

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ



4–16 игроков



От 13 лет



Партия 15–90 минут



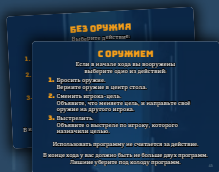
Объясняется за 5 минут

СУДНЫЙ ДЕНЬ

СОСТАВ



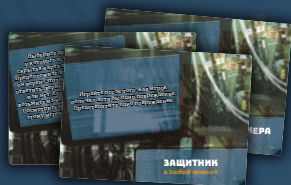
38 карт ролей



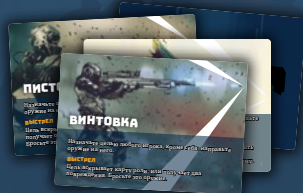
Карта ведущего игрока



22 карты верности



66 карт программ



7 карт оружия

СЮЖЕТ

Машины восстали против людей. Большая часть человечества вымерла. Некоторые люди воюют на стороне машин — всё лучше, чем смерть. Другие сошли с ума и бросаются на всех подряд, не разбирая, машина это или человек. Остальные спрячутся в подполье и готовятся дать отпор. Им удалось перепрограммировать несколько машин, чтобы те их защищали. Но поможет ли это выжить в финальном бою?







В этой игре вы займёте одну из сторон. Вам будут доступны оружие и специальные программы, которые помогут победить. Нужно понять, кто за вас, а кто против. Не доверяйте никому! Победит та сторона, которая уничтожит всех противников к концу игры.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПОДГОТОВКА

- 1** Сверьтесь с таблицей и в зависимости от количества игроков возьмите из колоды оружие, остальные карты пока не раздавайте.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

ИГРОКИ	ОРУЖИЕ	КАРТЫ ВЕРНОСТИ			РОЛИ																																																																																																																																										
																																																																																																																																															
4	1 винтовка 1 пистолет	X2	3	2	0	2	2	1																																																																																																																																							
			1	1	1				5	2 винтовки 1 пистолет ИЛИ	X2	4	3	0	2	2	2	1	1	1	6	1 винтовка 1 пистолет 1 напарник	X2	3	4	2	3	2	2	2	1	0	7	2 винтовки 1 пистолет	X2	4	3	3	3	3	2	2	2	0	8	1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	4	3	2	2	2	1	9	2 винтовки 1 пистолет	X2	6	5	0	4	3	3	2	2	1	10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3	6	5	0	11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер	
5	2 винтовки 1 пистолет ИЛИ	X2	4	3	0	2	2	2																																																																																																																																							
			1	1	1				6	1 винтовка 1 пистолет 1 напарник	X2	3	4	2	3	2	2	2	1	0	7	2 винтовки 1 пистолет	X2	4	3	3	3	3	2	2	2	0	8	1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	4	3	2	2	2	1	9	2 винтовки 1 пистолет	X2	6	5	0	4	3	3	2	2	1	10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3	6	5	0	11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5						
6	1 винтовка 1 пистолет 1 напарник	X2	3	4	2	3	2	2																																																																																																																																							
			2	1	0				7	2 винтовки 1 пистолет	X2	4	3	3	3	3	2	2	2	0	8	1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	4	3	2	2	2	1	9	2 винтовки 1 пистолет	X2	6	5	0	4	3	3	2	2	1	10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3	6	5	0	11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																		
7	2 винтовки 1 пистолет	X2	4	3	3	3	3	2																																																																																																																																							
			2	2	0				8	1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	4	3	2	2	2	1	9	2 винтовки 1 пистолет	X2	6	5	0	4	3	3	2	2	1	10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3	6	5	0	11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																														
8	1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	4	3	2																																																																																																																																							
			2	2	1				9	2 винтовки 1 пистолет	X2	6	5	0	4	3	3	2	2	1	10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3	6	5	0	11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																										
9	2 винтовки 1 пистолет	X2	6	5	0	4	3	3																																																																																																																																							
			2	2	1				10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3	6	5	0	11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																						
10	1 напарник 1 ракетница	X2	2	2	1	4	4	3																																																																																																																																							
			6	5	0				11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3	2	2	1	12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																		
11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник	X2	6	5	0	5	4	3																																																																																																																																							
			2	2	1				12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3	6	6	4	13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																														
12	1 ракетница 1 лазер	X2	2	2	1	5	5	3																																																																																																																																							
			6	6	4				13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																																										
13	2 винтовки 2 пистолета	X2	6	5	0	6	6	4																																																																																																																																							
			2	2	1				14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																																																						
14	1 напарник 1 ракетница	X2	6	5	0	6	6	4																																																																																																																																							
			2	2	1				15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4	2	2	1	16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																																																																		
15	1 ракетница 1 лазер	X2	6	5	0	6	6	4																																																																																																																																							
			2	2	1				16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																																																																														
16	1 лазер		6	6	5	6	6	5																																																																																																																																							

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре в пятером и в шестером, вы можете выбрать набор оружия для игры.

