

ДНЕВНИК

Следуя описанным в дневнике правилам, вы подготовите игру и переживете день и ночь, разделенные на семь фаз.

Чтобы приступить к игре, вам не нужно знать все ее правила. Вы будете узнавать назначение символов, колод, ключевых слов, клеток на поле, параметров персонажей и прочих элементов игры прямо во время партии.

Что ж, давайте начнем.

Все остальное вы узнаете по ходу игры.

ПОДГОТОВКА

ОПРЕДЕЛИТЕ ЛИДЕРА

Выберите лидера случайным образом.



ВОЗЬМИТЕ 3 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Найдите карты персонажей, перемешайте их и возьмите их

- первую карту с красной рамкой,
- первые 2 карты с черной рамкой.

Поместите эти 3 карты лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Это ваши начальные персонажи в текущей партии. Запишите их имена на листе сохранения.

Выложите на карту каждого персонажа жетон голода уровня 2.

Найдите фигурки ваших персонажей и разместите их на клетке «Часовой» игрового поля.

Отложите оставшиеся неиспользуемые карты персонажей на клетку «Персонажи».

ПАМЯТКА ПО НАВЫКАМ ПЕРСОНАЖЕЙ — СМ. 101.

РАЗЛОЖИТЕ КАРТЫ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Поместите колоды на предназначенные для них клетки игрового поля, как показано на иллюстрации выше.

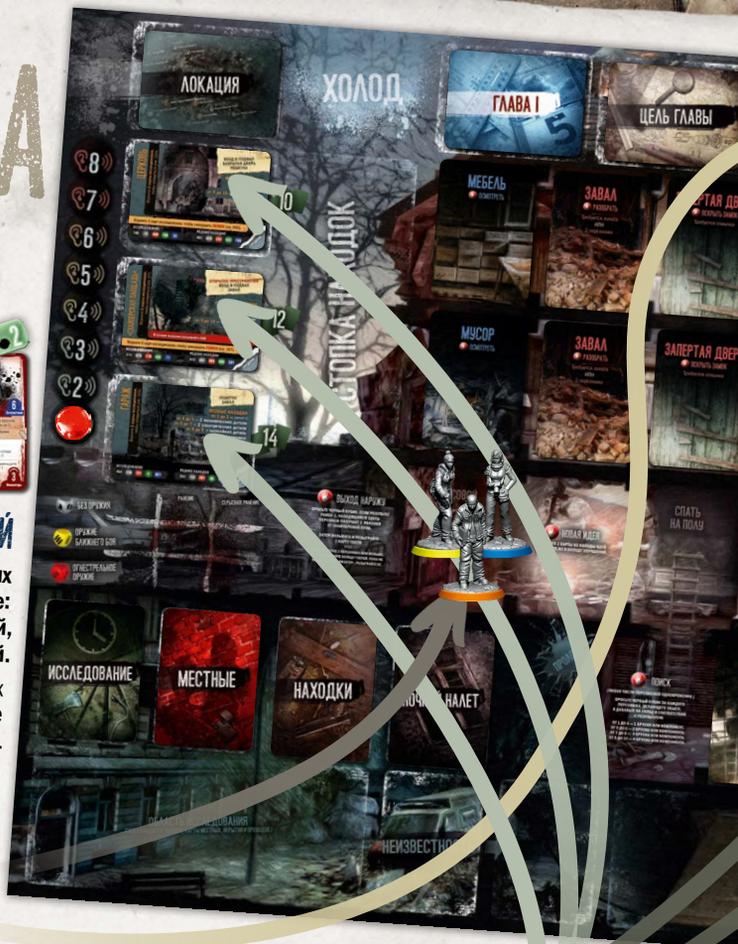
Выложите карты **УЛУЧШЕНИЙ** с зеленым уголком на клетку «Улучшения». Остальные карты **УЛУЧШЕНИЙ** положите на клетку «Идеи».

Найдите в колодах **НОЧНЫХ НАЛЕТОВ** и **МЕСТНЫХ** карты с красным уголком и пока что отложите их в сторону (они появятся в игре позже).

Возьмите **3 карты из колоды ЛОКАЦИЙ** и выложите их на **3 клетки локаций**.

