



FINAL GIRL

RULEBOOK



FINAL GIRL

Происходит что-то ужасное... Люди умирают... Все в панике... Вы пытаетесь найти что-нибудь, что угодно, чтобы использовать в качестве оружия. Рядом находится испуганный подросток, умоляющий вас помочь ему убежать. Затем, внезапно, вы слышите шум. Ты оглядываешься вокруг, пытаешься разглядеть, кто - или что - там, но вокруг лишь темнота... Внезапно появляется убийца и обезглавливает подростка, чья голова с широко раскрытыми глазами катится и останавливается у ваших ног. Убийца указывает на вас, не говоря ни слова, прежде чем повернуться, чтобы найти другую жертву. Ты бежишь в другую сторону, в вашей голове эхом отзываются лишь предсмертные крики. Бойня и смерть окружают вас, и ваш единственный путь к отступлению заблокирован. Именно тогда вы осознаете, что существует только один выбор: убей или будь убит. Все остальные мертвы. Ты Последняя Девушка.

Почему Последняя Девушка? Будь то молодая няня, отбивающаяся от убийцы, член экипажа, пытающийся выжить в условиях инопланетной угрозы, или даже женщина, убегающая от убийцы по тропам кошмаров "последней девушки" уходит корнями в самую суть ужаса. Этот термин, придуманный Кэрол Дж. Кловер, нашел множество отражений, многие из которых вы найдете в этой игре. Сюжет требует, чтобы главная героиня выстояла вопреки всему, как правило, это последняя выжившая из некогда веселой банды неудачников. И в конечном итоге вернув себе силу, превратившись из беспомощной жертвы в Последнюю Девушку.

Producers: A.J. Porfiro and Evan Derrick (*Core Game Design*)
Directors of Photography: Tyler Johnson, Vladyslava Ladkova, Tumo Mere, Roland McDonald (*Illustration*)
2nd Unit DP: Evan Derrick and Scott Beavers (*Graphic Design*)
Editors: A.J. Porfiro and Evan Derrick (*Development*)
Production Assistants: Mikolaj Laczynski, Mike Martins, and Justin Swaine (*Lead Playtesters*)

The *Final Girl* game and logo are Trademarks of Van Ryder Games.
 ©2020 Van Ryder Games. All rights reserved.

The *Final Girl* board game is not affiliated with any movie, book, comic, or



Игровая система Художественного фильма

Final Girl - это единственный в своем роде продукт. В нее нельзя играть только из коробки, и для того, чтобы насладиться игрой, требуется по крайней мере одна художественная картина. Каждый художественный фильм содержит уникального Убийцу и Локацию, и система была разработана таким образом, что если у вас есть несколько художественных фильмов, то вы можете поместить ЛЮБОГО Убийцу в ЛЮБОМ Месте!

Ниже приведен список первых пяти коробок художественных фильмов, доступных отдельно от Основной коробки:

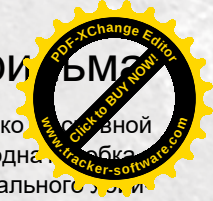
- * *The Happy Trails Horror* - Featuring Hans the Butcher and Camp Happy Trails
- * *The Haunting of Creech Manor* - Featuring the Poltergeist and Creech Manor
- * *Slaughter in the Groves* - Featuring Inkanyamba and the Sacred Groves
- * *Carnage at the Carnival* - Featuring Geppetto and the Carnival of Blood
- * *Frightmare on Maple Lane* - Featuring Dr. Fright and Maple Lane



Коробки для художественных фильмов были тщательно спроектированы, чтобы предоставить вам простую в использовании модульную систему, которая сокращает время, затрачиваемое на настройку и очистку после игры. Каждая коробка с художественным фильмом имеет следующие особенности:

- * The first time you open a Feature Film, you will find 2 new Final Girl cards. We recommend transferring these cards to the Core Box with your other Final Girl cards since they can be used in any game regardless of the Killer or Location.
- * The cover on the Killer side of the box is removable and the reverse is used as the Killer board. Inside the box on the Killer side is a rules sheet and a removable plastic tray that contains all of the cards and components you will need for that Killer.
- * Likewise, the cover on the Location side of the box is removable and the reverse is used as the Location board. Inside the box on the Location side is a rules sheet and a removable plastic tray that contains all of the cards and components you will need for that Location.
- * All of the cards are marked with an icon indicating which Killer/Location they go with for your reference and to help separate cards when putting them away.

This system allows you to quickly choose a Killer and a Location from the same or different Feature Films and keep everything well organized from game to game! If you haven't already, we invite you to open and explore your Feature Film box now. You can return here once you've looked at what's inside.