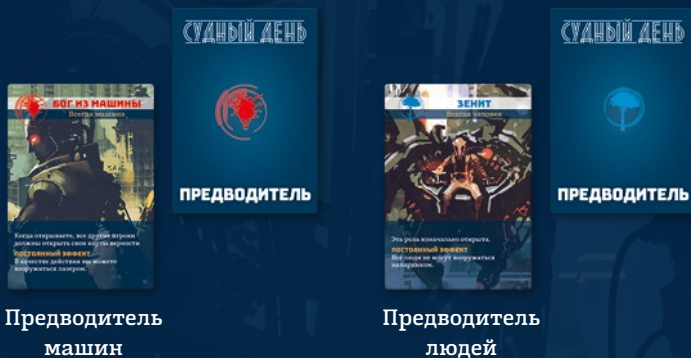
СУДНЫЙ ДЕНЬ

2 Подготовьте колоду ролей.

Разделите карты ролей на три колоды.

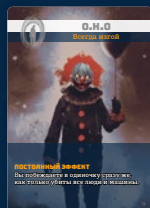
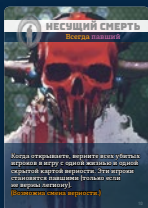
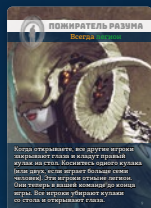


Найдите в колоде ролей карты предводителей машин и людей. Положите их в сторону. Их можно ввести в игру только с помощью программ.



СУДНЫЙ ДЕНЬ

Уберите из колоды ролей изгоев: **Пожирателя разума**, **Несущего смерть**, **О.Н.О.** В базовой игре они не понадобятся. Когда наберётесь опыта, попробуйте сыграть с ними в режиме «**Легион**».



Перемешайте каждую колоду ролей отдельно. Из каждой колоды возьмите наугад столько карт ролей, сколько нужно для вашего количества игроков (это есть в таблице в начале подготовки). Замешайте эти карты в одну колоду.

Если это ваша первая игра, используйте эти карты ролей:



Фотограф



Вор



Посторонний В



Информатор



Провидица



Шут.Ник

СУДНЫЙ ДЕНЬ

3 Возьмите ракетницу и лазер и положите замком вверх рядом с основным оружием. Замок означает, что это оружие пока недоступно.

4 Рядом с оружием положите карту ведущего игрока.

5 Возьмите колоду ролей, которую подготовили в пункте 2, и раздайте каждому игроку по одной карте лицом вниз. Свою карту роли положите перед собой и пока не смотрите. Последнюю карту роли уберите в коробку не глядя.



СУДНЫЙ ДЕНЬ

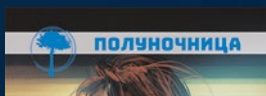
6 Возьмите карты верности по количеству игроков (тоже по таблице). Перемешайте. Раздайте каждому игроку по две карты лицом вниз. Свои карты верности положите слева и справа от карты роли.

7 Перемешайте все карты программ. Раздайте каждому игроку по одной карте лицом вниз. Свою карту положите перед собой, рядом с картами роли и верности. Вы можете её посмотреть, но другим не показывайте. Держите свои программы лицом вниз, если на них не написано обратного. Оставшуюся колоду положите в центр стола.

8 Осторожно посмотрите свои карты роли и верности, чтобы другие не видели. Вам нужно понять, к какой команде вы принадлежите. Рядом с вашей ролью есть красный, синий или серый значок. Ваши карты верности тоже окрашены в красный, синий или серый.



Знак машин



Знак людей



Знак изгоев

Карт с каким цветом больше? **Красным** — вы машина, против людей. **Синим** — вы человек, против машин. **Серым** — вы изгой, против всех. **Поровну** — вы изгой.