РАЗЛОЖИТЕ ВСЕ КАРТЫ УБЕЖИЩА ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Убедитесь, что все эти карты лежат лицевой стороной вверх (стороной без синего уголка). Каждая карта убежища должна быть размещена на клетке с одноименным названием (например, карта мусора — на клетке «Мусор», карта запертой двери — на клетке «Запертая дверь» и т. д.).



ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ СОБЫТИЙ

Выложите карты событий лицевой стороной вниз (не смотрите их лицевую сторону) на клетку «События» по следующему принципу:

1. Перемешайте **3 карты завершающих событий** — это последние карты колоды событий.
2. Поместите карту «Глава III» на колоду событий.
3. Возьмите случайным образом **4 карты событий** и поместите их на колоду событий.
4. Поместите карту «Глава II» на колоду событий.
5. Возьмите случайным образом **3 карты событий** и поместите их на колоду событий.
6. Поместите карту «Глава I» поверх колоды событий. Уберите остальные карты событий в пакетик утилизации, в текущей партии они уже не понадобятся.

Наступает **новый день...**

УТРО

СОБЫТИЕ

Возьмите и разыграйте верхнюю карту из колоды событий.

Не забудьте добавить на клетку «Холод» столько жетонов холода, сколько указано на открывшейся карте.



Переходите к фазе дневных действий.

НОМЕРА СЮЖЕТОВ

На многих картах указаны номера сюжетов. Игнорируйте их, пока на них напрямую не сошлется игровые эффекты.



Номера сюжетов

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО УБЕЖИЩУ

Вы можете размещать персонажей на любых клетках убежища, картах улучшений и картах убежища, к которым можете добраться от клетки «Часовой».

Персонажи могут свободно передвигаться по горизонтали. Если между этажами есть лестница, они могут передвигаться и по вертикали. Вам недоступны карты и клетки, находящиеся за такими препятствиями, как **решетки, запорные двери, завалы, остатки завалов, проломы.**

Начинается новый день... Снаружи не затихает война и несут караул снайперы. Мы не можем покинуть убежище, но можем обустроить его. Нужно создать хоть какое-то подобие уюта: починить стулья, кровати, печку, а может, даже радио. Но сперва надо прибраться. И кто знает, вдруг в этом мусоре и завалах найдется что-то полезное...

ДНЕВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПАМЯТКА ПО ФАЗЕ ДНЕВНЫХ ДЕЙСТВИЙ – СМ. 300.

ПРАВИЛО ТРЕХ ДЕЙСТВИЙ

Каждый персонаж может выполнить до 3 действий.

Количество возможных действий уменьшается, если у персонажа есть жетоны состояний с черными точками. Эти точки показывают, какие именно из трех действий **НЕДОСТУПНЫ**.



— третье,



— второе и третье,



— все три.

На каждой карте улучшения, карте убежища и клетке действия убежища может находиться только 1 персонаж (единственные исключения из этого правила: действие «Поиск» и карта «Завал»).

В начале каждого этапа действий (первое действие, второе действие, третье действие) выбирайте действия для всех доступных персонажей, а затем одновременно их выполняйте.

После каждого этапа действий:

← СЛЕДУЮЩИЙ

Возможные действия (👊)

ДЕЙСТВИЯ НА КЛЕТКАХ УБЕЖИЩА И КАРТАХ УЛУЧШЕНИЙ

Поместите персонажа на выбранную клетку или карту и сбросьте со склада требуемые ресурсы и жетоны (если они требуются). Если в результате действия вы «создаете» жетоны, положите их на склад.

ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ УБЕЖИЩА

Поместите персонажа на выбранную карту убежища и **выполните то, что на ней указано**. Некоторые карты убежища («Завал», «Решетка», «Запертая дверь») требуют разместить на карте не только персонажа, но и определенный жетон со склада (лопату, ножовку, отмычку). После выполнения действия карты верните указанный жетон на склад. Вместо лопаты на карте «Завал» (и «Остатки завала») можно разместить дополнительного персонажа.

Действие карты «Запертая дверь» требует броска кубика, как описано ниже.

ВСКРЫТЬ ЗАМОК (требуется отмычка)

Бросьте черный кубик.

Если результат от 1 до 3, ничего не происходит.

Если результат от 4 до 10, сбросьте отмычку и выполните указания на обратной стороне карты.