Компоненты Базы



Правила



1 Двусторонний планшет игрока (нормальный и экстрим режимы)



23 Карты Действий



6 Кубиков



3 Планшета держателя

Жертвы 3 токена



9 черных и 2 белых токена Финального сердца



2 Маркера Ужаса Убийцы



1 Мипл ФД



21 Мипл Жертв



1 Маркер Жажды Крови



25 маркеров здоровья



8 Указатель трекера



1 Маркер времени



3 Мипла особых жертв

Представление игры и Суть

Ты Последняя Девушка, столкнувшаяся лицом к лицу с ужасным Убийцей. Вы будете перемещаться по локации в поисках полезных предметов, спасти жертв и противостоять (или убежать от!) Убийце. Тем временем Убийца будет сеять хаос разными способами, но больше всего, убивая невинных жертв и нападая на вас! Игра заканчивается только одним из двух способов: либо Последняя Девушка уничтожает Убийцу, либо Убийца убивает ее! В тех редких случаях, когда оба умирают одновременно, Последняя Девушка побеждает, принося окончательную жертву, чтобы избавить мир от мерзкого монстра.

Эти правила научат вас основным правилам для FINAL GIRL. Однако у каждого Убийцы и Локации могут быть дополнительные правила, поэтому, пожалуйста, ознакомьтесь с любыми правилами игрового фильма перед началом игры.

Ваша стратегия полностью зависит от вас, но не упускайте из виду свою конечную цель: уничтожить Убийцу! Не требуется, чтобы вы спасали кого-либо из жертв, и, к сожалению (как это часто бывает в фильмах), некоторым жертвам просто не помочь. Лучше они, чем ты! Однако спасение жертв имеет свои преимущества. Когда они будут спасены, они предоставят вам ценные бонусы, и если вы сохраните их достаточно, вы разблокируете Высшую способность, уникальную для выбранной вами Последней девушки!

краткий обзор планшетов и игры

Прежде чем приступить к игровому процессу, важно иметь представление о том, как работают доски игроков, Убийцы и Локации. Концепции, упомянутые здесь, подробно объяснены позже в своде правил.

Планшет Игрока



1. Трек Здоровья. В левой части доски есть место для последнего маркера здоровья и дорожка здоровья.
2. Трек ужасов. В середине доски находится трек ужасов. Когда Ужас увеличивается или уменьшается, вы соответствующим образом перемещаете маркер Ужаса (один из миплов-убийц). Это называется Уровнем Ужаса, и он определяет, сколько кубиков вы будете бросать при броске Ужаса.
3. Отслеживание времени. Здесь вы будете отслеживать свое время - важнейший ресурс, который используется как для выполнения действий, так и для покупки новых карт на этапе планирования.
4. Руки и рюкзак. Любые предметы, которые вы найдете, будут помещены в любой из этих слотов справа от доски.
5. Мертвые Жертвы. Все жертвы, убитые в ходе игры, попадают сюда.
6. Последняя карточка девушки. Поместите свою Последнюю карточку Девушки здесь, под доской.
7. Режим Экстремального Ужаса. Используйте эту сторону доски для более сложной игры. Трек ужасов более жесткая, и у вас есть только 5 действий на ход.



Планшет Убийцы



1. Начальные параметры. Начальный уровень Ужаса и здоровья Убийцы.
2. Отслеживание состояния здоровья. В левой части доски есть дорожка здоровья и место для финального маркера здоровья.
3. Финал. Место финальной карты. Выкладывается лицевой стороной вниз, но может быть раскрыта позже.
4. Темная Сила. Место карты Темной Силы. Выкладывается лицевой стороной вниз, но может быть раскрыта позже.
5. Действие Убийцы. Это начальное действие, которое Убийца будет выполнять в начале каждой фазы Убийцы.
6. Трек "Жажда крови". Используется для отслеживания силы и скорости Убийцы. В начале игры Маркер жажды крови расположен в нижней части трека, когда Убийца наиболее слаб. Всякий раз, когда жертва умирает, Жажда крови Убийцы возрастает, и Убийца становится более могущественным.
7. Значение перемещения. Сколько локаций Убийца может преодолеть за один ход.
8. Значение атаки. Сколько урона Убийца наносит за одну атаку.
9. Спец. эффекты. Одноразовые эффекты, которые будут срабатывать одновременно, когда маркер жажды крови достигнет определенного уровня. Это может быть повышение Уровня Ужаса, раскрытие Темной Силы Убийцы, или что-то еще.
10. Финальный эффект. Это эффект, который будет многократно срабатывать, когда Жажда крови достигнет своего максимального уровня и продолжит усиливаться.
11. Мини.Темная Сила. Карта Небольшой Темной Силы из колоды Трора. Выкладывается здесь.