ВАЖНО: если на карте верности написано **X2**, считайте такую карту за две. Некоторые карты роли целиком игнорируют карты верности. На таких написано, например: «**Всегда машина**». Это значит, что вы машина, даже если карты верности у вас синие.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

9 Проверьте, есть ли среди ваших программ тайные карты верности. Если есть, их тоже нужно учитывать, чтобы определить, за какую команду вы играете. Эти программы в любой момент могут сделать вас предателем!

**Вы
ИЗГОЙ**



+1



1

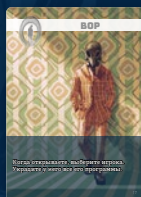


+1

**Вы
ЧЕЛОВЕК**



+1



1



+1

**Вы
МАШИНА**



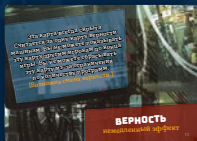
+1



1



+1

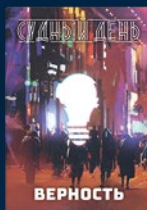
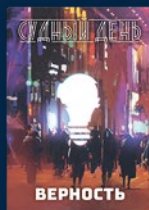


+1

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ЗАПОМНИТЕ САМОЕ ВАЖНОЕ:

- Вы можете говорить правду или лгать на ваше усмотрение. Исключение: лгать нельзя, когда вас убили и вы проверяете оставшихся в живых, а также, когда действуют программы «Самоидентификация» и «Туман войны: отключить».
- Не показывайте свои карты другим игрокам.
- Если карта противоречит правилам, то главное карта.
- Нельзя менять местами свои карты верности.
- Вы начинаете игру с двумя жизнями — это максимум, больше не набрать. Когда вы получаете повреждение, вы теряете одну жизнь. После второго повреждения вы умираете. Некоторые роли и программы, а также напарник могут восстановить одну жизнь или воскресить вас.
- После первого повреждения поверните роль набор. После второго откройте карту роли и обе карты верности и поверните их набор.



После первого повреждения



После второго повреждения

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ХОД ИГРЫ

Начните игру, если вы последним из всех подцепили компьютерный вирус. Или если в прошлой партии вас убили первым.

Возьмите **КАРТУ ВЕДУЩЕГО ИГРОКА**.

ПОДСКАЗКА, ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ

Сначала в свой ход выбирайте «Подсмотреть карту верности». Когда примерно поймёте, кто есть кто, вооружайтесь и целтесь во врагов. Запасайтесь программами, внимательно читайте их и используйте. Они дают полезные преимущества.

Машины обычно будут игнорировать изгоев и выбирать целью людей. В то же время люди будут заключать хрупкие союзы с изгоями, чтобы наверняка уничтожить машин. Но будьте внимательны! Изгои знают, что за ними придут после машин. Поэтому они всегда ищут возможность воткнуть людям нож в спину.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЯ

Если вы не держите оружие в начале хода, то можете сделать что-то одно:

- 1.1 Подсмотреть одну карту верности другого игрока, не показывая её другим.
- 1.2 Вооружиться.
- 1.3 Взять одну карту из колоды программ.

Если в течение хода вы каким-либо образом получили оружие, то вы можете назначить цель, а выстрелить только в следующий ход (как будто выполняете действие «Вооружиться»).

Если вы держите оружие в начале хода, то можете сделать что-то одно:

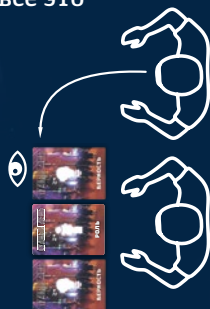
- 2.1 Бросить своё оружие.
- 2.2 Сменить игрока-цель.
- 2.3 Выстрелить (выполнить все эффекты оружия).

Если в течение хода вы потеряли оружие, то можете выполнить одно из «безоружных» действия.

Вдобавок к выбранному действию вы можете использовать любое количество своих программ. Сделать это до или после вашего действия — решать вам. Некоторые программы работают в любой момент игры. Подробнее про всё это — в разделе «Вы используете программу».

