — «Неконтактную мину». Также я беру карту из своей колоды.

Действие 4: Я экипирую «Сварочную маску», которая уменьшает весь урон по мне на 1 и занимает последнюю доступную ячейку снаряжения.

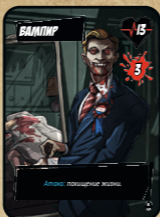


Мой голод увеличивается до значения «6». Я переворачиваю карту персонажа и получают 2 урона от голода. Они атакует меня, но благодаря «Сварочной маске» я получаю 3 урона вместо 4. «Турель» реагирует на атаку выстрелом: я сбрасываю маркер боезапаса, и они получает 5 урона (4+1 от «Модернизации»).



Поскольку это атака на малой дистанции, они контратакует и снова наносит мне 3 урона. Турель снова стреляет в ответ. Они контратакует в третий раз и снова получает 5 урона от турели. Они умирает, и я кладу его карту в сброс колоды монстров. На этом мой ход окончен. Мой персонаж получил 11 урона, а у моей турели остался один выстрел.

ПРИМЕР ХОДА



Действие 1: Я разыгрываю «Бусидо», чтобы получить доступ и к защитным, и к атакующим способностям.

Действие 2: Я экипирую «Катану».

Действие 3: Я использую «Катану», чтобы нанести вампиру и упырю по 5 урона (3+2 от «Кабуто»). Упырь сразу умирает.

Действие 4: Я экипирую «Вакидзаси».

Настаёт черёд монстров. Вампир атакует меня, но способности «Кабуто» и «Вакидзаси» уменьшают урон на 1 и ещё на 3, то есть монстр не наносит мне урона. Из-за этого не срабатывает защитная способность «Катаны». Возможно, четвёртым действием лучше было бы использовать «Катану». Тогда вампир с 3 здоровья смог бы укусить меня на 2 урона и восстановить себе 2 здоровья (похищение жизни), но контратака уничтожила бы его — она нанесла бы аж 8 урона!

ПРИМЕР ХОДА

В начале хода я бросаю кубики, и маркер монстра появляется на моём тайле; значит, я должен взять карту монстра. Это оказывается кошмарная тёмная молодь, которая вынуждает меня взять карту безумия. Это монофобия: мне неприятно оставаться одному на тайле. Ближайший игрок в 3 тайлах от меня, но мой ход уже начался, поэтому я не получаю урона от монофобии. Я нахожусь по соседству с фургоном, где меня ждут 3 монстра.



Действие 1: Я использую «Чётки», чтобы переместить 2 маркера монстров с фургона на соседний нераскрытый тайл.

Действие 2: Я экипирую «Колоратку». Она даёт неуязвимость к эффектам состояний, а карты безумия как раз считаются таковыми. Поэтому я сбрасываю карту «Монофобия».

Действия 3 и 4: Я дважды использую «Кадило», чтобы нанести культуисту и тёмной молоди по 6 урона. Культист погибает, а вот молодь выживает и в конце моего хода наносит мне 4 урона.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

ПОМНИТЕ:

- 1 Обращайтесь к глоссарию игровых терминов.
- 2 Не придумывайте новые правила.
- 3 Полностью выполняйте предписания на картах, которые разыгрываете.

Можно ли атаковать или наносить урон маркерам монстров?

Нет, вы можете атаковать только раскрытые карты монстров. Маркеры отображают уровень угрозы: вы примерно понимаете, где и сколько монстров, но не знаете, каких именно.

Что делать с картой снаряжения, если такая уже экипирована?

Считайте, что это запасная карта, ведь некоторые монстры уничтожают снаряжение. В крайнем случае раз в ход можно сбросить 2 лишние карты, чтобы взять карту из колоды.

Монстры, лежащие передо мной, ВСЕГДА двигаются вместе со мной?

Да, монстры неизбежно следуют за вами, куда бы вы ни двигались. Все эти кошмарные существа никогда не устают!

Если я перемещаюсь через несколько тайлов (карты «Выносливость», «Лошадь», «Мотоцикл»), нужно ли раскрывать каждый из них — или только последний?

Да, вы раскрываете все тайлы. Единственное исключение — карта Рейнджера «Бегом — марш»: в её тексте прямо указано, что раскрывается только последний тайл.

Можно ли экипировать две одинаковые карты?

Нет.

Если у меня экипирован «Скальпель» или «Перчатки», только я восстанавливаю больше здоровья или все игроки? Складываются ли эти эффекты?

Если здоровье восстанавливает сам Хирург, себе или другому игроку, эти карты усиливают лечение. Если экипированы оба этих предмета, Хирург будет восстанавливать на 2 здоровья больше.

Куда мне класть маркер монстра, когда я использую «Маскировку»? Если я кладу его на свой тайл, нужно ли мне проходить проверку скрытности, когда я покидаю или обыскиваю тайл?

Маркер монстра кладётся на тайл игрока. Проверку нужно проходить, только когда вы входите на тайл с маркером; вы можете находиться и выполнять действия на тайле, а также покинуть его, не совершая проверок.

Могу ли я взять карту снаряжения из сброса любого игрока с помощью карты «Находчивость» или способности «Починка»?