РАЗМЕЩЕНИЕ НОВОЙ КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ

Вы можете взять **любую** карту улучшения (изучите обе ее стороны), но только из колоды на клетке «Улучшения». Выложите карту на пустую клетку убежища (это любая клетка без карты или действия, а также надписи «Часовой» или «Спать на полу») стороной с требованиями к созданию улучшения вверх. Затем поместите на карту улучшения любого персонажа, сбросьте требуемые ресурсы и жетоны со склада и переверните карту. Действия улучшения доступны со следующего этапа действий.

Переходите к фазе заката.

ПАМЯТКА ПО ФАЗЕ ЗАКАТА – СМ. 400.

ЗАКАТ

Солнце скрылось за горизонтом, и на город опустились густые тени. Выходить наружу в это время немного безопаснее. Но сначала нужно подкрепиться...

ВОДА

Каждому персонажу нужно выпить 1 воду () – сбросьте ее со склада.

За каждого персонажа, которому не хватило воды, бросьте черный кубик.

Если результат от 1 до 5, увеличьте его голод на 1.

Если результат от 6 до 10, увеличьте его депрессию на 1.

ГОЛОД

Каждому персонажу нужно съесть хотя бы 1 еду – сбросьте ее со склада.



– уменьшите его голод на 2.



– уменьшите его голод на 1.



– его голод остается прежним.

БЕЗ ЕДЫ – увеличьте его голод на 1.

← СЛЕДУЮЩИЙ

Переходите к фазе вечера.

ВЕЧЕР

До наступления ночи мы должны решить, кто останется в убежище отдыхать или стоять на карауле, а кто отправится в разрушенный город в надежде отыскать еду, лекарства и прочие необходимые нам вещи.

Назначьте каждому персонажу одно из четырех доступных занятий.

СПАТЬ В КРОВАТИ

Поместите не более 1 персонажа на 1 карту «КРОВАТЬ».
Уменьшите его усталость до 0.

СПАТЬ НА ПОЛУ

Поместите любое количество персонажей на клетку «СПАТЬ НА ПОЛУ».
Уменьшите их усталость на 2.

ОХРАНЯТЬ

Поместите любое количество персонажей на клетку «ЧАСОВОЙ». Они будут защищать убежище в фазе ночного налета. Чем выше мастерство часового, тем лучше.
Хотя бы 1 персонаж должен занять клетку «ЧАСОВОЙ», а иначе см. 333 в книге сюжетов.
Увеличьте усталость часовых на 1.

УСТРОИТЬ ВЫЛАЗКУ

Поместите до 3 персонажей на клетку «СТОПКА НАХОДОК». В фазе вылазки они отправятся исследовать улицы и окраины города. Чем выше инвентарь и мастерство персонажа, тем удачнее пройдет его вылазка.
Увеличьте усталость этих персонажей на 1.

← СЛЕДУЮЩИЙ

Переходите к фазе вылазки.





ПАМЯТКА ПО ФАЗЕ ВЫЛАЗКИ – СМ. 600.

Безопаснее всего передвигаться по городу ночью. Если где и раздаются выстрелы, то не так часто, как днем. Закинув за спины рюкзаки, вы осторожно выбираетесь из убежища. Стараясь не шуметь, вы крадетесь по разбомбленным улицам, поглядывая на пустующие дома и магазины.

ВЫЛАЗКА

ВЫБОР ЛОКАЦИИ

Выберите одну из трех доступных карт локаций и переместите на нее всех персонажей, участвующих в вылазке.

Обратите внимание, что на карте локации может иметься красная полоса с особым правилом.

ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

Если на складе есть оружие (например, топор, нож, пистолет) или снаряжение (например, отмычка, ножовка, лопата), вы можете взять их с собой: поместите их на клетку «Стопка находок». Таким же образом можно взять с собой любые другие жетоны со склада для возможного обмена.

УСТАНОВКА МАРКЕРА ШУМА (●)

Поместите маркер шума на деление 1 счетчика шума.

Всякий раз, когда какой-либо эффект требует **увеличить** или **уменьшить** шум, вертикально перемещайте маркер по счетчику шума.

Когда какой-либо эффект требует **сделать бросок на шум**, бросьте черный кубик.

Если результат оказывается **равен или меньше** текущего шума, происходит встреча:

– перенесите маркер шума на деление 1,

– **возьмите и разыграйте верхнюю карту из колоды местных.**

Разыграв карту местных, продолжайте вылазку (вам может встретиться кто-то еще).