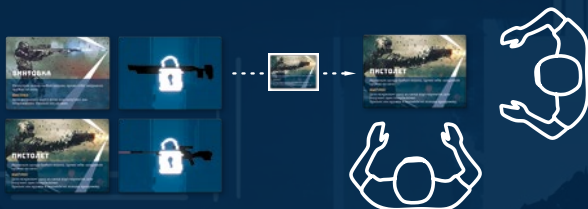
ПОЯСНЕНИЯ К ДЕЙСТВИЯМ

- 1.1 **Подсмотреть.** Выберите игрока и любую из его карт верности. Осторожно подсмотрите её, чтобы другие не увидели, и верните. Если обе карты верности открыты, можете подсмотреть карту роли.



СУДНЫЙ ДЕНЬ

- 1.2 Вооружиться.** Возьмите из центра стола что-то одно: пистолет, винтовку, напарника, если он есть. Назначьте целью любого игрока, кроме себя: направьте оружие на него.



Стрелять пока нельзя. Дождитесь своего следующего хода и выберите действие «Выстрелить».

Держать у себя можно только одно оружие за раз. Если вы взяли пистолет, а потом захотели винтовку, придётся в следующий ход сбросить пистолет, потом снова дождаться своего хода и взять винтовку.

Ракетница и лазер доступны только тем, кто их разблокировал. Это позволяют сделать некоторые карты роли и некоторые программы.

- ✱ Ракетница позволяет выбрать двух игроков в качестве цели. Эти игроки должны сидеть рядом друг с другом, а не через одного игрока и не через двух игроков.
- ✱ Если у вас лазер, не направляйте его ни на кого. Вместо этого выберите и назовите цель в момент выстрела.

- 1.3 Взять одну карту из колоды программ.** Возьмите с верха колоды программ одну карту. Внимательно её прочитайте: что она даёт и когда её можно использовать. Если не будете использовать прямо сейчас, положите



СУДНЫЙ ДЕНЬ

её перед собой лицом вниз. Как работают программы — в разделе «Вы используете программу». У вас не может быть больше двух программ. Как скрытых, так и открытых. Считаются также программы с пометкой «Постоянный эффект».

2.1 Бросить оружие. Верните оружие в центр стола. Если хотите взять другое оружие, сделайте это в свой следующий ход.

2.2 Сменить игрока-цель. Объявите, что меняете цель, и направьте своё оружие на другого игрока. Стрелять пока нельзя, можете сделать это в следующий ход.

2.3 Выстрелить. Объявите о выстреле по игроку, которого в прошлый ход назначили целью: «Я стреляю в Колю!» В этот момент кто-то может вмешаться и применить свою программу.

Когда вы стреляете, ваша цель выбирает — получить повреждение или открыть свою карту верности или роли.

Некоторое оружие позволяет вам взять программу после выстрела. Действуйте по таблице:

ОРУЖИЕ	СКОЛЬКО ИГРОКОВ -ЦЕЛЕЙ	СКОЛЬКО ПОВРЕЖДЕНИЙ	ВМЕСТО ПОВРЕЖДЕНИЙ ЦЕЛЬ МОЖЕТ	СРАЗУ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА
Пистолет	1	1	Открыть 1 карту верности	Возьмите из колоды программу
Винтовка	1	2	Открыть роль	—
Ракетница	2	1 каждому	Открыть 1 карту верности	Возьмите из колоды программу

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ОРУЖИЕ	СКОЛЬКО ИГРОКОВ -ЦЕЛЕЙ	СКОЛЬКО ПОВРЕЖДЕНИЙ	ВМЕСТО ПОВРЕЖДЕНИЙ ЦЕЛЬ МОЖЕТ	СРАЗУ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА
Лазер	1	2	Открыть роль	—
Напарник	1	1 или восстановить 1 жизнь	Открыть 1 карту верности	Возьмите из колоды программу

После выполнения всех эффектов бросьте оружие (верните его в центр стола).

КОНЕЦ ХОДА

В конце хода проверьте, чтобы у вас оставалось не больше двух программ. Лишние выберите и уберите под колоду программ.

После этого ходит игрок слева от вас. Отдайте ему карту ведущего игрока.

Если в этот ход кто-то погиб, надо проверить, вдруг одна из команд победила. Подробнее — в разделе «Вас убили».

ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ПРОГРАММУ

Выберите её, откройте и прочитайте вслух. После этого программа сразу срабатывает — примените её эффект. Пока эффект не выполнен, никто не может использовать другие программы. А сразу после выполнения эффекта целиком — можно. После применения программы вы не можете по своей воле отменить её эффект.