Планшет Локации



1. Локации. Каждое место состоит из различных взаимосвязанных пространств. Лока примыкает к другой локе, если они соединены линией. Например, на карте расположения кемпинга **HAPPY TRAILS** Кабинки для переодевания находится рядом со Скалой, но не рядом с Домиками, хотя визуально они находятся рядом друг с другом.
2. Локации Поиска. В обозначенных местах можно искать полезные предметы.
3. Локации Выхода. Значком обозначаются места где жертвы могут быть спасены.
4. Именные Места. Некоторые локи имеют имена, и могут ссылаться на События локации, Террор или Карты предметов. В остальном они такие же, как и любые другие локации игровых целей.
5. Колода Предметов. К каждому месту поиска прилагается колода карт предметов, которые помещаются в эти слоты.
6. Карта Установки. Поместите случайно выбранную Карту Установки Местоположения здесь. место расположения ПД, начальное место Убийцы, а цифры указывают, сколько Жертв будет в каждой локе.
7. Уровень Паники. Цифры между соседними локациями используются для определения того, в каком направлении жертвы будут паниковать.



Убийцу и Место действия из имеющихся у вас художественных фильмов. При подготовке к уроку снимите платы управления и расположения (помните, они находятся на обратной стороне крышек коробок!) и соответствующие лотки для компонентов.

2. Откройте Основную Коробку и выберите карту ПД или выберите одну случайным образом. Если вы играете в первый раз, вы найдете ПД карточки в коробках с игровыми фильмами, но их следует хранить в Основной коробке для будущих игр.
3. Достаньте Игровое Поле из Основной коробки и положите его на стол, выбрав либо обычный, либо Экстремальный Режим на обратной стороне доски (для первых нескольких игр мы рекомендуем обычную сложность). Поместите карту ПД под игровым полем лицевой стороной вверх так, чтобы было видно место Спасенных Жертв.
4. Достаньте шесть кубиков из Основной Коробки и отложите их в сторону.
5. Достаньте карты действий из Основной Коробки. Отложите шесть карт действий с нулевой стоимостью в сторону; это ваша стартовая рука. Вы можете легко идентифицировать карты с нулевой стоимостью по значку золотых песочных часов с цифрой "0" в правом нижнем углу карты.
6. Рассортируйте оставшиеся карты действий в соответствующие стопки по названиям и разместите их в таблице в два ряда, как показано на рисунке. В некоторых стопках будет по две карты, в то время как в некоторых стопках будет только одна. Это называется Таблицей действий.
7. Отложите пока в сторону миплы Жертв, Специальные миплы Жертв и три планшета-держателя Жертв и их соответствующие жетоны.

Кроме того, вытащите все миплы, маркеры или жетоны, оставшиеся в Основной коробке, и сохраните их доступными для использования во время установки части игрового фильма и / или во время игрового процесса

8. Поместите выбранный планшет Убийцы на стол над доской игрока. Затем поместите выбранную планшет Локации непосредственно справа от доски Убийцы.
9. Перетасуйте Финальные карты Убийцы (те, у которых задняя сторона карты изображает верхнюю часть тела Убийцы) и положите одну рубашкой вниз так, чтобы она совпала с рисунком на доске. Затем перетасуйте карты Темной Силы Убийцы (те, на обратной стороне которых изображена нижняя часть тела Убийцы) и положите одну карту лицевой стороной вниз под Финальной картой. Поместите оставшиеся карты **FINALE** и **DARK POWER** обратно в пластиковый лоток.
10. Возьмите карты Террора Убийцы и Карты Террора Локации и перетасуйте их вместе в одну колоду. Затем раздайте 10 из этих карт рубашкой вверх, чтобы сформировать колоду Террора, и поместите ее справа от планшета Локации. Отложите оставшиеся карты Ужасов в сторону.
11. Перетасуйте карты Предметов Локации вместе и раздайте три стопки по четыре карты рубашкой вверх каждая над доской Локации. Затем переверните верхнюю карту в каждой стопке лицевой стороной вверх. Поместите оставшиеся карточки предметов обратно в пластиковый лоток.
12. Перетасуйте Установочные карты Локации и вытяните одну. Настройте Планшет Локации, как показано на Планшете, используя компоненты из Основной Коробки.

Знак  обозначает стартовую Локу мипла ПД. Знак  указывает стартовую локу миплов Убийцы. Номер на локах сколько желтых миплоф Жертв будет на данной Локе. Оставьте карту Установки Локации открытой для напоминания. Остальные карты Установок сложите в коробку.

13. ОЧЕНЬ ВАЖНО! Возьмите девять черных Окончательных жетонов здоровья из Основы и перемешайте их лицевой стороной вниз (должны быть видны стороны со значком +). Положите один на круг в нижней левой части игрового поля и один на круг в верхней левой части игрового поля. **НА НИХ!** Положите оставшиеся черные жетоны здоровья обратно в коробку, НЕ ГЛЯДЯ НА НИХ!

14. Разместите маркеры здоровья в левой части планшета Убийцы и Игрока так, чтобы у каждого было количество маркеров здоровья, равное максимальному количеству здоровья, показанному на их планшете и карте соответственно (включая черный Финальный жетон здоровья!). Например, у Лори **5** единиц здоровья (как указано на ее карте Девушки), поэтому у нее на доске должен быть **1** черный Последний жетон Здоровья и **4** обычных маркера здоровья. У Ганса **12** единиц здоровья (как указано на его доске Убийц), поэтому у него должен быть **1** черный Финальный жетон здоровья и **11** обычных маркеров здоровья на его доске.

