

ПРАВИЛА НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

**DARK
DARKER
DARKEST**

ПЕРЕВОД PLAYSTAY



ВСЮДУ ТЬМА ...

...уктавшая руины того, что когда-то было городом.

Осколки битого стекла покрывают путь через обреченный город.

Вы сталкиваетесь с другими выжившими, кричащими и убегающими от невообразимого ужаса.

Нет времени передохнуть. Темно-красные следы на тротуаре.

Кровь, текущая по водостоку, напоминает о соседней резне и продолжающемся терроре. Наконец вы обнаруживаете дом, который вы так отчаянно и долго искали, крепость от смерти на бесплодной земле.

Вы узнали фасад по выцветшей фотографии в ваших руках.

В этом доме должна находиться лаборатория доктора Мортимера, хранящая в своих стенах противоядие от смертельной эпидемии, превращающей людей в зомби.

Этот дом, ваша последняя надежда вырваться из этого апокалиптического кошмара, но действовать нужно быстро, чтобы не сгореть в пожаре, распространяющемся по всему дому ...

Осмелитесь ли вы войти во тьму, чтобы найти свет спасения для всего мира?

СОСТАВ ИГРЫ



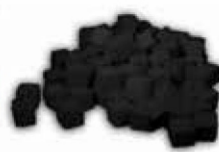
5 планшетов выживших



5 фигурок выживших



5 жетонов захвата



40 маркеров патронов



1 общий планшет



1 панель Безопасности
+ 21 маркер Кода



4 кубика
выживших
6 кубиков Монстров



20 жетонов навыка



35 маркеров (по 7
каждого из 5 цветов)



48 карт снаряжения



32 фигурки зомби



1 кубик Ужаса!

D6 и D4 кубики



23 жетона Появления



50 серых маркеров



7 карт
начального снаряжения



2 фигуры
Злодеев



3 фигуры Монстров



11 жетонов вируса



3 планшета Монстров и 2
планшета Злодеев



41 жетон чип-кода



8 жетонов камеры



1 жетон
противоядия



27 тайлов комнат



1 жетон пожара
+ 20 маркеров огня

ОБЗОР ИГРЫ

Dark Darker Darkest является кооперативной игрой на выживание. Команда от 2 до 5 выживших должна исследовать дом доктора Мортимера, находящийся под усиленной охраной, успеть найти и открыть его лабораторию, и достать противоядие. Это единственный способ, чтобы остановить зомби-апокалипсис.

Чтобы обойти систему безопасности, команда должна найти в доме снаряжение и использовать его, чтобы разблокировать двери. Собранные коды от дверей, позволят команде, в конечном счете, разблокировать лабораторию, чтобы найти бушующие орды зомби и бешеных монстров, среди пламени от пожара, к которым вот-вот присоединится Злодей, который должен быть уничтожен в драматической финальной битве.

Каждый раунд состоит из двух этапов. На первом этапе, новые зомби вводятся в игру, может вспыхнуть и распространиться огонь, распространяется тьма (т.е. игровое время). Далее следует этап действий, каждая группа героев, которые находятся в одной комнате, формирует временную команду. В свою очередь, каждая команда выполняет все свои действия (в том порядке, как им нравится), действия каждой команды вызывают приближение близлежащих зомби и монстров, а также распространение пожара. Раунд заканчивается, когда все команды завершили свой ход. Сможете ли вы бороться с тьмой?

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

СОЗДАНИЕ ДОМА

Игровое поле состоит из 20 комнат сложенных сеткой 4x5. На комнатах с обратной стороны изображены символы, перечисленные ниже, указывающие на секцию дома, в которой они должны быть установлены. Во-первых, найдите четыре угловых комнаты и разместите их по углам. Поместите прихожую в центре нижнего края, а затем выберите и поместите девять внешних комнат по краям (т.е. между угловых комнат). Убедитесь, что окна внешних комнат выходят на улицу. Заполните центр дома шестью внутренними комнатами. При создании игрового поля, проходы и двери не могут быть заблокированы стеной соседней комнаты. Поверните комнаты, или обменяйте их, если необходимо, пока это требование не будет выполнено.

Чтобы создать дом, вы можете выбрать набор комнат случайным образом, или набрать определенный набор комнат. Вы сами решаете, какой смертельно опасный дом будете исследовать.

ЛАБОРАТОРИЯ

Эту комнату нужно открыть с помощью ключа, чтобы достать противоядие и выиграть игру.

УГЛОВЫЕ

Эти комнаты помещаются в 4 угла дома.



НАРУЖНИЕ

Они образуют границу дома (кроме углов). При выкладывании на стол, окна должны быть направлены наружу.



ВНУТРЕННИЕ

Они составляют сердце дома. В игре их всегда 6.



ПРИХОЖАЯ

Это комната, через которую команда входит в дом Мортимера.



В некоторых комнатах есть символ камеры. Поместите маркер камеры внутри этих комнат, непосредственно на каждом символе и ориентируйте каждый маркер камеры таким образом, чтобы камера могла видеть **как можно больше комнат**. Камера видит только прямо и ее взгляд блокируется стенами и закрытыми дверьми (то есть, дверь с чип-кодом является закрытой дверью). **Камера всегда видит комнату, в которую помещена.** В случае если существует несколько направлений, позволяющих камере видеть максимальное количество комнат, игроки могут выбрать, куда будет обращена камера.



В этом примере, камера может видеть комнату, в которой находится, и все комнаты слева от нее, пока ее взгляд не блокируется стеной в левой комнате.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Каждая комната имеет две стороны: нормальная сторона с изображением комнаты и ее символа, и уничтоженная сторона, изображающая море пламени. Во время игры, комнаты могут быть уничтожены пожаром. В результате комната переворачивается на уничтоженную сторону и остается такой до конца игры. Такую комнату называют "Уничтоженной".



"Закрытая комната" представляет собой помещение с чип-кодом, расположенным на символе замка на каждой двери из комнаты. Комната с двумя дверями и только одним чип-кодом не считается закрытой. Поместите жетон чип-кода на символ замка лицевой стороной вниз. Число показывает, сколько символов имеет чип-код.



ПОДГОТОВКА ОСТАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

Поместите маркеры вируса рядом с полем. Уберите из колоды карты стартового снаряжения для каждого персонажа, затем перетасуйте оставшиеся карты и поместите колоду лицом вниз возле игрового поля. Перемешайте жетоны Появления лицевой стороной вниз (лицо зомби вверх), затем положите их рядом с игровым полем. Перемешайте планшеты монстров и поместите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с игровым полем.

НАСТРОЙКА ПАНЕЛИ БЕЗОПАСНОСТИ

Настройте панель безопасности, которая имеет 3 уровня сложности, как указано ниже:

1) DARK РЕЖИМ

Этот режим подходит для новичков, так как здесь есть гарантия, что символы комбинаций для открытия двери в лабораторию Мортимера, точно присутствуют на поле. Используйте сторону панели безопасности с 7-ми значным кодом для данного режима.

Вытяните 3 чип-кода: один с 3 символами и два с 2 символами.

Эти 7 символов, указанных на жетонах чип-кода, будут использоваться, чтобы сформировать код безопасности для лаборатории.

Для каждого из этих символов найдите один соответствующий маркер кода. Затем поместите эти 7 маркеров кода на 7 слотов на верхней части панели безопасности, по одному на слот (порядок не имеет значения).

Возьмите количество чип-кодов, равное количеству символов Замка на игровом поле, минус 3. Добавьте 3 чип-кода, которые вы использовали, чтобы сформировать код безопасности, и перемешайте жетоны лицом вниз (цифры вверх). Поместите жетоны на символы замка, пока каждый символ не закроете жетоном.

Угловые комнаты всегда должны иметь 3х значный жетон (цифра 3).



На этой картинке панель безопасности расположена стороной с 7ми значным кодом.

2) DARKER РЕЖИМ

Игроки, которые хотят более сложной игры, могут использовать панель безопасности с 8ми значным кодом. Возьмите 8-й код наугад из резерва маркеров кода.

3) DARKEST РЕЖИМ

Если игроки уверены, что хотят играть с неопределенностью, они могут выбрать этот режим. Здесь нет никакой гарантии, что код будет разгадан с помощью символов найденных в доме.

Вместо формирования кода на основе информации, заранее найденной на трех чип-кодах, игроки просто формируют код случайно, не глядя, выбирают маркеры кода и размещают их на панели безопасности.

Для оптимального кода, убедитесь, что цвет не повторяется в последовательности более 2 раз.

Примечание: В игре на 4 или 5 игроков, убедитесь, что количество 3-значных и 2-значных маркеров идентично. В игре на 2 или 3 игроков, желательно иметь немного больше 2-значных маркеров, чем 3-значных.

ВЫЖИВШИЕ

Каждый игрок выбирает одного выжившего и получает соответствующие планшет, фигурку и семь маркеров своего цвета. В зависимости от количества игроков, используйте соответствующую сторону планшета: для 2 или 3 игроков (4 очка действий по треку энергии); для 4 или 5 игроков (3 очка действий по треку энергии).

