

ДОПОЛНЕНИЕ К НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ
МАУРО КЪЯБОТТО

ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

ЛЕДЯНАЯ СТАЛЬ



ПРАВИЛА ИГРЫ

На пути к «Авроре» появились новые враги: клан Асгард, крайне агрессивная группировка, почти мгновенно завоевавшая статус грозы промёрзших пустошей.

Ходят слухи, что виной тому их оружие из таинственного металла «неземного» происхождения...

Играя с дополнением «Ледяная сталь», соблюдайте правила базовой игры.

МОДУЛЬ 1 НОВАЯ КОЛОДА РАЗВЕДКИ

МОДУЛИ ДОПОЛНЕНИЯ



«Ледяная сталь» состоит из пяти независимых модулей. Данное дополнение совместимо с любыми другими и может вводиться в игру полностью или частично.

МОДУЛЬ 1 НОВАЯ КОЛОДА РАЗВЕДКИ

СОСТАВ

- 22 карты разведки (с цифрами I, II или III на рубашке)
- 12 карт предметов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом шага 6 стандартной подготовки к игре замените все базовые карты разведки, отмеченные , на карты разведки дополнения, отмеченные , и добавьте их в соответствующие стопки, следуя обычным правилам. Затем замешайте все карты предметов дополнения в колоду предметов. После этого продолжайте стандартную подготовку к игре.

НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Мусорное оружие: это оружие работает так же, как и обычное, но для стрельбы ему нужна не фишка боеприпасов, а **карта предмета**.

Примечание: поскольку это оружие не использует боеприпасы, игроки не могут сыграть предмет «Зажигательные боеприпасы», чтобы атаковать из мусорного оружия.



Особая ячейка: эта грузовая ячейка приносит 1 карту предмета в конце каждого раунда.



Особая ячейка: эта грузовая ячейка увеличивает максимальное количество предметов, которое вы можете иметь, на 1.

Примечание: эти бонусы суммируются с любыми другими.

ПРИМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

КАРТЫ ВСТРЕЧ

[210] Когда вы встречаете «Беглеца в розыске», у вас есть 2 варианта действий: сбросить его карту и 1 карту предмета, а также потерять 1 очко славы, чтобы увеличить скорость своего грузовика на 3 на следующем этапе передвижения,

ИЛИ

сбросить его карту и потратить 1 фишку боеприпасов, чтобы получить 1 предмет, 1 очко славы и (по желанию) добавить к своей колонне 1 карту грузовика, прицепа или устройства из стопки сброса.

Примечание: оставьте карту «Беглец в розыске» рядом со своим планшетом в качестве напоминания о бонусе к скорости. Сбросьте её после этапа передвижения, в ходе которого вы использовали бонус.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

[223/224] Когда вы используете «Консервы», немедленно добавьте 2 фишки еды в свою колонну и положите 1 жетон заражения на карту вашего выжившего.

[225/226] «Стелс-устройство» позволяет игнорировать все эффекты засад и атаки от всех врагов на этапе стрельбы этого раунда.

Примечание: вы можете атаковать врагов обычным образом, даже если сыграли этот предмет.

[227/228] «Противотанковое орудие» позволяет вам нанести 2 повреждения 1 врагу в вашем регионе и получить 1 очко славы. Поскольку это не считается обычной атакой, вы не можете поместить жетон цели на карту этого врага.

[229/230] Когда вы используете «Дымовую бомбу», выберите 1 врага в своём регионе и, если возможно, уберите 1 из жетонов цели соперников с карты этого врага. Затем положите 1 свой жетон цели на его карту в самую левую пустую ячейку цели.

[231/232] **Нестабильное топливо** позволяет увеличить скорость грузовика на 2, положив 2 жетона повреждения на карты своей колонны,

ИЛИ

увеличить скорость грузовика на 3, положив 4 жетона повреждения на карты своей колонны. Повреждение по эффекту этой карты наносится после того, как вы передвинули свою колонну.

МОДУЛЬ 1 НОВАЯ КОЛОДА РАЗВЕДКИ

[233/234] «Противорадиационная сыворотка» позволяет вам сбросить по 1 жетону заражения с трёх или менее карт выживших, находящихся в одной зоне на ваш выбор (активная зона, зона отдыха или зона усталости).