15. Поместите маркер "Жажда крови" в нижней части трека "Жажда крови" на правой стороне планшета Убийцы.

16. Поместите отметку времени на синее поле на цифру "**6**" на игровом поле.

17. Поместите второго мипла-Убийцу на круговую дорожку Ужасов на игровом поле. Этот мипл теперь является маркером Ужасов.

Начальный уровень Ужаса Убийцы обозначается цифрой рядом со значком, находящемся в левом верхнем углу планшета Убийцы.

18. Перетасуйте карты Событий Локации и положите их лицевой стороной вниз рядом с доской Локации. Вытяните верхнюю карту и следуйте инструкции на карте (возможно, добавление новых жертв, введение эффекта на игровой процесс и т.д.).

Теперь вы готовы начать игру!

This is how your setup would look if your Killer was Hans, your Location was Camp Happy Trails, and your Final Girl was Laurie.



Игровой процесс

Игровой Ход

Ход делится на 5 фаз:

1. Фаза Действия
2. Фаза Планирования
3. Фаза Убийцы
4. Фаза Паники
5. Фаза Формирования

Фаза Действия

Во время этой фазы вы разыгрываете карты действий для перемещения, атаки, отдыха, поиска и /или выполнения различных других действий. Напоминаю, что вы начинаете игру с шестью картами действий с нулевой стоимостью.

Карта Действия

Большинство карт Действия разыгрываются во время фазы действия и разрешаются путем броска Ужаса (как описано на следующей странице). При разыгрывании или сбросе карт действия всегда следите за тем, чтобы разыгрывать их в центральную стопку сброса, которая хранится отдельно от Таблицы Действий.

Карты действий

1. Название
2. Линия двойного успеха
3. Линия одного успеха
4. Линия провала
5. Худ. текст
6. Стоимость по Времени



Броски Ужаса

Для большинства экшн-карт (и некоторых других карт) требуется бросок Ужаса. Количество кубиков, которые вы будете бросать, зависит от текущего уровня Ужаса, как и расположением маркера Ужаса на треке Ужасов.



Каждый результат из 5 или 6 считается успешным.



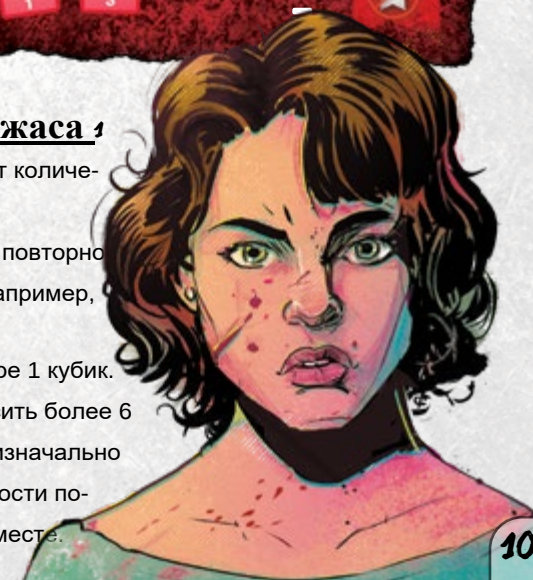
Каждый результат на 3 или 4 считается частично успешным. Вы МОЖЕТЕ сбросить 2 карты действий из своей руки, чтобы сделать бросок успешным. Вы можете проделать это один раз для каждого кубика, со значением 3 или 4.

Если ни один из кубиков не привел к успеху или не был преобразован в успех, бросок Ужасов был неудачным.



Доп правила для бросков Ужаса

- * Некоторые карточные эффекты изменяют количество брошенных вами кубиков.
- * Некоторые карты действий позволят вам повторно бросить некоторые или все ваши кости (например, Close Call).
- * Вы всегда будете бросать по крайней мере 1 кубик.
- * Если вам когда-нибудь понадобится бросить более 6 кубиков, запишите значения, которые вы изначально бросили, и при необходимости бросайте кости повторно, учитывая ваши новые значения вместе.





RESOLVING ACTION CARD EFFECTS

Каждая карта действий имеет 3 потенциальных результата: 2+ успеха, 1 успех или неудача. Когда вы закончите использовать свои кости, используя карты, способности и / или предметы, разрешите эффекты карт действий в соответствии с результатом броска Ужасов. Последствия могут быть положительными или отрицательными. Многие распространенные эффекты на картах действий обозначены значками, как показано ниже. Эти значки и их эффекты будут более подробно рассмотрены позже в правилах.



Вылечи/потеряй 1 здоровье



Увеличь ур.
Ужаса на 1



Снизь ур.
Ужаса на 1



1 Урон



Получи 1 Время



Потеряй 1 Время



Брось 1 доп. кубик



Фаза действия
немедленно заканчивается

! Полный список символов и значков, отображаемых на карточках действий, приведен в Справочнике значков на обратной стороне этого свода правил!