Каждый игрок получает свое оружие (символы описаны в руководстве) из карт стартового снаряжения, и помещает его справа от своего планшета. Затем он берет жетоны навыков, соответствующие тем, которые изображены на планшете и размещает их рядом со своим планшетом.

Каждый игрок ставит один из своих маркеров на левой клетке трека энергии. Второй маркер он ставит на 0, на треке опыта.

Каждый игрок ставит еще один свой маркер на первой клетке общего планшета (см. стр. 5).

Кроме того, игроки размещают три (для 4-5 игроков) или четыре (для 2-3 игроков) маркера на левую клетку панели действий в верхней части своего планшета.

Начните игру, разместив все фигурки игроков в комнате с Прихожей.

ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТА ВЫЖИВШИХ

ПАНЕЛЬ ДЕЙСТВИЙ

Эти две клетки в верхней части планшета выживших, помогают следить, сколько действий они потратили во время раунда, игрок может использовать столько действий, **сколько указано на треке энергии, расположив такое же кол-во маркеров на левой клетке**. С каждым выполненным действием он передвигает соответствующее количество маркеров на правую клетку. Когда все маркеры переместятся вправо, персонаж не сможет выполнять никаких дополнительных действий во время текущего раунда.



ТРЕК ЭНЕРГИИ

Этот трек показывает, сколько очков действия (ОД) персонаж может тратить каждый ход.

Каждый раз, когда персонаж ранен, переместите маркер на 1 клетку ближе к черепу.

Когда после ранения маркер переместится в зеленую зону, персонаж начнет следующий ход только с 3 ОД, и так далее.

Когда маркер достигает черепа, ваш персонаж умирает.

Этот символ означает, сколько кубиков будет кидать персонаж, чтобы избавиться от захвата себя или члена команды (подробнее о захвате на страницах 13 и 19).

ТРЕКИ ОПЫТА И НАВЫКОВ

На протяжении всей игры, используйте маркер, чтобы добавлять Очки опыта (XP) вашему герою, полученные за выполнение определенных задач. Персонаж использует эти очки для активации навыков, которые перечислены в нижней части планшета. Они различаются по стоимости. Мощность и цена увеличиваются слева направо. Когда игрок тратит XP для активации навыка, он берет маркер подходящего умения, и помещает его сверху соответствующего символа, помечая его как активный. Если персонаж накопит 10 XP, он не сможет получить дополнительные очки и должен потратить очки на навыки, прежде чем получить новые XP. Использование активного навыка не стоит XP. Эти полученные навыки считаются постоянными, и персонаж может использовать эти навыки при выполнении действий. (См. также "Выжившие" на стр. 16.)

Этот символ обозначает начальный навык персонажа. В отличие от навыков, полученных за Очки опыта, он активен с самого начала и никогда не может быть потерян.

ОБЩИЙ ПЛАНШЕТ

Этот планшет является сердцем игровой системы, толкая приключение вперед и отслеживая все ключевые элементы, начиная от течения времени, до образования небольших групп персонажей в определенных областях дома. Он также служит в качестве удобной блок-схемы раундов игры.



РАЗДЕЛ ИГРОКОВ

5 верхних клеток используются, чтобы показать, какие персонажи группируются на поле каждый раунд. Во время игрового раунда, игроки, которые выполнили свои действия, перемещают свои маркеры на нижние клетки, чтобы показать, что они закончили. В начале первого хода, маркеры всех игроков должны быть расположены в крайней левой клетке в верхнем ряду, так как все персонажи начинают игру в одной комнате: в прихожей.

ТРЕК СОБЫТИЙ

Поместите серый кубик в качестве маркера событий в нижней части планшета (символ часов). Маркер перемещается по треку, показывая новые события, которые повторяются каждый раунд в определенной последовательности.

ТРЕК ТЬМЫ

Поместите серый кубик в качестве маркера тьмы на первой клетке для отслеживания тьмы. Во время игры, Тьма распространяется, и маркер движется по треку. Если команда не сможет разблокировать лабораторию к концу раунда, в котором Маркер тьмы достигнет цифры 5, игроки проиграют игру всей командой.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд игры состоит из двух этапов: сначала идет этап событий, а затем этап действий.

ЭТАП СОБЫТИЙ

Во время этапа событий, выполните следующие действия по порядку (на общем планшете перечислены эти действия в качестве подсказки):

1. Выполнение события.
2. Перегруппировка выживших.
3. Проверка камер.
4. Появление зомби.
5. Зомбирование.

1. ВЫПОЛНЕНИЕ СОБЫТИЯ

Во-первых, переместите маркер событий на следующую позицию. Это движение образует цикл: если серый маркер находится на клетке с зомби, переместите его на клетку с огнем; если стоит на клетке с огнем, переместите его на клетку тьмы; если он расположен на клетке тьмы, переместите его обратно на клетку с зомби, перезапуская цикл. (Вы будете делать это в первом раунде игры). Затем выполните событие, на котором оказался маркер.

ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

Используйте 4D и 6D кубики, чтобы определить комнату, в которой будет помещен жетон Появления зомби. Бросьте оба кубика одновременно: 4D-кубик соответствует горизонтали (число 1 на кубике означает верхний ряд, число 4 самый нижний); 6D-кубик указывает вертикаль (1 означает левую колонку, 5 правую колонку). Поместите случайно вытянутый жетон Появления зомби лицевой стороной вниз (зомби сверху) в соответствующую комнату.

Возможны следующие ситуации:

- 1) Если в пределах видимости этой комнаты (см. стр. 6), находится хотя бы один выживший, поместите в эту комнату столько зомби, сколько указано на маркере с обратной стороны, затем удалите маркер с поля.
- 2) Если в пределах видимости этой комнаты нет выживших, жетон остается на поле, не вскрываясь.
- 3) Если указанная комната полностью заблокирована или уничтожена, поместите указанное на маркере количество зомби в не горящую комнату, которая находится в пределах видимости любой комнаты, в которой находится хотя бы один выживший, затем уберите жетон с поля. Если таких комнат несколько, то игроки могут сами выбрать, какая это будет комната. Если нет подходящих комнат рядом с выжившим (например: все смежные комнаты горят), выбрать любую не горящую комнату для размещения зомби.
- 4) Если во время броска выпало 6, выполните действия, описанные в пункте 3.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Линия видимости определяет, могут ли выжившие атаковать или видеть конкретный элемент на доске. Без прямой видимости, взаимодействие с элементами в доме невозможно. Линия прямой видимости имеет решающее значение в бою, а также определяет, может ли жетон Появления преобразоваться в зомби, или оставаться неактивным. Правила проверки линии видимости между двумя элементами:

- Линия видимости может проходить только между комнатами по прямой, по диагонали линия видимости не проходит.
- Линия прямой видимости блокируется стенами, уничтоженными комнатами и запертыми дверьми.



Этот пример показывает, как различные элементы / условия могут влиять на линию видимости и на определение, может ли она быть создана или нет. Люси (желтый) имеет линию видимости только к жетону Появления 1. Жетон 2 находится внутри запертой комнаты, поэтому линия видимости к этому жетону блокируется.

Брюс (синий) не находится на линии видимости жетона Появления. Уничтоженная комната блокирует линию видимости к жетону 3, и жетон 4 тоже заблокирован уничтоженной комнатой и стеной. Жетон 1 расположен по диагонали, так что снова линия видимости не может быть установлена.

Лео (фиолетовый) вошел в коридор и оказывается на линии видимости по отношению к жетонам 3 и 4. Он рискует быть окружен зомби.



Этот пример показывает линию видимости камеры по отношению к 4 комнатам: комната в которой находится эта камера, просматривается полностью, на следующем тайле виден весь коридор (комната на этом тайле не просматривается, так как не имеет открытой двери на правой стене), далее просматриваются полностью две левых комнаты, так как они находятся на линии видимости (открытая дверь позволяет видеть последнюю комнату).



РАСПРОСТРАНЕНИЕ ПОЖАРА

Если в доме есть пожар, он распространяется. Определить направление, в котором распространяется пожар, нужно броском 4D кубика, ориентируясь на подсказки, изображенные в комнате с прихожей. Переместите жетон пожара из текущей комнаты, в ближайшую комнату в направлении указанном на кубике. Поместите маркер огня в комнату, куда переместился жетон пожара. **Огонь может двигаться сквозь стены и закрытые двери, но не может попасть в лабораторию, в уничтоженную комнату или на улицу.** Если жетон пожара не может двигаться в выпавшем направлении, добавьте маркер огня в комнату, в которой сейчас находится жетон пожара. Разделение на 2 отдельные комнаты не имеет никакого влияния на пожар, то есть весь тайл считается горящим, независимо от того, где расположены маркеры огня. Когда третий маркер огня добавляется в комнату, она уничтожается. Удалить маркеры огня, перевернуть комнату уничтоженной стороной, и разместить на ней жетон пожара.



РАСПРОСТРАНЕНИЕ ТЬМЫ

Когда маркер событий достигает на треке нижнего символа (красные часы), переместите маркер тьмы на 1 клетку вправо.

ТРЕК ТЬМЫ

Этот трек показывает, сколько времени осталось у героев. Когда маркер достигнет последней клетки, это будет означать, что игра подходит к концу.