Продолжение на следующей странице...

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ НЕИЗВЕСТНОСТИ И ИССЛЕДОВАНИЕ

Возьмите столько карт исследования, сколько указано на клетке локации, которую вы решили исследовать (10, 12 или 14).
Выложите их лицевой стороной вниз на клетку «Неизвестность» (не глядя на их лицевую сторону).

Теперь разыгрывайте все эти карты одну за другой.
Откладывайте разыгранные карты лицевой стороной вверх на клетку «Сброс».

После каждой разыгранной карты:

СЛЕДУЮЩИЙ

Всякий раз, когда игровой эффект требует **вернуть** карту исследования, замешивайте ее лицевой стороной вниз в колоду исследования (не глядя на ее лицевую сторону).

Все предметы, полученные в ходе вылазки, кладутся на клетку «Стопка находок» (в конце фазы вылазки вы решите, что забрать с собой в убежище, а что сбросить).

Когда в колоде неизвестности заканчиваются карты, исследование автоматически завершается. Переходите к этапу выбора находок.

ВЫБОР НАХОДОК

Завершив исследование, замешайте все карты исследования и карты местных в соответствующие колоды (включая карты из колоды неизвестности и с клетки «Сброс»).

Теперь вы можете добавить в стопку находок сколько угодно оставшихся в коробке ресурсов (брусков, компонентов и воды).

Всего вы можете принести в убежище столько жетонов и ресурсов (включая взятое с собой из убежища снаряжение и оружие), сколько составляет суммарный **инвентарь** всех участников вылазки.

Вес «тяжелых» жетонов указан на символе . Если на жетоне нет такого символа, вес считается равным 0.

Каждый 1 ресурс (вода, брусок или компонент) весит 1.

Все, что персонажи не уносят с собой, сбрасывается.
Персонажи (и их находки) появляются в убежище в фазе рассвета. А пока происходит ночной налет...

СЛЕДУЮЩИЙ

Переходите к фазе ночного налета.



Тем временем в убежище... К нам кто-то пожаловал. Им нужны наши припасы.

НОЧНОЙ НАЛЕТ

ВЫБОР ОРУЖИЯ ДЛЯ ЧАСОВЫХ

Если на складе осталось оружие, лучше отдать его персонажам, охраняющим убежище: поместите жетоны оружия на клетку «Часовой».

Каждый персонаж может получить только 1 оружие.

НОЧНОЙ НАЛЕТ

Откройте и разыграйте верхнюю карту из колоды ночных налетов.

УРОН – количество украденных жетонов или ресурсов, сбрасываемых со склада (оружие, выданное часовым, остается у них).

РАНЕНИЯ – количество ранений, которые вы должны распределить между персонажами на клетке «Часовой».

Прочтите, как можно минимизировать урон и ранения.

ЧАСОВЫЕ И ОРУЖИЕ

Бросьте боевой кубик за каждого персонажа на клетке «Часовой». Тип кубика определяется используемым оружием.

Серый боевой кубик – без оружия.

Желтый боевой кубик – оружие ближнего боя (топор, нож).

Красный боевой кубик – огнестрельное оружие (пистолет, винтовка, дробовик).

Количество символов кулаков, ножей или прицелов на верхней грани брошенного кубика вычитается из количества УРОНА (жетонов или ресурсов) или РАНЕНИЙ.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ В НОЧНОМ НАЛЕТЕ

ПИСТОЛЕТ – сбросьте 1 жетон патрона.

ВИНТОВКА – сбросьте 1 жетон патрона. Вы можете сбросить 2 патрона вместо 1, чтобы сделать 2 выстрела вместо 1 (один за другим).

ДРОБОВИК – сбросьте 1 жетон патрона. Если у персонажа, вооруженного дробовиком, выпал символ , игнорируйте разыгрываемую карту ночного налета.

ТОПОР – если у персонажа, вооруженного топором, выпал символ , игнорируйте разыгрываемую карту ночного налета.

Символы  и  считаются промахами (пустыми гранями) при использовании другого оружия.

В фазе ночного налета символы  и  считаются промахами.