Рэйко близка к смерти, поэтому она решает разыграть карту с Коротким Отдыхом. Уровень Ужаса в настоящее время равен 3, поэтому она может бросить 2 кубика, когда делает бросок Ужаса. Она добилась одного успеха (5) и одного частичного успеха (4)! Она могла бы просто взять единственный успех, который позволил бы ей восстановить 1 здоровье и заплатить 1 Время. Тем не менее, она действительно хочет исцелить больше, чем это, поэтому она выбирает две карты действий, без которых она может жить, и сбрасывает их лицевой стороной вниз, чтобы превратить частичный успех в полный успех. Теперь она получает результат от двойной линии успеха и восстанавливает 2 здоровья.



SHORT REST



Передвижение

Если результат действия позволяет вам переместиться на один или несколько лок, вы можете перемещаться на указанное количество по времени. За каждый ход вы можете перемещаться только в соседнее пространство. Смежные локи обычно обозначаются дорожкой или дверью и соединены линией. Любое неиспользованное движение, которое вы решили не использовать, будет потеряно. Вы можете перемещаться в локу Убийцы и обратно без ограничений или штрафов.

Покидая локу, в котором находится одна или несколько Жертв, вы можете взять с собой до 2 Жертв. Они напуганы до смерти и с радостью последуют за вами. Однако Жертвы НЕ последуют за вами в локу с Убийцей, поэтому, если вы хотите переместиться в место с Убийцей, вы не можете брать с собой никаких Жертв. Конечно, если в месте с Убийцей уже есть Жертвы, и вы выходите из этого пространства, они с радостью последуют за вами.

Спасение Жертв

Если в какой-либо момент во время фазы действия вы находитесь в месте выхода, даже если вы проходите через, любые Жертвы, находящиеся в этом пространстве, МОГУТ быть спасены (независимо от того, привели ли вы их с собой или они уже были там). Если вы решите спасти их (а обычно вы так и делаете), поместите их на карту ПД на любом доступном месте для сохраненных жертв. Возьмите

Карты Последней

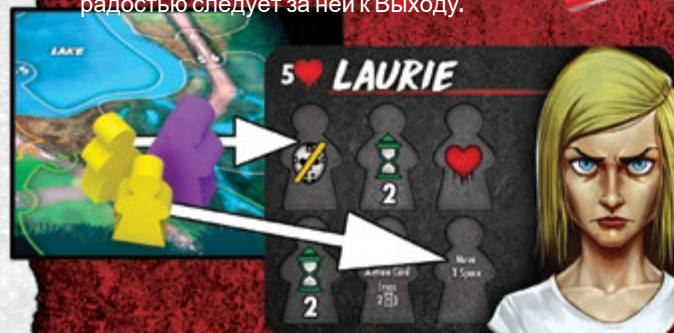
1. Имя
2. Здоровье
3. Места хранения Жертв и награда
4. Решающая Способность
5. Награда за спасение жертв после получения Конечной Способности.



наградой, обозначенные значком или текстом на месте (местах), которые вы только что закрепили. Если упоминается карта действия, возьмите эту карту из таблицы в свою руку, и используйте ее эффекты. Вы можете выбрать порядок и последовательность получения наград и эффектов. Все эффекты должны быть сделаны перед разыгрыванием карты действий. Как только все места Жертвы на карте ПД будут заполнены, вы можете убрать фигуры и перевернуть карту ПД. Поздравляем, вы заработали Решающую способность ПД и теперь можете использовать ее немедленный или постоянный эффект! Дополнительные спасенные жертвы теперь будут получать награду, как показано ниже Решающей способности.

Жертвы, естественно, сбиты с толку / храбры / глупы или какая-то их комбинация, поэтому они могут быть спасены только в том случае, если их убедит Последняя Девушка. Таким образом, жертвы, оказавшиеся в одиночестве в месте выхода, автоматически не спасаются.

Лаура играет Спринт и, поскольку Уровень Ужаса равен 3, делает Бросок Ужаса двумя кубиками. Она получает 1 успех, что позволяет ей продвинуться на 2 места, а затем потратить 1 Время. Она решает двигаться к Выходу, сначала двигаясь через место с Жертвой. Жертва с радостью следует за ней к Выходу.



Используя свое бонусное движение, Лаура движется к докам, надеясь поискать и найти там что-нибудь полезное.

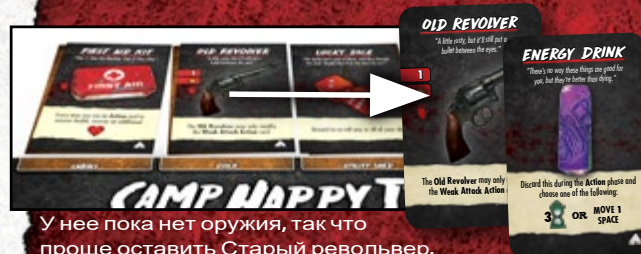


Поскольку Лаура сейчас находится у Выхода с двумя Жертвами, она решает спасти их обоих. Они счастливо убегают, и Лаура помещает их на свою карту ПД, решив уменьшить Ужас на 1 и переместиться на 1 дополнительную локу.