Да.

Можно ли мне экипировать карты других игроков, полученные таким образом?

Да.

Когда я использую «Смекалку», «Под покровом ночи», «Искать!» и подобные карты, я могу брать карты находок из любой колоды или колоды того цвета, который позволяет тайл?

Все карты, которые позволяют брать карты находок, позволяют брать карты любого цвета, в том числе комбинации карт разного цвета.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Атака: применяйте этот эффект каждый раз, когда атака монстра наносит урон игроку.

Безумие: карты безумия имеют разнообразные эффекты, но все они считаются эффектами состояний (карты, защищающие от эффектов состояний, также защищают от безумия).

Вход: примените этот эффект, когда вы перемещаетесь на этот тайл (срабатывает после проверки на скрытность).

Действие: потратьте действие, чтобы применить эффект на этой карте.

Конец хода: примените этот эффект перед атакой монстров, когда вы заканчиваете ход на этом тайле.

Контратака (дальность): если игрок атакует монстра с указанной дальности, но не убивает его, монстр сразу же наносит урон этому игроку. Если атака оглушает, то контратака выполняется ДО оглушения. Если монстр оглушён, он не контратакует.

Обыск: в течение своего хода игрок может обыскать за действие каждый отдельный тайл только один раз. Если на тайле указано, что его можно обыскать свободным действием, можете сразу взять карту находки.

Оглушение: цель этого эффекта не наносит урон до начала вашего следующего хода.

Остановка: закончите свои перемещения в этом ходу или примените эффект.

Пассивно: это пассивный эффект, действующий, пока карта находится в игре.

Проверка: пройдите проверку скрытности.

Похищение жизни: монстр восстанавливает столько здоровья, сколько урона нанесла его атака.

Раскрытие: примените этот эффект, когда переворачиваете этот тайл.

Сброс: сбросьте эту карту, чтобы применить эффект на ней. Сброс карты не считается отдельным действием. Карта снаряжения сначала должна быть экипирована для применения такого эффекта.

Сжечь: сбросьте верхнюю карту из своей колоды выжившего.

Уничтожение: примените этот эффект, когда монстр погибает. Эффект применяется только на игрока, перед которым лежит эта карта монстра. Когда термин «уничтожение» применяется к снаряжению, необходимо сбросить уже экипированную карту снаряжения.

Усиление эффектов: если одновременно действует несколько одинаковых эффектов, все они применяются полностью. Например, если в игре два учёных-пришельца, каждый из них увеличивает урон всех пришельцев (включая друг друга) на 1, в сумме на 2.

Экипировка: примените этот эффект, когда вы выкладываете эту карту перед собой.

Яд: положите жетон яда на свою карту персонажа. В конце каждого вашего хода получайте урон, равный количеству жетонов яда на вашей карте персонажа. Яд считается эффектом состояния.



**ЕЩЁ БОЛЬШЕ АПОКАЛИПСИСОВ
В ДОПОЛНЕНИЯХ!**

КАЙДЗЮ АТАКУЮТ!

Гигантские монстры выходят из глубин океанов — и кажется, что их не остановить. Если только не залезть в... огромных роботов!

Это дополнение полностью меняет привычные игровые условности. Вас ждут врагитаны, которых не победить обычным оружием! Здесь нет конкретных сценариев — только общая инструкция по подготовке. Вы можете сами решить, против какого кайдзю будете сражаться, а их сложность зависит от количества жизней — от 50 до 100.

А также встречайте новых героев — хитрого Учёного и меткого Рейнджера. Используйте их способности на полную катушку!

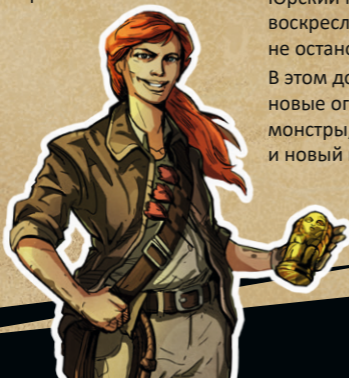




ЖУКОГЕДДОН

Мир наводнили отвратительные насекомые — слабые поодиночке, они легко компенсируют это количеством. И размерами — один скорпион может с лёгкостью расплющить целый танк!

Добро пожаловать в новый апокалипсис! Сразитесь с новыми врагами и уничтожьте их в трёх непростых сценариях.



ЮРСКИЙ ПЕРИОД

Из-за роковой ошибки учёных на Земле снова наступил Юрский период. Динозавры воскресли — и теперь их ничто не остановит!

В этом дополнении вас ждут новые огромные клыкастые монстры, три сложные миссии и новый герой — Археолог!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор идеи и разработчик: Майк Гнейд

Иллюстрации: Густав Рангмар

Графический дизайн: Густав Рангмар и Майк Гнейд

Особая благодарность: Мэттью Канджалоси, Розали Брайант Гнейд, Райан Уорд, Сэм Бэйли, Николь Амато, Энтони Амато, Крис О'Нил, Джейк Вандер Энд, Тодд Уэлш и всем остальным из Гильдии разработчиков игр Филадельфии.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: Марина Герасимова

Редактор: Полина Попова

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