КАРТЫ ВЫЖИВШИХ

[207] Наблюдатель позволяет, получив в ходе обычной атаки исход «промах», вместо этого промаха нанести 2 повреждения. Поскольку это считается обычной атакой, получите 1 очко славы и положите жетон цели на карту врага, по которому попали.

[208] Когда **кинолог** собирает ресурсы, возьмите дополнительно 1 карту предмета.

[209] Снайпер позволяет вам потратить 1 фишку боеприпасов, чтобы нанести 3 повреждения 1 врагу в своём регионе, не раскрывая карту исхода. Поскольку это считается обычной атакой, получите 1 очко славы и поместите 1 свой жетон цели на карту врага, по которому попали.

***Примечание:** вы можете использовать карту предмета «Зажигательные боеприпасы», чтобы активировать способность снайпера.*

КАРТЫ СОБЫТИЙ

[211] Снежная буря: при раскрытии этой карты все колонны замедляются на ближайшем этапе передвижения в зависимости от порядка хода: скорость первого игрока уменьшается на 2, второго и третьего — на 1. На четвёртого игрока это событие не влияет.

[222] Экстренное сообщение: при раскрытии этой карты в прямом порядке хода игроки один за другим могут сбросить еду из своей колонны, чтобы немедленно получить 1 очко славы за каждую сброшенную фишку. Если всеми игроками сброшено суммарно меньше 2 фишек еды, «Аврора» продвигается на красную точку маршрута, соответствующую номеру текущего раунда.

***Примечание:** вы можете сбросить фишки еды даже в том случае, если предыдущие игроки уже сбросили суммарно 2 фишки еды.*

МОДУЛЬ 2 ВРАЖЕСКИЙ КЛАН АСГАРД

СОСТАВ

- 6 карт врагов
- 6 карт добычи

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед шагом 6 стандартной подготовки к игре замените клан врагов из базовой игры (6 карт врагов и 6 карт добычи) на карты из дополнения. После этого продолжайте стандартную подготовку к игре.

НОВЫЙ СИМВОЛ



Асгардская ячейка брони считается стандартной ячейкой брони (в ней может находиться только жетон повреждения ●). На каждом этапе завершения раунда металл на такой броне автоматически восстанавливается, и вы можете убрать ● с этой ячейки (если есть).

АСГАРДСКАЯ ЯЧЕЙКА ЗАЩИТЫ

Клан Асгард очень тяжело уничтожить, поскольку броня членов этого клана сделана из инопланетного металла, который может самовосстанавливаться.

Когда вы наносите повреждение одному из таких врагов, вы **должны сначала** заполнить жетонами повреждений **все асгардские ячейки защиты** и только потом переходить к обычным ячейкам на карте врага.

В конце раунда **уберите ВСЕ жетоны повреждений** с асгардских ячеек защиты каждого выжившего врага.



**ПЕРВЫЕ ЯЧЕЙКИ,
ПОЛУЧАЮЩИЕ
ПОВРЕЖДЕНИЯ**



**ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ
УБИРАЮТСЯ В КОНЦЕ
РАУНДА**

ПРИМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

КАРТЫ ВРАГОВ

[235] Тюр (засада) наносит 1 повреждение в левый столбец карт колонн лидеров (всех колонн на первой позиции) в своём регионе и 1 повреждение в два левых столбца карт всех остальных колонн в своём регионе.

[236] Улль (засада) наносит 1 повреждение в левый столбец карт колонн лидеров (всех колонн на первой позиции) в своём регионе и 1 повреждение во второй и третий столбец карт всех остальных колонн в своём регионе.

[237] Хеймдалль (засада) заставляет каждого игрока в регионе положить 1 жетон повреждения на неповреждённое оружие с самым большим числовым параметром в своей колонне. Если у вас несколько таких карт оружия, вы можете выбрать, на которую из них положить жетон.

[238] Хель (засада) заставляет каждого игрока в регионе положить 1 жетон заражения на каждого выжившего в его зоне отдыха.

[239] Тор (засада) заставляет каждого игрока в регионе положить по 1 жетону повреждения на 3 разные карты в его колонне.