Поиск Предметов

Некоторые локи являются местами для поиска. Эти места означены оранжевым значком на планшете Локации и имеют свою колоду карт предметов над планшетом. Чтобы выполнить поиск, вы должны разыграть карту поиска из своей руки. В зависимости от результатов вы можете взять одну или несколько карт из соответствующей колоды предметов, обычно оставляя одну и возвращая остальные в колоду либо сверху лицевой стороной вверх, либо снизу лицевой стороной вниз.

Лори находится в доках и надеется найти что-то, что поможет ей выжить. Она разыгрывает карту Поиска и делает Бросок Ужасов, получая 2 успеха!



У нее пока нет оружия, так что проще оставить Старый револьвер. Она не думает, что Энергетический напиток настолько ценен, поэтому кладет его лицевой стороной вниз колоды колоды предметов дока. Следующая карта остается закрытой, но Лори надеется, что сможет разыграть еще одну Поисковую карту на следующем ходу и найти что-то более полезное, чем Энергетический напиток.



Линия двойного успеха на карточке Поиска позволяет ей посмотреть на 2 верхние карты колоды предметов Дока и выбрать 1 (за 1 раз). На верхней карточке уже открыт Старый Револьвер, поэтому она поднимает его и раскрывает карточку под ним: Энергетический напиток.

Отдых/Лечение

Некоторые карты действий (а также некоторые другие карты) позволяют вам исцелять и восстанавливать здоровье. Восстанавливайте 1 здоровье за каждый ♥ не более вашего максимального уровня здоровья. Вы никогда не сможете превысить свое начальное здоровье. Например, начальное здоровье Лори равно 5, поэтому у нее никогда не может быть больше 5 здоровья.

Атака

При атаке вы должны находиться в том же пространстве, что и Убийца, если только у вас нет предмета или способности, которые позволяют вам атаковать с дальней дистанции. Чтобы атаковать, разыграйте карту действия, которая позволяет вам наносить урон (например, Слабая атака или Яростный удар). Сделайте Бросок Ужаса, затем примените эффекты, основанные на результате броска костей. За каждое ★ нанесите 1 урона Убийце.

Если у вас есть оружие/предмет/способность, которые изменяют урон, и в результате действия карты нанесен 1 или более урона, соответствующим образом измените размер урона (подробнее о предметах см. стр. 25).

При нанесении урона Убийце удаляйте с планшета Убийцы маркеры здоровья, равные нанесенному вами урону. Если нанося урон вы убираете черный Последний жетон здоровья, покажите его, чтобы увидеть, действительно ли Убийца мертв или нет (подробнее о Последнем Жетоне здоровья см. стр. 28).

Асами решила переместиться в место Убийцы и атаковать! Она играет Furious Strike и, поскольку уровень Ужаса равен 5, бросает два кубика. Она добивается одного успеха и одного частичного успеха. К сожалению, у нее нет никаких дополнительных карт действий, чтобы превратить частичный успех в полный успех, но у нее есть Топор, который добавляет два дополнительных урона. Она наносит Убийце 3 урона (удаляя 3 маркера здоровья Убийцы) и снижает Уровень Ужаса на 1, но фаза Действия немедленно заканчивается.



Получение/потеря Времени

В дополнение к другим эффектам, большинство действий сокращают ваше время, но есть и некоторые результаты, которые позволяют вам выиграть время. Убедитесь, что маркер времени перемещен соответственно вниз или вверх. Например:

2 ⌚* Переместите маркер времени на 2 вверх по Шкале

⌚* Переместите маркер на один вниз по шкале

Если вы когда-нибудь потеряете Время так, что отметка времени опустится ниже нуля и станет красной на Временном треке, фаза действия завершится сразу после того, как ваше текущее действие будет выполнено. В этом случае, после того, как отметка времени опустилась ниже нуля, вы не сможете выиграть Время, чтобы вернуть свое Время в положительное положение.

! Мы знаем, что реальное время - это не то, что можно выиграть. Тематически выигрыш времени означает более эффективное использование вашего времени за счет тщательного планирования или выполнения действия за меньшее время, чем можно было бы ожидать.

Сброс Карт Действия для получения Времени

В любой момент до окончания фазы действия вы можете сбросить столько карт действий, сколько пожелаете, в обмен на +1 Время за каждую. Выигрыш времени таким образом может позволить вам продлить фазу или дать вам больше времени на этапе планирования (этап планирования обсуждается на следующей странице).

! Не стоит недооценивать важность этой тактики!