МАСТЕРСТВО И НОЧНОЙ НАЛЕТ

Показатель **МАСТЕРСТВА** определяет, сколько раз персонаж может перебросить кубик в ходе ночного налета, чтобы попытаться получить лучший результат. Персонаж не обязан использовать все возможные перебросы, но результат последнего броска считается окончательным.

ЗАКОЛОЧЕННЫЙ ПРОЛОМ

Каждый выложенный в убежище жетон ЗАКОЛОЧЕННОГО ПРОЛОМА вычитает 1 либо от УРОНА, либо от РАНЕНИЙ.

Продолжение на следующей странице...

С каждой ночью наше положение только ухудшается.

ВОЛНА ПРЕСТУПНОСТИ

Во время подготовки к игре вы отложили в сторону карты местных и ночных налетов с красным уголком. Если такие карты еще остались: замешайте 2 из них в любом сочетании (ночные налеты и/или местные) в соответствующие колоды (не глядя на их лицевую сторону).

← СЛЕДУЮЩИЙ

Переходите к фазе рассвета.



Новый день борьбы за жизнь.
Но сдаваться нельзя...

РАССВЕТ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ИЗ ВЫЛАЗКИ

Переместите всех персонажей с клетки локации в убежище. Поместите жетоны и ресурсы, которые они с собой принесли, на склад.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЛЕКАРСТВ И БИНТОВ

Если на складе есть жетоны лекарств, бинтов и лекарств из трав, вы можете дать их больным или раненым персонажам, выложив эти жетоны на их карты. Жетоны остаются на картах персонажей, пока не сбросятся эффектами карт судьбы.

КАРТА СУДЬБЫ

Откройте и разыграйте 1 карту судьбы, игнорируя нижнюю часть карты (с кубиком). Если текст карты судьбы требует **заменить локацию**, уберите указанную карту локации из игры и сдвиньте оставшиеся карты локаций вниз – так, чтобы клетка «Далеко» оказалась пустой. Затем возьмите новую карту из колоды локаций и выложите ее на клетку «Далеко».

← СЛЕДУЮЩИЙ

КАРТА РЕШАЮЩЕГО ДЕЙСТВИЯ

Лидер берет из колоды 2 карты решающих действий и **выбирает из них одну**. Вторая замешивается обратно в колоду. Карты решающих действий используются текущим лидером в подходящий момент.

← СЛЕДУЮЩИЙ

АЛКОГОЛЬ

До или после розыгрыша карты судьбы можно выпить. Сбросьте со склада:

САМОГОН – выберите 1 персонажа, увеличьте его усталость на 2 и уменьшите его депрессию на 1.

СПИРТ – выберите 1 персонажа, увеличьте его усталость на 1 и уменьшите его депрессию на 1.

СМЕРТЬ СРЕДИ НАС

В конце фазы рассвета проверьте, не умер ли сегодня или не покинул ли сегодня группу какой-либо персонаж. Если да, бросьте черный кубик. Сравните результат броска с сочувствием каждого персонажа. Если результат равен или меньше сочувствия персонажа, **увеличьте его депрессию на 2**.



Что принес нам прошедший день?
Как мы пережили его?
Что нам делать дальше?
Нужно ли что-то найти или выменять?
Может, нам что-нибудь смастерить?
Утро вечера мудренее...

Начните новый день с фазы утра.

СОХРАНЕНИЕ

Сейчас вы можете сохранить игровой процесс и убрать игровые элементы в коробку. Это позволит вам вернуться к игре в любой момент и продолжить с того места, где вы остановились. **См. 10 в книге сюжетов.**

ТАБЛИЦА БОЯ

Жетоны **A**, **B** и **C**, которые вы берете из коробки при розыгрыше карт местных, — это враги. Жетоны определяют **оружие** врагов (указано на карте местных) и их **мастерство** (цифра на жетоне). Поместите жетоны врагов в ячейки первой колонки таблицы боя (на игровом поле) в зависимости от используемого ими оружия.



Каждому персонажу можно дать 1 оружие из стопки находок (или со склада, если бой идет в убежище). Бой разделен на раунды.

В каждом раунде боя вы бросаете боевой кубик (цвет соответствует используемому оружию) за каждого персонажа и каждого врага.



Количество символов кулаков , ножей или прицелов на верхней грани брошенного кубика — это количество нанесенных ранений.