[240] Локи (засада) наносит 1 повреждение в верхний ряд карт и 2 повреждения во второй и третий столбец карт всех колонн лидеров (все колонны на первой позиции) в регионе. Он также наносит 2 повреждения в верхний ряд карт всех остальных колонн в регионе.

КАРТЫ ДОБЫЧИ

[241] «Асгардский багажник» — это устройство, содержащее ячейку асгардской брони и особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.

[242] Оператор радио — это выживший, который может заставить каждого соперника, опережающего вас на игровом поле (даже если его колонна в другом регионе), положить 1 жетон повреждения в любое место своей колонны за каждого врага в его регионе.

Примечание 1: любые колонны на той же ячейке, что и колонна с оператором радио, не получают повреждений.

Примечание 2: способность оператора радио активируется в ход его владельца.

МОДУЛЬ 3 АСИММЕТРИЧНАЯ КОМАНДА

[243] «Асгардский прицеп» — это прицеп, содержащий ячейку асгардской брони и особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.

[244] «Асгардский разрушитель» — это устройство, состоящее из мусорного оружия со значением 4, оружия со значением 4 и содержащее особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.

[245] «Асгардские металлические пластины» — это устройство, состоящее из 2 ячеек асгардской брони и особой грузовой ячейки, которая приносит 2 очка славы в конце игры, если не повреждена.

[246] «Асгардский источник питания» — это устройство, состоящее из особой грузовой ячейки, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена, и ещё одной особой ячейки, которая приносит 1 очко славы за каждую ячейку асгардской брони в вашей колонне в конце игры (не более 2 очков), если не повреждена.

МОДУЛЬ 3 АСИММЕТРИЧНАЯ КОМАНДА

СОСТАВ

- 8 карт выживших (с буквой «С» на рубашке)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

На шаге 11 стандартной подготовки к игре замените стартовые карты выживших на карты выживших из этого дополнения. После этого продолжайте стандартную подготовку к игре.

ПРИМЕЧАНИЯ ПО КАРТАМ

КОМАНДА «СТАЯ»

[247] Арктический волк позволяет выполнить бонусные действия ячейки зоны разведки слева и ячейки справа (если есть) от той, которую разведывает. Это можно сделать до или после выполнения основного и бонусного действия ячейки, которую разведывает арктический волк.


Примечание: эта способность не позволяет выполнить одно и то же бонусное действие дважды.

МОДУЛЬ 3 АСИММЕТРИЧНАЯ КОМАНДА

ПРИМЕР 1 РАЗВЕДКА АРКТИЧЕСКОГО ВОЛКА



Арктический волк собирается улучшить свою колонну, взяв «Мусорный пулемёт». Он также может выполнить связанное бонусное действие этой ячейки и два бонусных действия с соседних ячеек в любом порядке по желанию (даже перед тем, как выполнить основное действие).

[248] Волчица-загонщица увеличивает скорость вашего грузовика на 3 , если вашу колонну опережает хотя бы 1 другая колонна.

Примечание: если вы лидер, волчица-загонщица не даёт вам бонусов к скорости.

КОМАНДА «МУТАНТ»


[249] Вы можете переместить **альфа-мутанта** после завершения его действия разведки сразу в зону отдыха, если сбросите с его карты 1 жетон заражения.

Примечание 1: вы можете сбросить жетон заражения, добавленный на карту альфа-мутанта в ходе действия разведки, чтобы оплатить стоимость этой способности.

Примечание 2: если альфа-мутант получает третий жетон заражения, он умирает, как обычный выживший (он завершает выполняемое действие, но не может выжить при помощи своей способности).

Примечание 3: если альфа-мутант выполняет бонусное действие или действие карты, которое заставляет вас сбросить с его карты жетон заражения, вы должны это сделать.

МОДУЛЬ 3 АСИММЕТРИЧНАЯ КОМАНДА

[250] Гуль в вашей команде позволяет увеличить скорость вашего грузовика на 2  на этапе передвижения, если сбросите с его карты 1 жетон заражения.

Примечание 1: если гуль получит второй жетон заражения, он умирает, как обычный выживший (он завершает выполняемое действие, но не может выжить при помощи своей способности).

Примечание 2: если гуль выполняет бонусное действие или действие карты, которое заставляет вас сбросить с его карты жетон заражения, вы должны это сделать.