ВСПЫШКА ОГНЯ

Если маркер тьмы попадает на символ пожара, а в доме нет жетона пожара, то пожар тут же вспыхивает. Определите помещение, в котором начинается пожар, броском 4D и 6D кубиков. (Перебросьте 6D кубик в случае выпадения 6)

ТЕМНОТА ПРОГРЕССИРУЕТ

До начала финальной битвы, перемещайте маркер тьмы вперед на одну клетку, каждый раз, когда один из игроков выбывает, уничтожается комната, или маркер кода удаляется с панели безопасности без использования чип-кода.



КОНЕЦ

Если маркер тьмы достигнет последней клетки на треке тьмы, начинается финальный раунд. Если игроки не могут войти в лабораторию в течение этого раунда, игра заканчивается, и все игроки проигрывают.

2 ПЕРЕГРУППИРОВКА ВЫЖИВШИХ

При необходимости, выжившие перегруппировываются в команды, отмечая на общем планшете текущее состояние в доме.

Поместите все маркеры выживших (которые находятся в одной комнате) на одну клетку. Повторите эту процедуру для всех групп игроков, или отдельных игроков в разных комнатах.

Игроки могут помещать группы маркеров и отдельные маркеры **в любом порядке, как им нравится.**

Примечание: Во время этапа действия, первыми выполняют действия игроки, маркеры которых находятся на первой клетке слева, таким образом, порядок кубов очень важен. Игроки должны это тщательно обсудить.



3. ПРОВЕРКА КАМЕР

Для каждой комнаты, в которой есть хотя бы один выживший в прямой видимости камеры, бросьте количество кубиков, равное числу выживших в этой комнате (но максимум 4 кубика), вместе с кубиком Ужаса!. Для каждой такой комнаты, если выпало 1 или несколько Провалов (см. стр. 10), выполнить событие, показанное на кубике Ужаса! (см. стр. 19). Если один или группа выживших находятся в комнате, которая находится на линии видимости нескольких камер, проверка должна быть сделана для каждой из этих камер.

Примечание: Игроки полностью проверяют каждую комнату по порядку, сначала выполняя события одной комнаты, прежде чем бросать кубики на проверку следующей комнаты. Порядок, в котором будут проверены комнаты, игроки могут выбирать как угодно.

4. ПОЯВЛЕНИЕ ЗОМБИ

Теперь зомби появляются в доме, независимо от того, появлялись ли зомби ранее в этот раунд в результате события или нет. Определить комнату, в которой появится жетон Появления, как описано выше, и если необходимо, заменить жетон на фигурки зомби (см. стр. 5).

5. ЗОМБИРОВАНИЕ

В конце этапа событий, ранения выживших прогрессируют. Это действие относится только к тем выжившим, которые имеют 2 жетона вируса. Если такой выживший уже имеет серый маркер на своем треке опыта, переместите его на 1 клетку левой, в противном случае, поставьте один серый маркер на самой правой клетке трека опыта, своего планшета. Если навык помеченный маркером, ранее был активирован, удалите жетон этого навыка, так как выживший теряет этот навык.

Люси получила третий навык на треке навыков. В результате соответствующий маркер навыков перемещается на ранее неактивный синий символ. Однако из-за двух укусов, Люси стала зараженной. Серый маркер помещается на самой правой клетке трека навыков. В следующем раунде, серый маркер будет двигаться на одну клетку влево. Когда маркер окажется на активированном навыке, навык будет потерян.



Оставшийся в живых должен найти и использовать противоядие до того, как его маркер сдвинется в самую левую клетку на треке навыков, иначе он будет зомбирован. В случае зомбирования удалите фигурку героя с игрового поля и замените его на фигурку зомби. Этот герой не принимает участия в игре до конца этого раунда, но он может повторно войти в игру, в начале действия «Перегруппировка выживших» в следующем раунде, после чего он ставит свою фигурку выжившего в комнату с Прихожей, принимая в результате этого какие-либо повреждения от огня. Оставшийся в живых теряет все свои полученные навыки и снаряжение, и входит в дом снова, только со своими стартовыми картами снаряжения, с полной энергией, и без жетонов вируса.

Инъекция противоядия останавливает процесс зомбирования, но не удаляет вирус из крови. Таким образом, персонаж убирает один жетон вируса, сохраняя при этом второй в инвентаре. Если его укусят снова, он снова получит второй жетон вируса, процесс зомбирования продолжится от туда, где он был прерван, и серый маркер снова начнет движение к крайней левой клетке трека навыка. **Игрок никогда не может получить больше 2 жетонов вируса.** Дополнительные укусы не приносят вреда и игнорируются командой выживших.

ЭТАП ДЕЙСТВИЙ

Во время этапа действий выжившие выполняют свои действия. Начиная с команды в самой левой клетке и передавая очередь вправо следующей команде, выполняются следующие действия:

1. Все игроки, чьи маркеры находятся на одной клетке, выполняют свои действия. Эти игроки могут выполнять свои действия в любом порядке по своему усмотрению, чередуя между игроками, для лучшего результата. После того, как эти игроки закончили свои действия, их маркеры перемещаются на нижнюю клетку, обозначив, что команда закончила.

2. Зомби и монстры реагируют, и огонь распространяется (см. стр. 14).

Эта последовательность продолжается, пока все группы или отдельные выжившие, расположенные в отдельных комнатах, не передвинули свои маркеры в нижнюю клетку, и зомби среагировали. Раунд заканчивается после того, как последняя команда завершила два своих действия.

Во время каждого раунда игры, у каждого игрока есть несколько очков действий в его распоряжении, как указывает маркер на его треке Энергии. В начале игры у каждого игрока есть 3 или 4 очка действий в его распоряжении, в зависимости от количества выживших. Чем больше энергии он теряет, тем меньше действий он может выполнять. Выжившие могут выполнять разные действия или одни и те же действия более одного раза, и в любом порядке. Игроки могут отказаться выполнять действия.

Действия, которые могут выполнять игроки:

ДВИЖЕНИЕ

Выживший может потратить 1 ОД на движение прямо (кроме диагонали) в соседнюю комнату. Если на тайле две отдельные комнаты, на движение из одной комнаты в другую тоже тратится ОД, как на движение в соседнюю комнату. Оставшиеся в живых не могут выйти из комнаты, содержащей монстра или зомби. В этой ситуации, они могут выйти только выбрав выпавшее на кубиках действие «Бегство» во время боя. Стены и запертые комнаты, естественно, блокируют движение. Если вы входите в комнату, попав на линию видимости жетона Появления, то замените жетон фигурками зомби. Выжившие могут входить в горящие комнаты и уничтоженные комнаты, но это связано с определенными затратами (см. стр. 16).

ПОИСК

Выживший может потратить 1 ОД на поиск в не уничтоженной комнате, если ее еще никто успешно не обыскал (т.е. не отмечена серым маркером). При поиске в комнате, игрок бросает столько кубиков выживших, сколько героев находится в этой комнате, но не более 4 кубиков, вместе с кубиком Ужаса!. За каждый выпавший символ успеха (см. следующую страницу), игрок берет верхнюю карту снаряжения из колоды. Если активный игрок получает более одной карты, он выбирает одну из этих карт себе, затем делится оставшимися картами с другими героями в этой комнате, выдавая каждому игроку не более одной карты. Раздача карт не оплачивается очками действий. Если хотя бы одна карта снаряжения была найдена, разместите серый маркер в этой комнате. **В этой комнате Поиск больше нельзя использовать.** Если на кубиках дважды или более выпадут одинаковые символы (кроме Успеха), то срабатывает событие, выпавшее на кубике Ужаса! (см. стр. 19). Примечание: Большая группа имеет больше шансов обнаружить карты снаряжения. С другой стороны, риск запуска нежелательных событий увеличивается.

В этой ситуации, 3 члена команды проводят обыск: брошены 3 кубика выживших. Один символ успеха позволяет найти 1 карту снаряжения. В то же время два одинаковых символа цели активируют событие с кубика Ужаса!: появляется особый монстр.



ОБМЕН СНАРЯЖЕНИЕМ

Выживший может потратить 1 ОД, чтобы отдать карту снаряжения другому герою в той же комнате или получить снаряжение от этого игрока.

Чип код тоже можно передать, как карту снаряжения, за 1 ОД.

Примечание: **Выжившие могут отказаться от карты снаряжения, но она будет удалена из игры.**

Каждый выживший может нести максимум 5 снаряжений / жетонов вируса.

РАЗБЛОКИРОВАНИЕ ДВЕРЕЙ

Когда выживший находится в комнате со смежной дверью, содержащей чип-код, он может перевернуть жетон и выявить иконки на нем **без каких-либо затрат ОД**. Если карты снаряжения игрока (без учета снаряжения других находящихся в комнате) имеют все иконки, которые находятся на чип-коде, он может потратить 1 ОД, чтобы разблокировать эту дверь. Он удаляет чип-код с поля, поместив его рядом со своим планшетом (где лежат его карты снаряжения). Теперь все игроки могут пройти через эту дверь. Игрок может открыть запертую дверь, даже не имея нужных карт снаряжения, но чтобы это сделать, он должен передвинуть маркер тьмы на одну клетку вправо за каждую необходимую иконку.