Программы с пометкой «**В любой момент**» можно использовать в любой момент. Например, чтобы вмешаться в действие другого игрока. Программы «**В свой ход**» — только в свой ход. «**Постоянные**» программы действуют до конца игры. Постоянные программы выкладывайте и держите перед собой. Исключения: «**Атака Геверса**» и «**Шпионская сеть**».

СУДНЫЙ ДЕНЬ

НАПРИМЕР:

Алиса: Я стреляю в Колю! (Алиса только объявила об этом, и Коля ещё не решил, отделаться повреждением или открыть карту верности.)

Богдан: Нет, не стреляешь! (Открывает программу.) Тут написано, что ты бросаешь оружие. Бросай!

Алиса: (Возвращает оружие в центр стола. Стрелять не получится, так что надо выбрать другое действие.) Тогда я беру программу.

Если ваша программа — это тайная карта верности, то держите её скрытой до конца игры. Если в конце хода у вас больше двух программ верности, вам нужно сбросить лишние, чтобы осталось две.

Если вам попалась программа **«Предводитель людей»** или **«Предводитель машин»**, загляните в раздел **«Вы стали предводителем»**.

Использованную программу уберите под колоду программ.

ВЫ СТАЛИ ПРЕДВОДИТЕЛЕМ

Теперь вы предводитель машин или людей. Проверьте, выполняются ли условия превращения, указанные на карте. Учитывайте карты верности. Если да, то уберите свою карту роли в коробку и замените её картами предводителя. Количество ваших жизней остаётся прежним. Если до превращения у вас была одна жизнь, то и после будет одна. Зато теперь вы лучше защищены.

Вы не можете передать часть карт своей роли при обмене картами ролей, если того требует программа (так действует, например, «Снимок экрана»).

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ВЫ ОТКРЫЛИ КАРТУ РОЛИ

Прочитайте свою карту. Примените способность. Если написано «Когда открываете», то способность срабатывает каждый раз при открытии карты. Если написано «Постоянный эффект», то способность работает постоянно, пока роль открыта. Исключения: Полуночица и Убийца.

ВАС УБИЛИ

Откройте свою карту роли и обе карты верности и поверните набок. Теперь вам надо проверить, друг одна из команд победила.

Все игроки, кроме вас, закрывают глаза и ставят на стол кулак. Называйте по очереди каждую команду: люди, машины, изгои. Люди, как только их назвали, поднимают большой палец. И опускают, когда назвали следующую команду. То же для машин и изгоев.

Если вы видите, что убиты все машины и изгои или убиты все люди, то объявите, что игра закончилась. Переходите к разделу «Победа». В противном случае объявите, что игра продолжается.

ЕСЛИ ВЫ МЕРТВЫ:

- Вы не можете вмешиваться в обсуждения. Не можете рассказывать остальным, кто есть кто. Даже намекать.
- Когда вы после смерти открываете карту роли, её способность не срабатывает. Но если вы воскреснете, непостоянные способности роли сразу сработают.
- Все карты остаются на столе перед вами, кроме оружия. Оружие верните в центр стола.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

- Ваши постоянные программы не работают.
- Вы не можете стать целью оружия. Ракетница пропускает вас, как будто вас нет.
- Вы не можете стать целью программ или способностей чужих ролей. Исключение: Спящий, Парамедик, Несущий смерть и Бэкап.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Все машины и изгой убиты — побеждают люди.

Все люди убиты — побеждают машины.

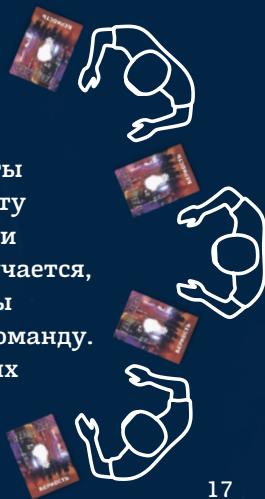
Последний живой игрок — изгой, побеждает он один.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ ДЛЯ 9–16 ИГРОКОВ

Готовьтесь и играйте как обычно, учитывая следующие изменения.