КОМАНДА «ВИКИНГ»

[251] Валькирия увеличивает скорость грузовика на 1, 2 или 3, если ваша колонна состоит из 3, 5 или 7 (или больше) карт соответственно (включая карты грузовика, прицепов и устройств).

[252] На этапе стрельбы дева войны увеличивает количество повреждений, наносимых первым успешным попаданием по врагу, на 1, 2 или 3, если ваша колонна состоит из 3, 5 или 7 (или более) карт соответственно (включая карты грузовика, прицепов и устройств).

КОМАНДА «АНДРОИД»

[253] Синтетический прототип увеличивает скорость вашего грузовика на 2, если на картах колонны нет жетонов повреждения. Синтетический прототип можно накормить 1 предметом или 1 ресурсом любого типа.

[254] Робот-интендант позволяет один раз за этап передвижения сбросить 1 карту предмета, чтобы увеличить скорость вашего грузовика на 2. Робота-интенданта можно накормить 1 предметом или 1 ресурсом любого типа.



МОДУЛЬ 4

КАРТЫ СЮЖЕТА

СОСТАВ

- 40 карт сюжета (с цифрами I, II или III на рубашке)

ПОДГОТОВКА

Выполните все шаги подготовки к игре, следуя стандартным правилам. Затем разложите карты сюжета на 3 колоды по временным периодам, указанным на рубашке (I, II и III), и перемешайте каждую колоду отдельно.

Положите колоду периода I рядом с колодой разведки. Оставьте рядом место для **стопки сброса карт сюжета**.

Две другие колоды пока что отложите: они потребуются в игре позднее.

УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ

На рубашке каждой карты сюжета указано, на каком этапе раунда эта карта должна быть активирована. Текст в нижней части рубашки описывает определённое действие, событие или ситуацию, которая должна произойти, чтобы активировать эту карту сюжета. Если не сказано иного, карта сюжета всегда должна быть полностью разыграна перед тем, как завершится действие, событие или ситуация, которые её активировали.

ПРИМЕР 1 АКТИВАЦИЯ КАРТЫ СЮЖЕТА



Эта карта временного периода I активируется на этапе разведки, когда какой-либо игрок выполняет действие «Сбор ресурсов». **Денис** ● решает собрать ресурсы и теперь должен полностью разыграть эту карту сюжета (см. стр. 11) **перед тем**, как выполнить действие.

МОДУЛЬ 4 КАРТЫ СЮЖЕТА

ДОСТУПНЫЕ КАРТЫ СЮЖЕТА

Активировать можно только **доступные** карты сюжета. Карта сюжета считается доступной, если она находится:

- на верху колоды сюжета

ИЛИ

- подложена под карту в зоне разведки (эффекты некоторых карт сюжета заставляют игрока класть их под другие карты).

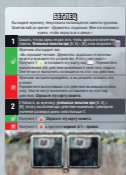
РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СЮЖЕТА

Но любом этапе игры вы можете разыграть только 1 карту сюжета за ход. Разыграв 1 карту сюжета, игнорируйте все другие доступные карты сюжета (включая карту сюжета наверху колоды) до конца своего хода.

Если именно в ваш ход выполняется условие активации доступной карты сюжета, вы должны разыграть её. Игрок слева от вас зачитывает название карты и вступление. Затем он зачитывает все возможные варианты развития событий, чтобы вы могли выбрать, который из них разыгрываете, но **не зачитывает** возможные последствия выбора.

Некоторые карты сюжета могут быть активированы вне хода игрока (например, «В начале этапа, перед тем как любой из врагов разыграет засаду...»). В этом случае эту карту разыгрывает первый игрок в прямом порядке хода.

ПРИМЕР 2 РОЗЫГРЫШ КАРТЫ СЮЖЕТА



Из прошлого примера мы помним, что **Денис** ● активирует карту сюжета. **Фёдор** ●, который сидит слева от него, берёт карту и зачитывает вслух название, вступление и 2 варианта развития событий, при этом не зачитывая текст успеха (✓) и провала (✗). Теперь **Денис** ● должен выбрать один из вариантов.