Распределите (по своему выбору) ранения, нанесенные врагами, между персонажами, участвующими в бою. Распределите (по своему выбору) ранения, нанесенные персонажами, между врагами. В каждом раунде участники боя нападают друг на друга (и наносят друг другу ранения) одновременно. РАНЕНИЯ ВРАГОВ отмечаются передвижением их жетонов вправо по таблице боя. РАНЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ отмечаются соответствующими жетонами состояний — жетонами ранений.

МАСТЕРСТВО В БОЮ

Мастерство определяет, сколько раз персонаж может перебросить кубик в каждом раунде боя, чтобы попытаться получить лучший результат. Персонаж не обязан использовать все возможные перебросы, но **результат последнего броска считается окончательным**.

Враги пользуются своим мастерством автоматически. Они перебрасывают кубик, если у них выпало 0 ранений.

ПОБЕГ

Перед началом каждого раунда боя (даже первого) вы можете решить, что персонажам лучше не продолжать бой, а бежать. В этом случае враги наносят **удар в спину**. Затем персонажи покидают локацию — проведите этап выбора находок (см. раздел «Выбор находок» в описании фазы вылазки).

УДАР В СПИНУ

В отличие от боя, при ударе в спину атакует только одна сторона (только персонажи или только враги), вторая сторона ответить не может. Сделайте бросок на атаку, как в обычном бою.

Если удар в спину проводится из укрытия (см. карту «Укрытие» в колоде исследования), то после этого (если еще остались враги) начинается обычный бой.

ОРУЖИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОРУЖИЯ В БОЮ

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПИСТОЛЕТ, ВИНТОВКА, ДРОБОВИК) — стрелки всегда бросают кубики первыми. Если выстрел убивает врага без оружия или врага с оружием ближнего боя, тот не проводит свою атаку.

Чтобы персонаж смог выстрелить, вы должны сбросить 1 жетон патрона. Если таких жетонов не осталось, персонаж должен выбрать другое оружие или продолжить бой без оружия. Враги не используют жетоны патронов. Если в боевом броске врага выпадает символ «кончились патроны» (●), передвиньте жетон врага в другую строку таблицы боя, в зависимости от того, есть ли у него еще одно доступное оружие или он продолжит бой без оружия.

ВИНТОВКА — можете сбросить 2 жетона патронов вместо 1, чтобы сделать 2 выстрела вместо 1. Враги с этим оружием всегда стреляют дважды.

ДРОБОВИК — если персонаж или враг, вооруженный дробовиком, выкидывает на красном боевом кубике ●, цель его атаки тут же погибает.

ТОПОР — если персонаж или враг, вооруженный топором, выкидывает на желтом боевом кубике ▲, цель его атаки тут же погибает.

● и ▲ считаются промахами (пустыми гранями) при использовании другого оружия.

БОЕВЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ

Если персонаж или враг выкидывает на боевом кубике символ S, вы должны решить, считать это промахом или знаком судьбы. Во втором случае возьмите карту судьбы и посмотрите цвет боевого кубика в ее нижней части. Если он совпадает с цветом брошенного кубика, выполните указание в нижней части карты. Если цвет кубика не совпадает, то это промах.

СМЕРТЬ ВРАГА

Если во время встречи вы убили хотя бы 1 врага (исключение: карта «Бандиты»), бросьте черный кубик. Сравните результат броска с сочувствием каждого присутствующего персонажа. Если результат равен или меньше его сочувствия, увеличьте депрессию этого персонажа на 1.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА В ХОДЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

См. 266 в книге сюжетов.

ПАМЯТКА ПО ОБМЕНУ — СМ. 901.

ЛИСТ ОБМЕНА

1 5 3 10

Обмен — это действие, доступное на некоторых картах локаций, гостей и местных, а также в некоторых сюжетах. Оно позволяет обменивать одни жетоны (из стопки находок во время вылазки или со склада при посещении гостя) на другие — любые доступные по тексту карты или сюжета.

Перед началом обмена вы должны заплатить **КОМИССИЮ** — сбросить жетоны с общей ценностью, указанной в тексте карты или сюжета (это своего рода навар торговца на сделке с вами).

После этого вы можете совершить обмен — сбросить свои жетоны с общей ценностью, равной или превышающей **ценность** получаемых жетонов. Ценность каждого жетона указана на желтом круге.

Воду, бруски и компоненты обменивать (покупать или продавать) нельзя.