Уровень Ужаса

Когда вы увидите один из этих значков, измените уровень ужаса, перемещая маркер ужаса вверх или вниз по дорожке



Увеличьте Ур Ужаса на 1



Уменьшите ур Ужаса на 1

Если уровень Ужаса находится в любом из концов трека и его увеличение или уменьшение приведет к тому, что маркер Ужаса покинет трек, оставьте маркер там, где он есть, и вместо этого получите указанный бонус / штраф.



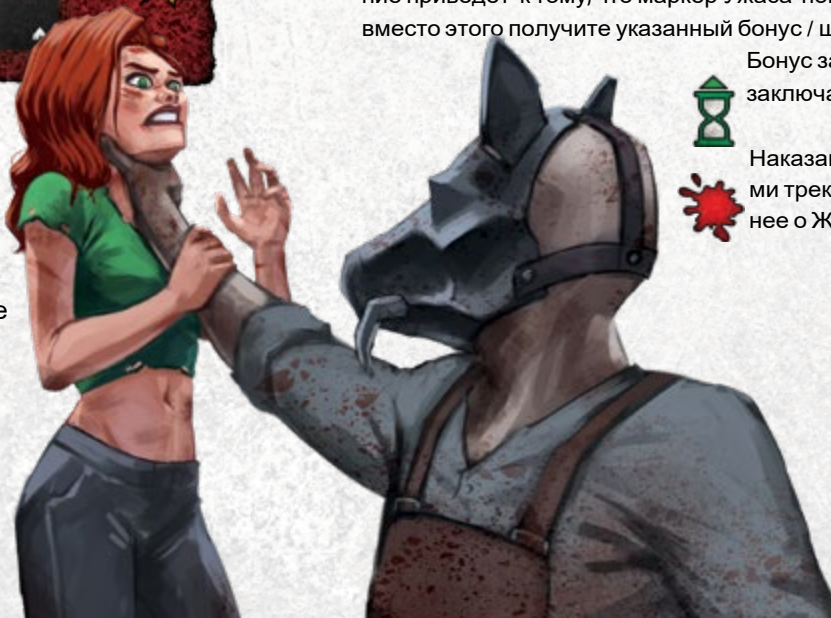
Бонус за снижение уровня ужаса за пределами трека заключается в получении 1 Времени



Наказанием за повышение Уровня Ужаса за пределами трека является увеличение Жажды крови (подробнее о Жажде крови см. на стр. 29).



Эти значки напечатаны на обоих концах трека ужасов, чтобы напомнить вам об эффектах.



Конец Фазы Действия

Вы можете продолжать разыгрывать Карты Действий до тех пор, пока:

Вы решаете остановиться.

У вас закончились карты для игры.

Карта действий приводит к



Отметка времени опускается НИЖЕ нуля (если она равна нулю, вы все равно можете продолжить).

Не бойтесь заканчивать фазу действия, пока у вас еще есть несколько карт на руках. Иногда эти карты будут гораздо полезнее на следующих ходах.

Фаза Планирования

Как только фаза действия заканчивается, независимо от того, было ли это сделано по вашему выбору или нет, вы переходите к фазе планирования. На этом этапе вы потратите оставшееся время на покупку карт из таблицы действий. Выполните следующие действия в таком порядке:

1. Потратьте Время на покупку карточек действий из таблицы действий. Если стоимость карты больше нуля, переместите маркер времени вниз на одно деление на дорожке за каждое потраченное Время. Стоимость в низу карты.
Вы не можете:
 - Приобретать карты действий, которые были разыграны или сброшены в момент последней фазы планирования (или начала игры в первый ход).
 - Приобретать карту, если оплата стоимости приведет к перемещению метки времени ниже нулевого деления на временной дорожке.
 - Покупать карту, если у вас уже есть **10** карт на руке.

2. Когда вы закончите покупку карточек действий, установите отметку времени на **6** на временной дорожке - любое неизрасходованное время будет потеряно!

3. Наконец, поместите все карты действий, сыгранные или сброшенные с последней фазы планирования (или начала игры на первом ходу), обратно в таблицу действий с другими картами с тем же названием. Это включает в себя карты с нулевой стоимостью, которые могут быть помещены в одну стопку.

! Все сыгранные/сброшенные карты действий ДОЛЖНЫ храниться в Центральной стопке сброса до КОНЦА СЛЕДУЮЩЕЙ ФАЗЫ ПЛАНИРОВАНИЯ! Большую часть времени карты будут разыгрываться во время фазы действия, но иногда это будет происходить во время другой фазы. В любом случае, эти карточки действий будут помещены обратно в соответствующие стопки в Таблице действий в КОНЦЕ СЛЕДУЮЩЕГО ЭТАПА ПЛАНИРОВАНИЯ. Если вы не храните эти карты отдельно, может быть легко случайно "выкупить" их на этапе планирования. Вам никогда не разрешается покупать карты, которые были только что разыграны, даже карты действий с нулевой стоимостью.