Сделав выбор, вы должны определить, ждёт ли вас успех или провал. Всего есть 3 возможности:

- **без проверки** — такой вариант автоматически завершается успехом: зачитайте текст успеха (✓);

МОДУЛЬ 4 КАРТЫ СЮЖЕТА

- **с проверкой** — вариант, для которого вы должны немедленно попытаться пройти проверку (см. следующий раздел);
- **задание** — определённая задача, которую вы должны выполнить, чтобы получить бонус (см. соответствующий раздел на стр. 13).

Если не сказано иного, после розыгрыша карты сюжета игра продолжается с того места, на котором прервалась (например, если карту активировало действие игрока, он должен выполнить это действие).

***Примечание:** если в тексте результата карты сюжета написано «не могут выполнить оставшиеся на этот ход действия», а вы не выполнили бонусное действие до основного, то никакие действия после этого не выполняются: ни бонусное, ни основное, которое активировало карту сюжета.*


ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ


Когда вы можете попытаться выполнить условие карты сюжета, в тексте будет написано «**успешные попытки при ...**». Чтобы проверить, насколько успешно вы выполнили задуманное, вы должны раскрыть 1 карту исхода с верха стопки и посмотреть на **самую левую букву** в нижней части карты. Если эта буква указана в условии «**успешные попытки при ...**», немедленно зачитайте текст успеха (✓).

Если в условии нет этой буквы, зачитайте текст провала (✗).

Наличие некоторых букв будет приводить к успеху, если вы потратите ресурсы до раскрытия карты исхода или же будете соответствовать определённому условию.

ПРИМЕР 3 ПРОВЕДЕНИЕ ПРОВЕРКИ

1 Подобраться к нему: **успешные попытки при [А, Б] + [В]**, если вы потратите 1 .

Для этого варианта **Денис**  может потратить 1 фишку боеприпасов, чтобы улучшить свой шанс на успех, добавив букву «В» к тем, что приводят к успеху.



Он раскрывает карту с верха колоды исходов. Крайней левой в ней указана буква Б. Это значит, что он успешно прошёл проверку и зачитывает текст успеха (✓).

ЗАДАНИЕ

В отличие от проверки, успех или провал при выполнении задания определяется не раскрытой картой исхода, а соответствием определённым условиям. Выполнив задание, вы можете получить определённые бонусы, которые указаны на карте.

Если не сказано иного, то, решив выполнить задание, вы должны положить карту сюжета в свою активную зону в качестве напоминания.

Выполнив задание, вы должны немедленно зачитать текст успеха (✓), а провалив — текст провала (✗).

***Примечание:** вы можете выполнять одновременно любое количество заданий.*

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

У карт сюжета есть несколько ключевых слов:

- **успешная попытка при:** указывается при проверках. Вы должны немедленно раскрыть карту исхода и узнать результат проверки.
- **добавить в свой архив:** положите карту в определённую зону или подложите под определённую карту или планшет. Если карта лежит под картой колонны, то на грузовые ячейки внизу карты действуют все правила, как если бы они были частью этой карты. Если карта колонны отправляется в сброс, карта сюжета также сбрасывается.

***Примечание:** нельзя подложить 2 карты сюжета под одну и ту же карту. В таком случае выберите, какую карту сюжета хотите оставить, подложите её под нужную карту, а вторую карту сюжета сбросьте.*

- **провал, если:** при выполнении указанного условия проверка или задание провалены. Вы должны зачитать текст провала (✗).
- **успех, если:** при выполнении указанного условия проверка или задание успешно выполнены. Вы должны зачитать текст успеха (✓).
- **задание:** задача, которую игрок обязан выполнить, и описание условий успеха или провала.

КАРТЫ СЮЖЕТА В КОНЦЕ РАУНДА

В конце каждого раунда сбрасывайте карту сюжета, которая на данный момент лежит **наверху** колоды сюжета. Таким образом станет доступна новая карта сюжета.

СМЕНА КОЛОДЫ

Как только в игре появится первая карта колоды разведки временного периода II, уберите колоду сюжета временного периода I из игры. При этом карты сюжета, лежащие перед игроками, в архиве или под картами в игре, не убираются. Затем положите рядом с колодой разведки колоду сюжета временного периода II — теперь при выполнении условий активируются карты из этой колоды.

Сделайте то же самое с колодой сюжета временного периода III, когда в игру войдёт первая карта колоды разведки временного периода III.