ТУШЕНИЕ ОГНЯ

Выживший может потратить 2 ОД, чтобы удалить один маркер огня из комнаты, которую он занимает. Если эта комната содержала жетон пожара, и с нее удалили все маркеры огня, удалите жетон пожара без оплаты очками действий.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФУНКЦИИ УГЛОВОЙ КОМНАТЫ

За раунд, в каждой угловой комнате можно использовать только одну функцию из двух возможных. Герои должны потратить 2 ОД, чтобы использовать одну из двух функций угловой комнаты:

1. **Используйте специальную функцию этой комнаты (см. стр. 21 для получения дополнительной информации), или**
2. **Введите код в систему безопасности.**

За раунд, выжившим разрешено тратить ОД на одну функцию в каждой угловой комнате (имеется в виду, что есть максимум 4 функции угловых комнат, на общую стоимость 8 ОД на раунд).

БОЙ

Выживший может потратить 1 ОД, чтобы напасть на монстров или зомби в своей комнате - и / или если он имеет оружие дальнего боя, он может атаковать монстров и зомби через несколько комнат, если они находятся на линии видимости. При атаке, игрок бросает столько кубиков выживших, сколько указано на карте используемого оружия. Другие карты снаряжения могут изменить количество кубиков для броска, но это число не может превышать 4 кубика. Если у игрока нет полезного оружия, он бросает только 1 кубик, для атаки кулаками. Для каждой атаки, **игрок сначала бросает кубики, а затем назначает выпавшие повреждения врагам.** Несколько повреждений могут быть назначены на несколько врагов в пределах видимости.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ ВО ВРЕМЯ БОЯ

Каждый кубик выживших имеет следующие символы:



УСПЕХ X2

Каждый символ успеха, выпавший в бою, наносит один удар используемым оружием. В не боевых действиях (например: поиск или защита) этот символ имеет другие эффекты. Зомби умирают с одного удара. Монстры в игре, более сильные, чем зомби. Бой с монстрами более подробно объясняется на стр. 12.



ЦЕЛЬ

Каждый символ Цели влияет на символ Успеха, дальность вашего оружия увеличивается на 1 при применении символа успеха. Если Цель выпала в бою, в котором нет стрелкового оружия, она не может быть использована. Если несколько символов Цели сочетаются с одним символом Успеха, дальность увеличивается еще больше.



ТОЛЧЕК

Этот символ помогает отбросить врага от атакующего героя по прямой, толкая его из комнаты, в которой происходит бой, в другую доступную комнату. Если толкнуть врага в горящую / уничтоженную комнату, зомби погибает (а вы получаете ХР). Не огнестойкие монстры тоже немедленно получают повреждения, если их толкнуть в огонь. Если несколько символов Толчка применяются на одном и том же противнике, то противник будет отброшен через несколько комнат, при условии, что враг находится в пределах видимости. Примечание: захваченный выживший (см. стр. 19) освобождается, когда последний зомби или монстр будет отброшен в другую комнату.



БЕГСТВО

Этот символ можно использовать во время боя на себя (или другого выжившего в этой комнате) после получения повреждений. Выживший, при помощи этого символа, может перебежать в соседнюю комнату. Если выпало несколько символов Бегства, они могут быть назначены нескольким выжившим в этой комнате. Вне боя, этот символ бесполезен.

Примечание: До следующего раунда (пока не началось действие: Перегруппировка выживших), изменения в команде за счет перемещения в другие комнаты не отмечаются на общем планшете. Перемещение героев любым способом, не влияют на порядок хода в этом раунде, в котором группы выполняют действие. Таким образом, любой герой, переместившийся в другую комнату, по-прежнему считается частью группы, с которой он сгруппирован на общем планшете.

Захваченный выживший (см. стр. 19) не может выйти из комнаты с помощью символа Бегство.



ПРОВАЛ

Во время боя, каждый выпавший Провал отменяет один символ, включая другой Провал. Игрок сам решает, какой символ отменить. Во время проверки камеры, символ Провал вызывает плохое событие.

ПРИМЕРЫ БОЕВЫХ БРОСКОВ



Брошено 2 кубика. Выпал 1 Успех и 1 Провал. В результате атака провалена.



Брошено 3 кубика. Выпало 2 Успеха и 1 Провал. Наносим 1 повреждение. Можно убить 1 зомби.



Здесь первый Провал используется для отмены второго Провала, в результате чего наносим 1 повреждение.



Игрок может выбрать, или применить обе Цели к одному Успеху (дальность атаки увеличится на 2 комнаты), или применить по одной Цели на каждый Успех.

ПРИМЕР ЛИНИИ ВИДИМОСТИ В БОЮ



В этой ситуации команда из 3 участников борется с врагами, находясь в смежных комнатах.

Люси (желтый) стоит в коридоре рядом с комнатой и видит птицу справа от себя, а внизу видит зомби из открытой двери.

Брюс (синий) видит только зомби в своей комнате, так как они единственные противники на линии видимости.

Лео (фиолетовый) может видеть зомби слева, потому что дверь открыта, но он не может видеть птицу через запертую дверь, блокирующую линию видимости.

БОЙ ПРОТИВ МОНСТРА

При атаке монстра, действуют те же правила, что и при атаке зомби. Тем не менее, монстры значительно сильнее. Монстры должны получить больше повреждений, чтобы быть уничтоженными. Кроме того, они могут использовать специальные атаки, которые активируются символом Подкрепление на кубике Монстров. Повреждения монстра отмечаются на его планшете, путем размещения серых маркеров на местах повреждений по вашему усмотрению. Каждый планшет монстра имеет разные места повреждений на нем, и если разместить на нем указанное (цифрой), количество маркеров, то способность монстра становится менее эффективной.

- С каждым закрытым оранжевым символом, игроки могут игнорировать один выпавший символ Укуса этого монстра, в каждом бою.
- С каждым закрытым синим символом, монстр теряет одно очко движения.
- С каждым закрытым красным символом, монстр бросает на один кубик меньше во время боя (но всегда не меньше одного кубика).
- С каждым закрытым белым символом, игроки могут игнорировать один выпавший символ Подкрепления этого монстра в каждом бою.

ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТА МОНСТРА



Этот символ означает, что у монстра иммунитет к огню: монстр может проходить сквозь горящие и уничтоженные комнаты целым и невредимым.

МЕСТА ПОВРЕЖДЕНИЙ

Эти символы в виде цели, показывают разные части тела монстра. Игроки размещают серые маркеры за каждый выпавший Успех на своих кубиках, пытаясь изменить способности монстра. Число внутри символа обозначает количество успешных попаданий, необходимых для уничтожения частей тела монстра, чтобы изменить его силу. Когда все символы получат достаточное количество маркеров, равное указанному номеру, монстр погибает и его фигурка убирается. Поместите его планшет под низ стопки монстров.

СТАТИСТИКА

Синий символ означает скорость движения монстра, показывая, как далеко он перемещается в свой ход. Мощность атаки этого монстра обозначена красным цветом, и указывает количество кубиков, которые он использует для атаки.

СПЕЦИАЛЬНАЯ АТАКА

В нижней части планшета указана специальная атака монстра, которая активируется символом Подкрепления при броске кубиков Монстра. Для получения полного списка, смотрите Приложение, которое содержит описание всех символов на картах / планшетах.

ЗОМБИ И МОНСТРЫ РЕАГИРУЮТ

После того, как все игроки группы перенесли свои маркеры в нижнюю часть раздела игроков на общем планшете, зомби и монстры реагируют, и активный пожар распространяется. Монстры реагируют на присутствие членов команды и двигаются к жертве, ориентируясь на звук, произведенный членами команды во время выполнения своих действий. Пожар продолжает распространяться по всему дому.



1. ЗОМБИ И МОНСТРЫ АТАКУЮТ

Зомби и монстры в одной комнате с хотя бы одним выжившим, нападают немедленно. Если есть несколько столкновений в разных комнатах, игроки решают, в каком порядке они состоятся. Для такой атаки игроки используют кубики монстров.

Несколько зомби всегда нападают в группе, что означает, что за каждого нападающего зомби бросается один кубик, но не более 6 кубиков. Количество кубиков атаки монстра указано на его планшете. Каждый кубик монстра имеет следующие символы:



ПОВРЕЖДЕНИЕ

Каждый выпавший символ Повреждения означает, что один человек в этой комнате, должен снизить свою энергию на 1. Если более чем один выживший находится в комнате, игроки могут разделить ущерб среди тех выживших, кого они выберут.



СИЛЬНОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ

Каждый выпавший символ Сильного повреждения означает, что один человек в этой комнате, должен снизить свою энергию на 2. Если более чем один выживший находится в комнате, игроки могут выбрать, кому достанется Сильное повреждение. Сильное повреждение не может быть разделено на нескольких героев.