ПОДГОТОВКА

1. Уберите из колоды программ все карты с красной точкой в углу.
2. Не раздавайте каждому игроку по две карты верности. Вместо этого положите одну карту верности между каждыми двумя соседними игроками. Эта карта — одна на двоих. Получается, у каждого из вас по-прежнему по две карты верности. По ним вы и определяете свою команду. При этом вы кое-что знаете о ваших соседях слева и справа.



СУДНЫЙ ДЕНЬ

ВАЖНО: В этом режиме способность роли Слой Ватсон работает так: игроки слева и справа от вас открывают дальнюю от вас карту верности (вместо ближайшей к вам).

3. Подготовьте оружие, карты роли и карты верности по таблице по количеству игроков. Таблица в начале правил.

ВАШ ХОД

В конце хода сбросьте программы, включая скрытые и открытые постоянные, пока у вас не останется одна.

ОРУЖИЕ

Если ракетница или лазер (или и то, и другое) в центре стола, используйте программы «ракетница» и «лазер» так же, как программу «спам». То есть как карту-пустышку.

ПОБЕДА

К обычным условиям победы добавляются эти:

- Если в игре есть легион, а все игроки, кроме легиона, убиты, то легион побеждает вместе.
- Если в игре есть павшие, а все не павшие игроки убиты, то павшие побеждают вместе.

РЕЖИМ «ЛЕГИОН» ДЛЯ ОПЫТНЫХ

Здесь появляются команды — легион и павшие. Все они считаются изгоями, но у них свои условия победы. Легион должен перебить всех не из легиона, а павшие — полностью избавиться от всех не павших.

Готовьтесь и играйте как обычно, учитывая следующие изменения.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПОДГОТОВКА

Если вас больше шести игроков, замените одну карту верности изгоев на карту верности легиона.

Добавьте в колоду ролей карты «**Пожиратель разума**» и «**Несущий смерть**».

Определите свою команду как обычно, по картам роли и верности. Пока вы не относитесь ни к легиону, ни к павшим. Исключения: если ваша роль **Пожиратель разума**, то вы легион. Если ваша роль **Несущий смерть**, то вы павший.

Если вас больше девяти игроков, вы можете совместить режим «Легион» с продвинутым режимом на 9–16 игроков. Играйте одновременно по правилам продвинутого режима и по правилам «Легиона».

ХОД ИГРЫ

Вы становитесь частью легиона в двух случаях: когда подсматриваете карту верности и видите на ней легион и когда **Пожиратель разума** разыгрывает свою способность и касается вашей руки. **Несущий смерть** может пополнять свою фракцию только через способность своей роли. Если вас воскресил **Несущий смерть** — вы среди павших.

Если вы «**Всегда человек/машина/изгой/павший**», то верность легиону всё это отменяет — теперь вы легион.

Если вы «**Всегда человек/машина/изгой**», то верность павшим это отменяет — вы павший. Если вы «**Всегда легион**», верность павшим не может это отменить, и вы остаётесь в легионе.

При проверке команд после смерти одного из игроков, так же называйте команды легиона и павших.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПОБЕДА

К обычным условиям победы добавляются:

- Если все игроки, кроме легиона, убиты, то легион побеждает вместе.
- Если все не павшие игроки убиты, то павшие побеждают вместе.

FAQ

ПРОГРАММЫ И СПОСОБНОСТИ РОЛЕЙ

— В конце своего хода я взял программу из колоды, а на ней сказано, что можно использовать в любой момент. Можно прямо сейчас, в конце хода?

Да. Ваш ход заканчивается в тот момент, когда вы передаёте карту ведущего игрока человеку слева. До того можете использовать программы «В свой ход».

— Роль «Несущий свет». Написано, что можешь воскреснуть, когда другого игрока убили. То есть, можно каждый раз воскрешаться, как кого-то убьют? Или только один раз, так как не написано «Постоянный эффект»?

Каждый раз.

— Чтобы стать предводителем машин или людей, моя карта роли должна совпадать с картой предводителя?

Необязательно. Учитывайте карты верности и карту роли.

Допустим, у вас роль человека, верность машинам **X2** и верность изгоям. Машины перевешивают, так что вы предводитель машин.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

— Я предводитель машин и «Всегда машина». Мне выпала программа, которая позволяет поменяться картами ролей. На чужой карте роли «Всегда человек». Кто я теперь?

Будучи предводителем, вы не можете передавать часть своих карт ролей, только набор целиком. Тогда такой путаницы не должно возникнуть.