АВТОМА И КАРТЫ СЮЖЕТА

Если вы играете с Автомой, соблюдайте следующие правила:

- Автома активирует карты сюжета, как и обычный игрок, даже если она выполняет просто сброс нужной карты. Например, если Автома *сбрасывает встречу* в результате этого действия, она активирует карту сюжета с условием «*Когда любой игрок разыгрывает встречу*».
- Автома не разыгрывает активированную ей карту сюжета. Вместо этого положите карту сюжета в зону предметов/добычи Автомы, не раскрывая её.
- В свой ход вы можете сбросить любое количество карт сюжета в зоне предметов/добычи Автомы, чтобы предотвратить активацию **всех** эффектов такого же количества карт действий Автомы. **При этом Автома всё равно выполняет действие разведки.**
- Активировав карту сюжета, вы должны взять её и зачитать самостоятельно.

Важно: в одиночном режиме вам придётся самостоятельно зачитывать карты сюжета, но постарайтесь не читать тексты успеха и провала, чтобы избежать спойлеров.

Примечание 1: карты, активируемые в определённой ситуации (например, в конце этапа), никогда не сбрасываются, а всегда активируются игроком.




МОДУЛЬ 4 КАРТЫ СЮЖЕТА

Примечание 2: в конце игры все карты сюжета, оставшиеся в зоне предметов/добычи Автомы, сбрасываются без эффекта, не принося очков славы.

Примечание 3: когда для розыгрыша карты сюжета требуется несколько игроков, игрок разыгрывает её, затем перемещает её в зону предметов/добычи Автомы.

ПРИМЕР 4 СБРОС КАРТЫ СЮЖЕТА АВТОМЫ



На этапе передвижения **Андрей**  решает сбросить карту сюжета в зоне предметов/добычи Автомы, чтобы предотвратить все эффекты карты действия, только что разыгранной Автомой: Автома не получает 1 выжившего, а **Андрей**  не кладёт 1  на свою колонну.



МОДУЛЬ 5
РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА»

МОДУЛЬ 5
РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА»

СОСТАВ

- 4 карты PvP
- 12 новых карт исходов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре идёт по обычным правилам со следующими изменениями:

- когда вы формируете колоду разведки, случайным образом уберите в коробку по 1 карте врага (не глядя на них) из каждой стопки временного периода (I, II и III). Таким же образом уберите по 1 карте добычи из каждой стопки временного периода (I–II, III–IV, V–VI);
- замените обычные карты исходов новыми;
- каждый игрок получает 1 карту PvP (поместите её выше своего планшета игрока). Положите по 1 жетону повреждения на первую ячейку счётчика уклонения и первую ячейку счётчика нападения, как указано на иллюстрации. Используемые таким образом жетоны повреждений будут называться *жетонами уклонения и нападения* соответственно;
- каждый игрок помещает жетон славы на счётчик славы на своём планшете игрока не на нулевое деление, а на деление со значением -1 (★).



МОДУЛЬ 5 РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА»

СЧЁТЧИК УКЛОНЕНИЯ



СЧЁТЧИК НАПАДЕНИЯ

Примечание: счётчик нападения состоит из 8 ячеек, расположенных в два ряда. Считайте это одной дорожкой. То есть когда вам потребуется переместить жетон нападения вправо от 4-й ячейки, переместите его в нижний ряд, начиная с крайней левой ячейки. А когда вам сказано получить бонусы за символы слева от жетона нападения, который находится в нижнем ряду, символы в верхнем ряду счётчика нападения также учитываются.

Игра идёт по обычным правилам со следующими изменениями.

ЭТАП 4: СТРЕЛЬБА

Во время своего хода вы можете атаковать соперника в одном регионе с вами: в этом случае такой игрок будет называться «атакованный», а вы — «атакующий». Это можно сделать как вместо стрельбы по врагу, так и в дополнение к ней.