ПОДКРЕПЛЕНИЕ

Каждый символ Подкрепления, привлекает зомби или жетон Появления из смежных комнат, по прямой или по диагонали, на выбор игроков. По прямой, можно выбрать, только если есть прямая линия видимости от комнаты с зомби, к комнате где идет бой, и если эта комната не горит. Зомби, которые находятся по диагонали, могут быть выбраны, только если находятся на линии видимости со смежной комнатой и комнатой с героями, и при этом ни одна из этих комнат не горит. Любой жетон Появления при движении должен превратиться в указанное на нем количество зомби. Игнорируйте символы Подкрепления, если в смежных комнатах нет зомби. Во время боя с Монстром, каждый выпавший символ Подкрепления, активирует Специальную атаку монстра (см. стр. 12).



ЗАХВАТ

Каждый выпавший символ захвата заставляет выжившего стать захваченным. Маркер Захвата подкладывается под подставку фигурки героя, чтобы отметить это. Захваченные герои не могут выйти из комнаты, пока в комнате есть зомби и монстры, или пока они не освободятся, или их освободят. Поставьте жетон захвата под каждую фигурку захваченных героев. Игроки сами решают, кто из выживших будет захвачен. Захват более подробно объясняется на стр. 19.



УКУС

Каждый выпавший символ Укуса, назначает один жетон вируса для одного игрока в комнате, который выкладывает его с левой стороны своего планшета. Игрок, который имеет два жетона вируса - заражен. Заражение более подробно объясняется на стр. 19. Игроки сами решают, кто из выживших получает жетон заражения. Примечание: Игроки должны любыми возможными способами стараться избежать инфекции!



СТРАХ

Каждый выпавший символ Страх, заставляет одного выжившего убежать в соседнюю, доступную комнату. Игроки решают, кто из выживших должен убежать от страха. На одного героя может быть выделен только один кубик с символом Страх. Примечание: По возможности, игроки должны выбрать героя, который еще имеет достаточно маркеров действий, чтобы он смог обратно присоединиться к группе. Захваченные герои не могут быть выбраны для бегства.

Примечание: Помните, что до "Перегруппировки выживших" в следующем раунде, любые выжившие из одной группы, разделенные в бою, по-прежнему считаются частью одной группы, которую они составляют, что подтверждается группой маркеров на одной клетке общего планшета.

БРОСКИ НА ЗАЩИТУ

После того, как были брошены кубики за зомби или монстров, игроки получают шанс защитить себя от их эффектов.

Бросить один кубик выживших за каждого выжившего в комнате, но максимум 4 кубика. Каждый символ Успеха отменяет кубик одного врага. (Все остальные символы на кубиках выживших не имеют никакого эффекта). В последствии игроки вместе решают, кто из выживших пострадает от какого символа. Конечно, все пострадавшие выжившие должны быть внутри одной комнаты. Игроки сами выбирают порядок, в котором срабатывают символы.

2 ЗОМБИ И МОНСТРЫ ДВИГАЮТСЯ И АТАКУЮТ

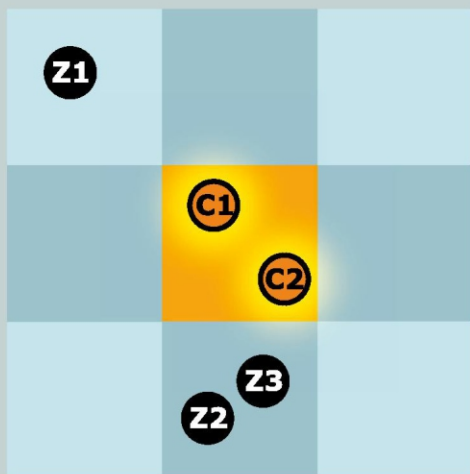
Любые зомби находящиеся в комнате, которая находится **рядом** (прямо или по диагонали) с комнатой с одним из активных выживших, пытаются добраться до него. У них есть два очка движения, но они **не могут двигаться сквозь стены, горящие / уничтоженные комнаты, запертые двери**. Они всегда двигаются в направлении выбранной комнаты, а не от нее, и **направляются к ближайшему выжившему**. Если две комнаты с выжившими находятся на равном расстоянии, игроки выбирают комнату, которая будет целью для зомби.

В случае если зомби находятся в тупике, из-за горящих / уничтоженных комнат, запертых дверей или стен, они не двигаются. Во время движения, если они входят в комнату, в которой есть хотя бы один выживший, они остаются в этой комнате и **атакуют выжившего, находящегося в этой комнате**.

Монстр, присутствующий в доме, в отличие от зомби, будет реагировать независимо от его текущего положения до выжившего, и маршрут монстра должен быть обдуманным, то есть маршрут в конечном итоге приводит к выжившим, а не к стене или в тупик, из-за запертых помещений или из-за стен.

Монстр будет двигаться через горящие комнаты, если он огнестойкий (см. стр. 12).

Монстр также приближается к намеченной комнате (то есть маршрут теперь занимает меньше шагов, чтобы добраться туда), или вообще не двигается.



ПРИМЕР РЕАКЦИИ ЗОМБИ

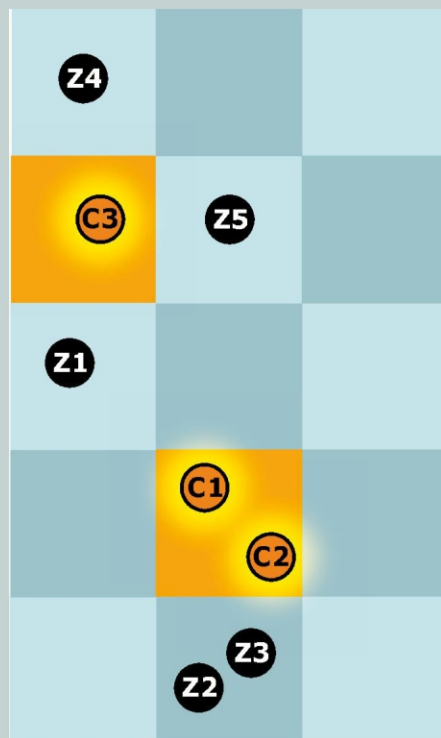
В этом примере, группа из 2 персонажей только что закончила свой этап действий в этой комнате, поэтому эта комната считается Комнатой с действующими игроками. Игроки проверяют соседних монстров, и находят нескольких.

Зомби 1 и 2 реагируют вместе. Зомби 4 находится за пределами диапазона, но если бы в этом месте был бы монстр, он бы тоже отреагировал бы и передвинулся бы, независимо от расстояния до действующих персонажей.

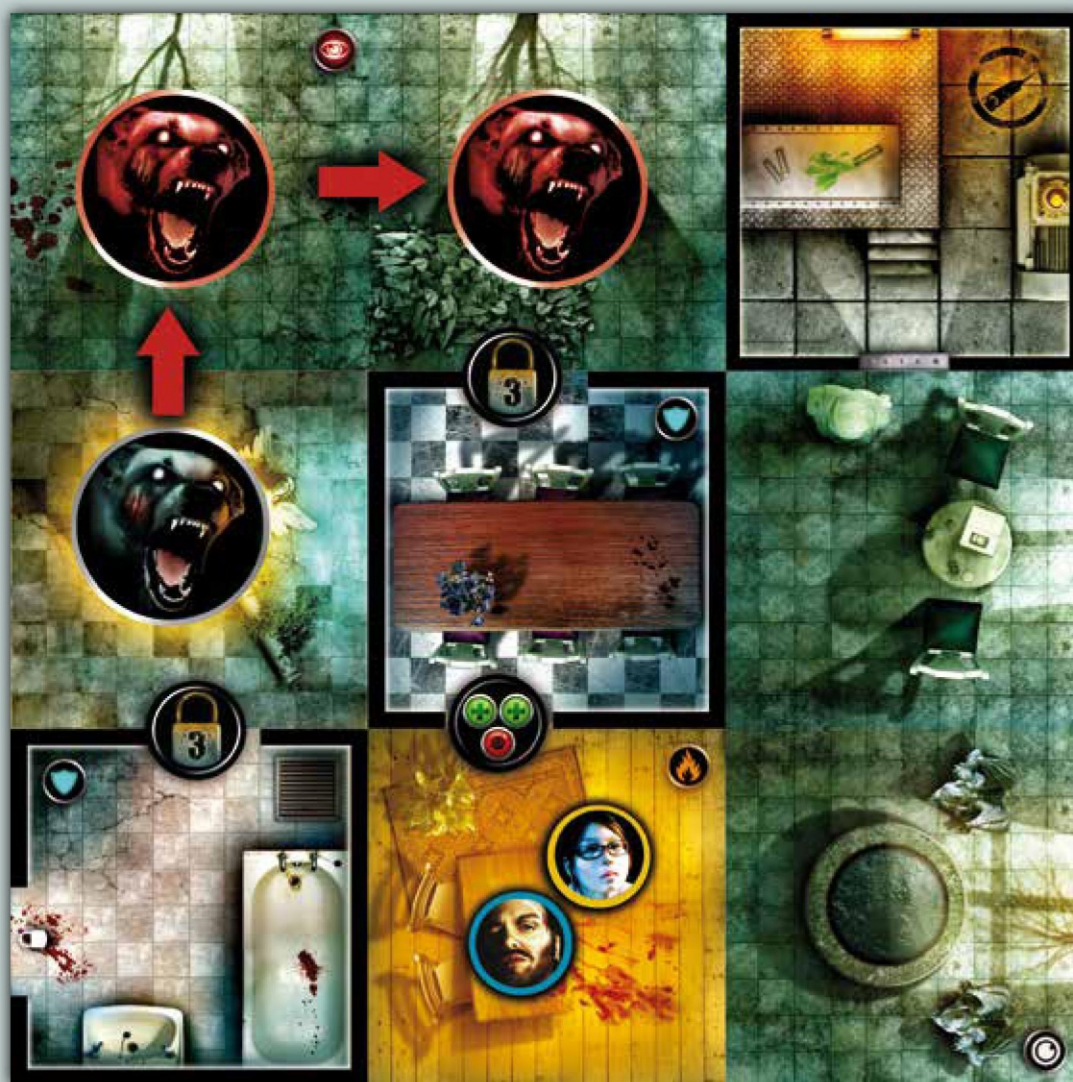
Во втором примере, мы видим аналогичную ситуацию на поле, с одной существенной разницей: группа состоит из 3 персонажей, их маркеры находятся в одной клетке общего планшета, но З3 выживший находится в другой комнате, так как отошел от основной группы во время хода.

