



МАКСИМУМ

АПОКАЛИПСИС



1-6



45 - 90'



13+



ROCK MANOR
GAMES

www.rockmanorgames.com

GAGA
GAMES

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

1 планшет находок

7 карт персонажей

6 картонных фигурок персонажей

6 подставок

180 карт выживших

100 карт монстров

8 карт боссов

13 карт миссий

80 карт находок

18 карт-разделителей

(некоторые из разделителей относятся к дополнениям, которые не представлены в базовой коробке)

6 памяток

38 тайлов местности

(+2 пустых тайла, которые вы можете заполнить сами для ваших собственных сценариев)

2 основных кубика (16 мм)

6 кубиков голода (12 мм)

30 маркеров боеприпасов

12 маркеров топлива



57 жетонов урона



30 маркеров монстров



20 жетонов отравления



3 маркера целей



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 Каждый игрок выбирает персонажа и берёт его карту, фигурку с подставкой и уникальную колоду карт.
- 2 Игроки могут выбрать миссию самостоятельно или случайным образом. Прочтите указания, чтобы выполнить дополнительные шаги подготовки.
- 3 Возьмите карты монстров, соответствующие выбранному апокалипсису, перемешайте их и сформируйте из них колоду монстров.
- 4 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.
- 5 Составьте поле.

КАРТЫ МИССИЙ

- А** Название и сложность.
- Б** Если на карте миссии есть символ топлива, вы должны собрать указанное количество топлива, чтобы выполнить миссию. Если не указано иное, вы должны вернуться к фургону с этим количеством топлива.

А

I. СЛОВАТЕ УЧЁНОГО

СЛОЖНОСТЬ: ЛЕГКО

Вы ловите на радио обрывки чьего-то сообщения. Из него вы понимаете главное: кто-то ещё и этот кто-то может оказаться кошмар. Он будет ждать вас в полицистском участке, но время на исходе.

Б

Вы идёте к полицейскому участку, чтобы найти учёного, который должен находиться на тайле полицейского участка и потратить 2 действия. Доберитесь вместе с учёным до фургона и уезжайте.

В

Вы идёте к полицейскому участку, чтобы найти учёного, который должен находиться на тайле полицейского участка, кладёт на него свою карту босса.

Г

Вы идёте к полицейскому участку, чтобы найти учёного, который должен находиться на тайле полицейского участка, кладёт на него свою карту босса.

Д

- 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.

ТАЙЛЫ МЕСТНОСТИ (20)

Большая	Полицейский участок
Укрытие (2)	Тоннель
Ферма (2)	Лагерь бандитов (2)
Поле (2)	

КОЛОДА НАХОДОК

КРАСНАЯ	ЗЕЛЕНАЯ	СИНЯЯ
Продукты (2)	Продукты (1)	Продукты (2)
Топливо (4)	Топливо (2)	Топливо (2)
Материалы (2)	Вооружение (1)	Вооружение (1)
Вооружение (1)	Фонарик (1)	Бинокль (1)
Бинокль (1)	Запчасти (1)	Пистолет (1)
Запчасти (1)	Клам (1)	Рацца (1)
Клам (1)	Засада (1)	Запчасти (1)
Засада (1)	Клам (2)	Клам (2)

Ж

- 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.

Отложите стартовый тайл (фургон) и сложите тайлы местности, указанные на карте миссии, в стопку лицом вниз. При выборе необходимых тайлов можете не обращать внимания на число в правом верхнем углу. 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 этом тайле (если на карте миссии не указано иное).

- 6** Затем 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.**

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 и затем замешайте отложенные карты обратно в колоду.

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

- 8** 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).

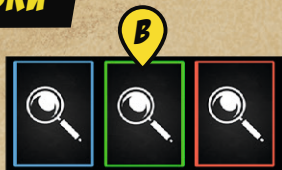
Игрок может атаковать карты монстров, лежащие перед другими игроками, если они находятся в пределах дальности его атаки.

- 9** 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

А



Б



В



Г ВХОД

Возьмите карту монстра.

Г

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

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 (3: зомби)

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ



- А Имя персонажа
- Б Стартовое здоровье
- В Уровень скрытности
- Г Название действия: Дальность
- Д Уникальная способность

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 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: взять карту находки указанного на тайле местности цвета (если это возможно).

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 обмениваться 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 топлива, но не забывайте удалять разыгранные таким образом карты из игры.

4 Эффекты тайлов.

Некоторые тайлы активируются в конце хода. Например, если вы стоите на тайле «Поле», вы должны взять карту монстра, который на этапе б 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 «б», 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 Атака монстров.

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.



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 становится 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.

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 карты снаряжения.

Если перед вами нет карт монстров и вы перемещаетесь на тайл с хотя бы одним маркером монстра, 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 действие. Разыграв карту находки, положите её в сброс к другим картам находок, а НЕ в свой личный сброс.

ПОМНИТЕ:

Раз в ход вы можете обмениваться 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!

МГНОВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

А



КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА



Б

СРЕДНЯЯ ДАЛЬНОСТЬ

Нанесите по 2 урона всем монстрам
в пределах дальности.

В

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


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 сбросив экипированную карту топлива. 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. На оружие нельзя поместить больше боеприпасов, чем его стартовый боезапас.

У каждого снаряжения есть размер — количество ячеек снаряжения, которое оно 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.

ДАЛЬНОСТЬ



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.

ПРИМЕР ХОДА

Я играю за Стрелка. Передо мной начальная карта снаряжения: мой «Кольт», и монстр — бродячий зомби. Мой уровень голода — 4, количество боеприпасов на карте «Кольта» — тоже 4. Мой персонаж находится на тайле «Заправка» (8) вместе с Пожарным. Сначала появляются монстры: я бросаю кубики и получаю сумму значений 6. Это значит, что нужно положить маркер монстра на открытый тайл с номером 6 («Полицейский участок»), а также ещё один маркер монстра на фургон. Я беру карту из своей колоды и теперь должен выполнить ровно 4 действия.

Действие 1: я использую экипированный «Кольт»: трачу 1 маркер боеприпаса и наношу 2 урона бродячему зомби. У него остаётся 2 здоровья.

Действие 2: я пытаюсь найти что-нибудь на заправке: беру красную карту находки — это оказывается топливо. Я сразу должен решить, оставить топливо (это свободное действие) или отправить его в сброс (это указано на карте). Я решаю оставить топливо, и у меня остаётся ещё 2 ячейки снаряжения. Свободное действие: я беру карту продуктов у Пожарного, так как мы с ним стоим на одном тайле.

Действие 3: я перемещаюсь на соседний тайл — он лежит лицом вниз, поэтому я его открываю. Это «Город». Его эффект: «Вход: возьмите карту монстра». Я беру карту монстра и кладу перед собой. Это оказывается зомби-плевун.

Действие 4: я трачу ещё один маркер боеприпаса, чтобы добить бродячего зомби, и убираю его карту в сброс.

Мой уровень голода поднимается до 5. Затем меня атакует зомби-плевун и наносит мне 2 урона. Пожарный также получает 2 урона, так как зомби-плевун атакует всех персонажей в средней дальности.

На этом мой ход завершается.

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, а 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, вам нужно выполнить цель миссии, заправить фургон необходимым количеством топлива и вернуться к нему всеми выжившими персонажами.

ПОМНИТЕ:

Условие победы проверяется в конце хода игрока (он всё ещё получает урон от монстров, страдает от голода и даже может погибнуть).

УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

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

- 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. Также вы можете играть как обычно, поочередно сменяя персонажей. При игре за нескольких персонажей таким образом игра пройдет немного проще и быстрее.

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?

ВETERАН 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 своей дальности атаки, урон получают и Ветеран, и Пёс. Если вы заканчиваете свой ход в больнице, можете восстановить по 2 здоровья каждому из них. У Ветерана и Пса один кубик голода на двоих (Ветеран никогда не оставит своего верного друга голодным). 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 погибнут, продолжайте играть за того, кто остался жив.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

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

Вход: примените этот эффект, когда вы перемещаетесь на этот тайл.

Возьмите карту: возьмите в руку верхнюю карту из своей колоды выжившего.

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

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

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

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

Появление: активируется, когда этот монстр входит в игру. Эффект действует только на игрока, который взял этого монстра (если не указано иного).

Проверка: пройдите проверку скрытности.

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.

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

Яд: положите жетон яда на свою карту персонажа.

В конце вашего хода получайте урон, равный количеству жетонов яда на вашем персонаже. Яд считается эффектом состояния.

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, Николь Клайн, Антони Амато, Крис О'Нил и всем остальным из Гильдии разработчиков игр Филадельфии и ребятам из Tabletop Co-op.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Даниил Яковенко

Корректор: ООО «Корректор»

Редакторы: Артём Ясинский, 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.

© 2017 Rock Manor Games. All rights reserved.

Значки на рубашках карт созданы Lorc, доступны на <http://game-icons.net>.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

ПОМНИТЕ:

Обращайтесь к глоссарию игровых терминов.

Не придумывайте новые правила.

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 игрокки? 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, могу ли я брать карты находок из любой колоды или колоды того цвета, который указан на тайле?

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

ПОРЯДОК ХОДА

1. Выложите новых монстров
2. Возьмите карту выжившего
3. Выполните 4 действия:
 - Переместиться на 1 тайл
 - Взять карту выжившего
 - Разыграть карту
 - Выполнить действие карты
 - Обыскать

Свободные действия:

- Сбросить 2 карты выжившего из руки, чтобы взять карту выжившего (один раз в ход)
 - Обменяться картами находок с другим игроком (один раз в ход)
 - Разыграть карты для выполнения цели
4. Эффекты «Конец хода»
 5. Повысьте уровень голода
 6. Атака монстров
 7. Проверка условий победы