Во время атаки соперника происходит следующее:

- атакующий выбирает неповреждённое оружие, ещё не использовавшееся для атаки на этом этапе, тратит 1 фишку боеприпасов и открывает верхнюю карту колоды исходов: на ней будет показано количество повреждений, которое может нанести атака;
- атакованный игнорирует столько повреждений, сколько указано слева от его жетона уклонения на счётчике уклонения;
- если атакованный не смог проигнорировать все полученные повреждения, он должен распределить оставшиеся повреждения по области своей колонны, указанной красным цветом на обороте верхней карты колоды исходов. Кроме того, атакованный передвигает свой жетон по счётчику уклонения на 1 ячейку вправо за каждое повреждение, которое он распределил в своей колонне в результате этой атаки;

МОДУЛЬ 5 РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА»

- атакующий передвигает свой жетон по счётчику нападения на одну ячейку вправо за каждое повреждение, которое атакованный игрок распределил в своей колонне в результате атаки (если это возможно).

***Примечание:** во время одного этапа вы можете провести несколько атак против одного или нескольких соперников (покуда вам хватает орудий и боеприпасов), чтобы передвинуть свой жетон как можно дальше по счётчику нападения и получить больше бонусов в конце этапа.*


***Примечание:** счётчик уклонения позволяет вам игнорировать повреждения, только когда вас атакует другой игрок. На повреждения, полученные от других источников (например, от врагов), он не влияет.*


***Примечание:** другие игроки не считаются врагами, и на них не действуют никакие эффекты, влияющие на врагов.*


В конце этапа стрельбы в **прямом порядке хода** каждый игрок должен:


- передвинуть свой жетон уклонения на 1 ячейку влево;
- получить ВСЕ бонусы, показанные слева от жетона нападения на своём счётчике нападения;
- передвинуть свой жетон нападения на первую ячейку счётчика нападения.

БОНУСЫ СЧЁТЧИКА АГРЕССИИ

 : получите 1 очко славы.

 : уберите 1 жетон повреждения из своей колонны.

 : возьмите 1 карту предмета.

 атакованному игроку: игрок, в которого вы попали во время этого этапа, теряет 1 очко славы. Если это невозможно, то этот игрок должен разместить 1 жетон повреждения в любой грузовой ячейке своей колонны по правилам размещения.

ЭТАП 5: ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Если вы играете с модулем «Игрок против игрока», то сбрасывать лишние карты из зоны разведки перед обновлением ряда нужно, только если в этой зоне больше **4 карт** (либо **больше 3** при игре вдвоём), в отличие от игры по базовым правилам (больше 3 либо больше 2 при игре вдвоём).

МОДУЛЬ 5 РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ИГРОКА»


ПРИМЕР



Андрей



Денис

Денис ● решает атаковать **Андрея** ● из оружия с параметром .

Денис ● тратит 1 фишку боеприпасов и открывает верхнюю карту исхода: эта атака наносит 4 повреждения!

Андрей ● игнорирует 2 повреждения (согласно его счётчику уклонения), но 2 оставшихся должен распределить по центральным картам своей колонны. Кроме этого, он должен передвинуть свой жетон уклонения на одну ячейку вправо. Поскольку атака была успешной, **Денис** ● передвигает свой жетон нападения на 2 ячейки вправо (по количеству нанесённых повреждений).

В конце этапа:

- **Денис** ● получает 1 очко славы и убирает 1 жетон повреждения из своей колонны — это бонусы, указанные на его счётчике нападения; затем передвигает свой жетон нападения на первую ячейку счётчика нападения;
- **Андрей** ● передвигает свой жетон уклонения на 1 ячейку влево (он начнёт следующий раунд, игнорируя 2 повреждения от атак других игроков).



PENDRAGON GAMES

Автор игры: Мауро Кьяботто

Графическое оформление и вёрстка: Давиде Корси

Иллюстрация на обложке: bimawithpencil

Иллюстрации: Давиде Корси, Хусейн Хутугов, Раджа Нандепу, Винченцо Праттико и Wahtari studio

Редактор английской версии: Уильям Ниблинг

Производство: Сильвио Негри-Клементи

ARES GAMES

Редактура: Кевин Чапман и Фабрицио Ролла

Дополнительная вёрстка: Хонда Эйдзи и Лора Нери

Производство: Роберто ди Мельо и Фабио Майорана

© 2022 Pendragon Game Studio Srl, Via Curtatone 6, 20122, Milano, Italy. pendragongamestudio.com/it – info@pendragongamestudio.com.

Last Aurora Frozen Steel is TM & ©2022 Pendragon Game Studio Srl. All rights reserved.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Сухой

Дизайнеры-верстальщики: Дарья Великсар, Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