В результате, область активации реакции зомби имеет широкий охват. Зомби 2 и 3 по-прежнему предпочитают персонажей 1 и 2, как своих жертв, но зомби 1, 4 и 5 будут двигаться в направлении персонажа 3, так как этот выживший находится ближе всего к зомби, которым достаточно сделать 1 шаг, что бы достичь жертвы.

Игроки должны иметь в виду, что уход от группы может привести к очень агрессивному поведению окружающих зомби. Поэтому позиционирование, является важной тактической составляющей группы выживших, находящихся в одной команде на общем планшете.



ПРИМЕР РЕАКЦИИ МОНСТРА



Брюс (синий) и Люси (желтый) закончили ход на одном тайле, так что они теперь находятся в одной комнате. В доме находится собака. Ее маршрут справа заблокирован стеной, а вниз - заблокирован запертой дверью.

Единственный свободный маршрут - вверх и вправо, как показано на рисунке.

Тем не менее, собака в конечном итоге достигнет запертой двери и не сможет достичь команды в следующей ее реакции. Поэтому она не будет двигаться. Если маршрут будет открыт, то есть, если оба чип-кода с центральной комнаты будут удалены, собака будет двигаться, насколько это возможно (на основании ее скорости движения), так как в итоге она станет ближе к членам команды.

3. ПОЖАР РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ

Когда реакции зомби и монстров будут завершены, игроки бросают 4D кубик, и активный пожар (если имеется) распространяется в указанном направлении (см. стр. 7 для более подробной информации).

Если жетон пожара не двигается, добавьте маркер огня в комнату с жетоном пожара. Каждый раз, когда вы перемещаете жетон пожара, добавьте маркер огня в новое помещение.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА...

ВЫЖИВШИЕ

Выжившие начинают игру с определенными навыками и могут развивать их в ходе игры, а также потратив очки опыта (XP), могут получить новые навыки. Это может быть сделано в любой момент во время раунда. Оставшиеся в живых получают очки опыта за следующие достижения:

Ликвидировать 1 зомби в бою, используя символы Успех / Толчок	1XP
Открыть запертую дверь	2XP
Ликвидировать монстра в бою, используя символы Успех / Толчок	2XP (для каждого выжившего)

Опыт отмечается маркером на треке опыта на планшете героя. Навыки выживших объясняются в приложении. Нет фиксированного порядка получения дополнительных навыков.

Игроки сами решают, какие новые навыки они хотят получить. Потратив необходимое количество XP, герой развивает этот навык и помещает жетон навыка на своем планшете. Игрок может получить до 10 очков опыта. Если у него есть 10 XP, он должен потратить часть этих очков опыта, прежде чем сможет получить еще XP.

ПОЖАР

Как только возникает пожар (кубиком Ужаса! или треком тьмы), игроки кидают 4D и 6D кубики, чтобы определить, в какой комнате появится пожар (перебросьте 6D кубик в случае выпадения 6). Поместите жетон пожара и маркер огня в этой комнате.

Жетон пожара указывает на место, откуда огонь будет распространяться в смежные помещения. Во время проверок на пожар на этапе действий, **двигается только жетон пожара**. Он движется через стены и закрытые двери, но не в лабораторию, не в уничтоженные комнаты, и не за пределы дома.

Если жетон пожара не движется, **добавьте маркер огня в комнату с жетоном пожара**.

Каждый раз, когда вы перемещаете жетон пожара в новую комнату, **добавьте маркер огня в эту комнату**.

Комната с тремя маркерами огня уничтожается, а маркер тьмы перемещается на одну позицию вправо. Удалите из игры все маркеры (камеры, замки, жетоны появления) из уничтоженной комнаты. Переверните комнату уничтоженной стороной вверх. Жетон пожара остается в этой комнате и движется, когда пожар будет распространяться снова, но маркер огня не нужно помещать в уничтоженной комнате.

После распространения пожара, во всех горящих и уничтоженных комнатах:

- Удалите количество зомби из этих комнат, равное числу маркеров огня в этих комнатах (3 для уничтоженной комнаты), если возможно. Игроки не зарабатывают XP за этих сгоревших зомби.
- Монстры, которые не огнестойкие, получают одну единицу повреждения за каждый маркер огня в комнате (3 для уничтоженной комнаты). Игроки решают сами, как маркеры повреждения должны быть помещены на планшете монстра.
- Каждый выживший должен потерять свою энергию, по 1 за каждый маркер огня в комнате (3 для уничтоженной комнаты).

Когда выживший входит в горящую или уничтоженную комнату, он должен уменьшить свою энергию на количество маркеров огня в комнате (3 для уничтоженной комнаты).

Когда не огнестойкий монстр переходит в горящую или уничтоженную комнату, он получает одну единицу повреждения за каждый маркер огня в комнате (3 для уничтоженной комнаты). Игроки решают сами, как маркеры повреждения должны быть помещены на планшете монстра. Огнестойкие монстры не получают повреждений от огня.

Примечание: Зомби никогда не будут идти в горящую комнату. В доме за раз может находиться только один активный пожар.

СНАРЯЖЕНИЕ

Карты снаряжения имеют две функции: Они дают игрокам способности и инструменты, и могут быть использованы для открытия запертых дверей, и получения кода безопасности Лаборатории.

Каждый выживший может переносить до 5 предметов и может использовать до 2 из этих предметов одновременно. Поместите эти карты снаряжения **справа от планшета героя**. С этой стороны лежит то, что находится у героя в руках. С этой стороны могут находиться только 2 символа Руки, которые изображены в верхней части карт снаряжения, и нельзя превышать этот предел. Некоторые тяжелые предметы, которые нужно держать двумя руками, содержат 2 символа Руки, и следовательно, выживший может положить справа от планшета только одну такую карту, и не более.

Все другие карты снаряжения поместите **слева от планшета персонажа**.

С этой стороны находится снаряжение, которое вы в настоящее время не используете, но носите с собой.

Примечание: Любые предметы, улучшающие навыки выживших, должны быть размещены справа от планшета, для того, чтобы улучшить этот навык. Если такая карта находится слева, она не используется и не улучшает навыки.

Если выживший имеет максимально-допустимое количество карт снаряжения и получает еще одну, он должен удалить другую карту, не используя ее, и вернуть ее в коробку с игрой. Некоторые предметы (например: боеприпасы), могут быть использованы только один раз. Такие карты убираются из игры после использования.

На картах с боеприпасами указано, для какого оружия они подходят. Когда такая карта используется, оружие заряжается, путем размещения маркеров боеприпасов на карте этого оружия. Оружие может иметь максимум 8 маркеров патронов. Конечно, выживший может делать это, только если у него есть оружие.

Каждый раз, когда оружие используется во время боя, с помощью броска кубиков, один патрон удаляется с карты оружия. Оружие без маркеров боеприпасов не может быть использовано во время боя, так как оно не заряжено.

Игрок может менять карты снаряжения с левой и правой стороны планшета, в любой момент раунда.



Этот пример показывает типичный инвентарь. Лео оснащен своим начальным оружием - Топор пожарника - и шлем пожарника. Они оба расположены справа от его планшета. Каждый из этих предметов имеет один символ руки, поэтому прекрасно помещается в 2 руки. С левой стороны находятся 2 предмета, которые Лео несет с собой.

При попытке открыть дверь, код замка переворачивается. К счастью для Лео кодовая последовательность присутствует в инвентаре, так что он способен отпереть дверь. Чип-код снимается с поля и помещается рядом с планшетом героя.

Количество символов Руки указывает, сколько требуется рук, чтобы держать предмет. С правой стороны от планшета может находиться только 2 таких символа, и нельзя превышать этот предел.

КАРТА ОРУЖИЯ ПОДРОБНО

ДАЛЬНОСТЬ - это расстояние, на которое может стрелять это оружие. В этом примере, дальность 2 означает, что автомат может поражать цели на расстоянии 2х комнат по прямой.

АТАКА представляет собой количество кубиков для броска, когда используется это оружие.