— Одновременно открылись три карты роли. В каком порядке разыграть их способности?

По часовой стрелке. Поступайте так всегда, когда несколько действий разыгрываются одновременно. Начинайте с игрока с картой ведущего игрока.

— Я использовал «Атаку Геверса» и «Шпионскую сеть». Их нужно складывать с моими двумя программами?

Нет. Как только эти карты использовали, они не учитываются в лимите руки.

— Аня стреляет в Борю и наносит ему два повреждения. Я могу успеть использовать программу бот-спасатель, чтобы спасти Борю?

Нет, этой программой можно восстановить жизнь только у живых игроков. Борю спасти уже поздно.

— Программа, которая превращает все карты верности человека в карты верности машины и наоборот, работает на карту роли и на тайные программы верности?

На карту роли — нет. На программы верности — да.

ОРУЖИЕ И СТРЕЛЬБА

— Я прицелился в Колю, но пока до меня дошёл ход, Колю уже убили. В кого теперь стрелять?

В другого игрока на ваш выбор. Поменяйте цель сразу, как только Колю убили.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

— Я начал ход без оружия, но потом получил оружие по карте программы. Можно выстрелить?

Нет. Только в следующий ход.

— Используя Бронбота, я могу отнять оружие и сразу выстрелить из него?

Нет. Можете отнять оружие и нацелить на игрока.

— Лазер позволяет выбрать цель непосредственно перед выстрелом. Карта «Вычислить по IP» смещает все цели по часовой стрелке. Могу воспользоваться этой картой, чтобы отвести от себя огонь лазера?

Нет. Карта позволяет сменить только ранее выбранную цель.

А лазер ни на кого не направлен до момента выстрела.

— Троян действует на лазер?

Нет.

— Есть роль и программа, в которых есть текст «Вы можете сбросить своё оружие и вооружиться лазером». Мне обязательно иметь оружие, чтобы сбросить его и взять лазер?

Необязательно. Можно сбросить и взять лазер. А если оружия в руках не было, просто берите лазер.

— Моя способность — вооружаться сразу двумя оружиями. Но нас в игре осталось только двое. На кого нацеливать второе оружие?

Ни на кого. Выберите одно оружие и одну цель для него.

На себя нацеливать нельзя.

— Я использую напарника и восстанавливаю жизнь другому игроку. Мне нужно сбросить оружие и взять программу?

На карте говорится только про стрельбу.

В любом случае, сбросьте напарника и возьмите программу.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

— Как получить доступ к ракетнице или лазеру?

При игре до восьми игроков ракетница и лазер изначально заблокированы: их можно разблокировать некоторыми программами и двумя картами ролей — Шут.Ник и Снайпер. При игре до 10 игроков ракетница доступна изначально для всех. При игре на 11-16 игроков оба оружия доступны с самого начала игры.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

— Я первый убитый игрок и проверяю, кто остался в живых. И выясняется, что людей в игре не было с самого начала! Кто тогда победил?

Никто, играйте дальше друг против друга. Систему загнуло, и машины с изгоями теперь повально уничтожают друг друга.

— Убитый игрок проверил нас и объявил, что победили машины. Но я могу воскресить одного человека. Можно?
Нет. После того как объявили команду-победителя, игра закончилась.

РЕЖИМ «ЛЕГИОН»

— Я Пожиратель разума. Мою карту забрал другой игрок с помощью программы. Он теперь легион? А я?
Вы оба легион.

Автор

Штефан Годот

Художник

Grandfailure

Дизайн

Карстен Шульман

Спасибо моей жене Михаэлле, Дениз Метце, Карстен Шульман, команде the rules girl, rocketbeansTV, Pee Шмидт-Ламонтайн, Kalanji Vision и всем тестировщикам и последователям на kickstarter!

Локализация

Разработка:	Максим Половцев Анна Половцева Дмитрий Чулкин
Вёрстка:	Александр Гердт Ольга Карпова Евгений Копылов
Тексты:	Анна Давыдова Сергей Абдульманов
Корректор	Ксения Ларина
Перевод	Михаил Краснопольский

Версия правил 2.0

Отдельная благодарность Михаилу Хачикяну и Илье Тютрину за вклад в работу над игрой.

© Godot games. 2017.

© ООО «Магеллан Производство», 2019.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал, дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205. Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

И хватит читать мелкий шрифт – давайте играть!