Когда карта боеприпасов используется, сбросьте эту карту и поместите указанное кол-во патронов на карту оружия. Например, если уже есть 4 черных маркера боеприпасов. Оружие можно зарядить до максимума 8 черных маркеров, но все лишние патроны свыше 8 - теряются.



У большинства оружия есть специальные способности, указанные здесь. Они перечислены в Приложении.

КАРТА БОЕПРИПАСОВ ПОДРОБНО

Этот символ означает, что эту карту можно использовать только один раз. Как только игрок использует способность этой карты, он должен удалить ее из инвентаря, освобождая место.

Это число обозначает количество патронов, которые дает эта карта (см. Описание Карты оружия).

Когда карта боеприпасов используется, она сбрасывается, а указанное количество черных маркеров помещается на соответствующей карте оружия. Помните: оружие может иметь только 8 маркеров патронов. Все патроны свыше этого предела будут утеряны.



Этот символ показывает оружие, которое использует эти боеприпасы.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ МАРКЕРА ТЬМЫ

Маркер на треке тьмы должен быть продвинут на 1 положение каждый раз, когда произойдет любое из следующих событий:

Комната уничтожена до начала финальной битвы

Выживший погибает до начала финальной битвы

Символ кода на панели безопасности разблокирован без использования чип-кода.
Один символ чип-кода разблокирован без использования карты снаряжения.

ЗАХВАТ

Захваченный герой не может выйти из комнаты, в которой он находится, пока либо все зомби / монстры не выйдут из комнаты, либо ему удастся освободиться, или другие выжившие освободят его.

Захваченный герой имеет только 1 ОД доступное для раунда, и он **должен использовать это, чтобы попытаться спасти себя**. Другие выжившие в этой же комнате, которые не захвачены, могут помогать ему. Каждый выживший, кто этого желает, тратит 1 ОД и добавляет количество кубиков, равное его Скорости извлечения из захвата, указанной на его планшете. Максимум 4 кубика могут быть использованы для каждой спасательной операции. **Если хотя бы один из кубиков показывает символ Побега, герой переходит в соседнюю доступную комнату, и жетон захвата удаляется из-под фигурки.** Освобожденный выживший восстанавливает все свои ОД в раунде, кроме 1 ОД, потраченного на освобождение.

Если попытка освободить выжившего не удастся, члены команды в одной комнате с захваченным героем, могут продолжать использовать ОД в попытке спасти жертву, или в качестве альтернативы уничтожить всех зомби и монстров в комнате, чтобы освободить захваченного члена команды.

Если несколько игроков были захвачены в одной комнате, количество символов Побега должно быть равно числу захваченных игроков, для того чтобы любой из них мог покинуть эту комнату. Если им удастся это сделать, они отступают все вместе, в одну и ту же комнату.

ЗАРАЖЕНИЕ И ЗОМБИРОВАНИЕ

Герой, укушенный во время боя, получает один жетон вируса.

Он должен держать этот жетон рядом с картами снаряжения, или слева или справа от своего планшета, занимая одно место для карт снаряжения. При необходимости он должен сбросить одну из своих карт снаряжения для того, чтобы освободить место для жетона вируса. Жетон вируса нельзя передавать другому выжившему.

Как только выживший получает **второй жетон вируса**, запускается процесс зомбирования, после которого герой будет удален из игры до конца этого раунда.

Это происходит во время этапа событий, выживший медленно теряет свои навыки.

Заражение нельзя полностью вылечить, его только можно приостановить. Чтобы остановить заражение, герои должны использовать "Противоядие", карты снаряжения или Лабораторию, для удаления одного жетона вируса. Выживший никогда не может удалить свой первый жетон вируса.

Примечание: Выживший не может использовать навыки, утраченные в результате зомбирования, то есть навыки находящиеся справа или под серым маркером. Выживший может держать максимум 2 жетона вируса возле своего планшета. Дополнительные укусы, превышающие этот предел, должны быть распределены по другим выжившим этой команды. Если это не возможно, то укусы игнорируются.



СИМВОЛЫ КУБИКА УЖАСА!



ПОЯВЛЕНИЕ РЯДОМ X2

Игроки должны поместить жетон Появления в ближайшей комнате (прямо или по диагонали) к комнате с выжившими, если это возможно. Если выжившие окажутся на линии видимости жетона Появления, немедленно замените жетон на соответствующее количество зомби. Размещение жетона в запертой комнате не допускается.



МОНСТР РЕАГИРУЕТ (X2)

Если в доме есть монстр, переместите его ближе к целевой комнате, на максимальное количество его ОД. В противном случае, если это возможно, двигайте 2 зомби (по одному за раз) на одну комнату ближе к выжившим действующей команды. Если монстр или зомби входят в комнату с героями, они останавливаются там, и начинают нападение.



ПОЯВЛЯЕТСЯ МОНСТР

Если в доме есть монстр, удалите 3 маркера повреждения (или все, если их меньше 3) с его планшета. Если в доме нет монстра, сделайте бросок на местоположение монстра, затем поместите монстра в выпавшую комнату. Если выпавшая комната закрыта, то перебрасывайте кубики, пока не выпадет незапертая комната.



ПОЖАР РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ

Если в доме уже есть пожар, то огонь распространяется. Если нет, то сделать бросок на местоположение (перебрасывайте, если выпадет лаборатория или уничтоженные комнаты, или 6 на кубике), и поместите жетон пожара и маркер огня в выпавшей комнате.

СИМВОЛЫ РАСПОЛОЖЕННЫЕ В УГЛОВЫХ КОМНАТАХ

Следующие свойства можно найти только в угловых комнатах:



УПРАВЛЕНИЕ ПОЖАРОТУШЕНИЕМ

Персонаж в этой комнате может удалить **все маркеры огня в 1 комнате за 2 ОД**. Это свойство никак не влияет на уничтоженные комнаты.



ЛАБОРАТОРИЯ

Персонаж в этой комнате может **удалить свой второй маркер вируса за 2 ОД**.



МЕДКАБИНЕТ

Персонаж в этой комнате может **исцелить 2 повреждения за 2 ОД, перемещая маркер на треке энергии на 2 положения влево**.



СКЛАД БОЕПРИПАСОВ

Персонаж в этой комнате может **зарядить одно из своих оружия 4 патронами (4 черных маркера) за 2 ОД**.

Помните, что карта оружия может вмещать до 8 черных маркеров.



ТЕРМИНАЛ

Персонаж в этой комнате может **разместить один чип-код на панель безопасности за 2 ОД**.

Обратите внимание, что команда может разместить несколько чип-кодов в раунде, если каждый игрок использует разные терминалы.

ЛАБОРАТОРИЯ

Игроки могут войти в лабораторию в любом раунде, в котором они смогут ее открыть. Если маркер тьмы достигнет последней клетки на треке, игроки в этом раунде должны попасть в лабораторию. В противном случае команда проигрывает.

Игроки могут войти в лабораторию, только если им удастся взломать систему безопасности, для этого они должны использовать чип-коды, собранные при открытии запертых дверей. Игроки могут разместить до трех чип-кодов на панели безопасности, но только внутри комнаты, которая содержит терминал. Терминалы расположены в угловых комнатах дома.

Когда игрок ставит жетон на панель безопасности, у него есть два варианта:

- 1) Удалить 1 соответствующий маркер кода с панели безопасности для каждого цвета, перечисленного на чип-коде.
- 2) Удалить один маркер кода на выбор команды.

Игроки могут удалить один маркер кода с панели безопасности, не используя чип-код, продвинув маркер тьмы на одну позицию вправо на треке тьмы. Игроки могут двигать маркер тьмы столько раз, сколько они пожелают, но они не могут переместить маркер в обратную сторону.

Чип-коды на панели безопасности не могут быть удалены или заменены, так что выбирайте тщательно. Некоторые из них, более эффективны, чем другие. Помните, что чип-код может быть передан другому выжившему за 1 ОД.

Игрок только что поместил первый чип-код на панели безопасности в комнате с терминалом, потратив 2 ОД. Теперь игрок может взломать код, удалив соответствующие маркеры кода с панели безопасности. К счастью, игрок выбрал мудро, и все 3 цвета с чип-кода можно найти и удалить из последовательности кода. Только 4 маркера осталось!

Когда последний маркер кода удаляется с панели безопасности, лаборатория автоматически открывается. Теперь команда должна выбрать одного героя, который войдет в лабораторию, чтобы получить противоядие. Этот выживший считается хранителем противоядия, и должен выжить в финальной битве, которая сейчас начнется.



ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

В ходе финальной битвы у выживших есть 2 цели: победить Злодея и выжить. Следующие события происходят в тот момент, когда герой входит в лабораторию:

1. Герой, вошедший в лабораторию, берет жетон противоядия. Он должен сохранить его до конца игры и остаться в живых, если команда хочет добиться успеха в миссии. Если этот выживший погибнет, игра закончится, и все игроки проиграют.
2. Откройте все запертые двери, удалив соответствующие чип-коды из игры. Удалить все жетоны камер и уберите их в коробку. Больше не нужно делать проверку камер до конца игры.
3. Замените все жетоны Появления соответствующим количеством зомби.
4. Если нет активного пожара, сделайте бросок на местоположение (перебросить, если выпадет уничтоженная комната, или выпадет 6) и разместите жетон пожара и маркер огня в выпавшей комнате. Выжившие уже не могут использовать действия для тушения пожара!
5. Один из членов семьи Мортимер скрывался в лаборатории и теперь нападает. Выберите, не глядя один планшет Злодея, и поместите его фигуру в лабораторию. Поместите серые маркеры на планшете Злодея, равные сумме количества очков действия, имеющихся в настоящее время у каждого выжившего в игре (в соответствии с их треком энергии), плюс один дополнительный за каждого героя находящегося в игре. Разместите эти кубики на разных зонах планшета Злодея настолько равномерно, насколько возможно.
6. Переверните общий планшет на обратную сторону и поместите серый маркер на первой клетке трека событий и другой маркер на первой клетке трека тьмы.

Игроки должны попытаться устранить врага, прежде чем маркер тьмы достигнет последней клетки. Злодей устраняется только после того, как все маркеры будут удалены с его планшета.

Герои больше не могут совершать поиск в финальной битве. Все персонажи, погибшие в любое время после начала финальной битвы, удаляются из игры и не возвращаются.

Последовательность игры теперь меняется: каждый выживший получает маркеры своего цвета, количеством равным текущему количеству очков действия. Теперь эти маркеры называются маркерами действия.

Игроки теперь могут выполнять действия по порядку, независимо от того, где они расположены внутри дома. После каждого выполненного действия, игрок ставит один из своих маркеров действий на левую клетку общего планшета. Когда шестой маркер помещается в этой клетке (или, возможно, раньше), маркеры во всех 3 клетках сдвигаются вправо. В результате, маркеры в первой клетке оказываются в центральной клетке, вызвав реакцию Злодея. Если на правой клетке есть маркеры, верните их соответствующим игрокам.

Если игрок теряет одно из своих ОД в связи с потерей энергии, он должен удалить один из его маркеров действий из игры, он может удалить маркер действий с любого места на общем планшете или из своей руки. Если игрок получает ОД в связи с увеличением его энергии на треке, он возвращает маркер действий себе.

Примечание: Игроки могут решить сдвинуть маркеры группы вправо и вызвать реакцию врага, даже если на клетке меньше 6 маркеров. Это может быть полезно, если игроки хотят вернуть маркеры действий с правой клетки.



Выживший только что закончил действие, в результате чего поместил маркер действия на левую клетку. На клетке теперь 6 маркеров, поэтому сдвиг маркеров автоматически запускается, все группы маркеров сдвигаются на 1 клетку вправо.

Это возвращает 3 желтых и 2 зеленых маркера назад игрокам. Однако так как новые маркеры переместились на центральную клетку, будут выполнены четыре шага Реакции Злодея.

Выполните следующие действия в указанном порядке, во время каждой реакции Злодея:

1. Переместите маркер событий на следующую клетку и выполните указанное событие.
2. Пожар распространяется по правилам, как описано на стр. 8.
3. Заражение и зомбирование выживших прогрессирует (см. стр. 9).
4. Злодей, зомби и монстры двигаются и атакуют, если это возможно.

Злодей хочет разрушить дом, уничтожив 3 угловые комнаты, кроме лаборатории.

Таким образом, Злодей движется непосредственно к следующей угловой комнате на 4 этапе, используя кратчайший путь (игроки выбирают путь в случае нескольких вариантов).

Число ОД указывается на планшете Злодея.

Если Злодей входит в комнату с выжившими внутри, он атакует выживших, затем возобновляет свое движение. При достижении угловой комнаты, Злодей завершает движение.

Во время **следующей** реакции, Злодей разрушает комнату вместо перемещения.

Любые герои и монстры внутри этой комнаты получают по 3 повреждения каждый! Любые зомби внутри такой комнаты будут уничтожены.

Выжившие в этой комнате также будут атакованы Злодеем.

После того, как Злодей закончит движение, все зомби и монстры начинают двигаться. Каждый из них движется в направлении ближайшего выжившего, но не через горящие комнаты (если они не огнестойкие). Когда они входят в комнату, хотя бы с одним выжившим внутри, они нападают.

Выжившие имеют небольшое преимущество: они очень хорошо знают пути внутри дома Мортимера, и могут проходить до двух комнат всего за 1 ОД во время финальной битвы.

Игроки победят игру, если им удастся уничтожить Злодея, прежде чем он сможет уничтожить 3 угловые комнаты. Если ему удастся завершить свою разрушительную миссию, команда проигрывает.

Удачи и ... постарайтесь не умереть

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СВОЙСТВА КОМНАТ

В некоторых комнатах находятся символы, которые используются только в игре для опытных игроков. Игроки должны решить, прежде чем начать играть, хотят ли они использовать эти свойства:



УТЕЧКА ГАЗА

В момент, когда жетон пожара попадает в комнату с утечкой газа, газ воспламеняется, и огонь распространяется на две соседних не уничтоженных комнаты. Игроки решают, какие комнаты пострадают и размещают там маркеры огня.



ЗАЩИТНАЯ КОМНАТА

Выжившие всегда бросают 4 кубика, когда защищаются в этой комнате.



СКРЫТЫЙ МОНСТР

Если в доме нет ни одного монстра, когда герой входит в комнату, он кидает столько кубиков, сколько выживших в этой комнате. Если хотя бы на одном кубике выпадет Провал, появляется монстр. Возьмите верхний планшет монстра из стопки и используйте 4D и 6D кубики, чтобы определить комнату, где монстр вступает в игру (перебросьте, если выпала запертая комната или 6 на кубике).

Если не огнестойкий монстр появляется в горячей или уничтоженной комнате, он получает урон от огня как обычно (см. стр. 16).

Следует помнить, что только один монстр может быть в доме в любой момент игры.



Группа из 3 выживших пытается пробраться мимо скрытого монстра. Они кидают 3 кубика выживших. К сожалению, на одной из граней выпал Провал, так что игроки вынуждены брать верхний планшет монстра, и выполнять бросок на местоположение, чтобы поместить монстра в доме.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Кроме 3-х режимов сложности, описанных в правилах, следующие опции могут быть использованы для корректировки сложности:

- Игроки могут сами настроить количество зомби, появляющихся из жетонов Появления, выбирая жетоны с числом с обратной стороны, и соответственно увеличивая или уменьшая сложность игры (от 1-2 для легкой игры до 5-6 для более сложной).
- В игре на 2-3 человек, игроки могут выбрать сторону планшета для 4-5 игроков (только 3 действия на героя), увеличивая сложность игры.
- Игроки могут играть без специальных способностей угловых комнат (за исключением терминала) для увеличения сложности игры.
- Слишком сложно для новичков? Разрешите игрокам один дополнительный ход, когда тьма достигнет конца трека, чтобы они успели открыть лабораторию.
- Выбирайте чип-коды во время настройки, добавляя больше жетонов с 3 символами для более сложной игры или больше жетонов с 2 символами для более легкой игры.
- Модульная сборка поля предлагает игрокам много вариантов создания дома. Ориентируйте камеры в комнатах для определения радиуса действия системы безопасности. Используйте комнаты со скрытыми монстрами и утечкой газа, усложняя задачу, добавление закрытых помещений, делает перемещение команды более сложным. Будьте изобретательны и постройте смертельную ловушку для более сложной игры, или оставьте открытые маршруты для более легкой игры. Выбор за вами.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Проверка камер.....	8	Передача снаряжения.....	9
Угловые комнаты.....	9,20	Перегруппировка выживших.....	7
Планшет монстров.....	12	Поиск.....	9
Бой с монстром.....	13,14,15	Панель безопасности.....	3,20
Кубик монстра.....	13	Выжившие.....	3,16
Трек тьмы.....	5	Планшет выжившего.....	4
Бросок на защиту.....	14	Бой выживших.....	9,10,11,12
Защитная комната.....	22	Кубик выживших.....	10
Захват.....	13,19	Кубик Ужаса!.....	19
Снаряжение (карты).....	17	Настройка сложности.....	23
Этап событий.....	6	Разблокирование двери.....	9
Пожар.....	7,15,16	Жетон вируса.....	19
Утечка газа.....	22	Карты оружия.....	18
Лаборатория.....	20	Зомби и монстры реагируют.....	13,14,15
Скрытые монстры.....	22	Появление зомби.....	5,8
Передвижение (выжившие).....	9	Зомбирование.....	8,19
Общий планшет.....	5		
Злодей.....	21,22		

Credits

Game design: David Ausloos

Illustrations and graphic design: David Ausloos

Rules: Patrick Brennan & Queen Games Team

A thank you to all the playtesters who, with great enthusiasm, helped me to further refine the game system over the years. A special thank you to Lieven Smet, Gunter Troch, Kristof Bryssinck, Davy Emmaneel, Paul Meyers, Luc Van Roeyen and Thomas De Mayer. Without your early encouragements this game would not exist.

Also "The Pioniers": Maarten Lecleir, Tom Luyckx, Maarten Baan, William De Jager, Koen Daelemans...your critical feedback and suggestions always inspired me.

And last but not least: my wife Ines, for her unlimited patience, allowing me to create the universe of Dark Darker Darkest.