1. После фазы действия у Селены осталось 4 времени. Она на мгновение задумывается о том, чтобы потратить все это на Яростную забавку, но вместо этого покупает Поиск и карту Спринта, каждая из которых стоит 2 Времени. Она сдвигает отметку времени до нуля.
2. Доступны две карты с Нулевой стоимостью - Walk и Фокус - так что она тоже берет их в руки, хотя у нее не осталось Времени, для покупки (карты с нулевой стоимостью всегда бесплатны).
3. Селена ставит отметку Времени на 6. Затем она берет все карты действий, которые она разыгрывала с момента окончания предыдущего этапа планирования, и помещает их на соответствующие места в Таблице действий. Наконец, она переходит к фазе Убийцы.



Карты Нулевой стоимости

Если это не приведет к превышению лимита раздачи в **10** карт, вы **ВСЕГДА** можете приобрести все карты Действий с нулевой стоимостью из Таблицы действий, потому что для этого не требуется тратить время (помните, это не относится к картам в колоде сброса!). Вы можете приобрести карты с нулевой стоимостью, даже если отметка времени находится на нуле или ниже.



Фаза Убийцы

В течение этой фазы будут происходить действия Убийцы и / или другие события, связанные с положением. Решите следующие задачи по порядку:

1. Разрешите действие Убийцы, как указано на карточке Финала рядом с соответствующим значком.  Если Финал был раскрыт, пропустите Шаг 2 (подробнее о раскрытии финала см. на стр. 24).

2. Вытяните верхнюю карту Террора и выполните действия сверху вниз.

Разрешение Карт Террора

Карты террора могут делать самые разные вещи. Некоторые из них приведут к тому, что Убийца нацелится на Жертв или Последнюю Девушку, переместится и нападет. Другие увеличат уровень Ужаса, добавят жертв на игровое поле или сделают другие спец. действия.



! Смотрите справку на значки на обратной стороне этого свода правил для получения полного списка символов и значков, которые появляются на картах Террора!

Действия Убийцы

Основной Источник действия убийц:

- * На лицевой и оборотной стороне Финальной карты
- * На картах Террора

Действие Убийцы включает в себя выбор Убийцей цели, а затем перемещение и/или атаку (как описано ниже). Выполняйте Действия Убийцы слева направо, завершая каждый этап, прежде чем переходить к следующему.



Действия Убийцы в Финальной Карте



Действия Убийцы в карте Террора

Нацеливание

Первая часть Действия Убийцы указывает, какую цель преследует Убийца: жертву, Последнюю Девушку или ту, которая находится ближе всего. Если не указано иное, всегда выбирайте БЛИЖАЙШИЙ вариант



Нацеливается на ближайшую Жертву



Целит ПД



Целит ближайшую жертву

Если есть несколько ближайших целей, выберите группу, в которой присутствует больше всего Жертв (последняя Девушка не является Жертвой). Если ничья ВСЕ ЕЩЕ сохраняется, обратитесь к правилам о спорных моментах на стр. 31, чтобы узнать, как ее решить.

Ходьба



Когда значок перемещения присутствует в Действии Убийцы, Убийца будет двигаться к своей цели. Количество мест, которые он может пройти, указывается текущим значением Перемещения Убийцы (определяется маркером Кровожадности на доске Убийцы).

Убийца всегда будет выбирать кратчайший возможный путь, в том числе вообще не двигаться, если цель находится в его пространстве. Если есть несколько значков , Убийца будет двигаться несколько раз, если это необходимо, чтобы достичь своей цели. Например, если текущее значение перемещения равно 3 и разыгрывается карта Террора со значками , Убийца может переместиться на 6 пунктов. Убийца остановится, как только достигнет намеченной цели, даже если у него еще есть движение. Иногда Убийца может переместиться через пространство, в котором находится Последняя Девушка или Жертва, и не остановится, потому что они не являются намеченной целью.

Атака



Когда значок атаки присутствует в Действии Убийцы, Убийца атакует единственную цель в своем пространстве. Для каждого значка  Убийца выполнит одну атаку. Количество урона, наносимого Убийцей при каждой атаке, указывается его текущим значением Атаки (определяется маркером Кровожадности на доске Убийцы).

У каждой атаки будет одна цель - либо Жертва, либо Последняя Девушка. Убийца всегда будет нападать на Жертв в их локе с Последней Девушкой, если только Последняя Девушка не была специально указана в качестве цели.

Атака Жертв

Каждая жертва имеет только 1 здоровье и автоматически погибает при уроне. Если Убийца нападает и убивает Жертву, уберите его мипл и поместите его на Мертвое место на Планшете игрока. Когда Жертва убита, увеличьте Жажду крови Убийцы, переместив маркер Жажды крови на 1 пробел на дорожке. Любой оставшийся урон от атаки теряется. Например, если значение Атаки Убийцы равно 3 и он нацелился на Жертву, дополнительные 2 урона будут потеряны (тема, конечно, они ДЕЙСТВИТЕЛЬНО убили Жертву).

За каждый доп. значек, убийца атакует другую цель в своей локе, если таковая присутствует.

Атака Последней Девушки

Если вы (Последняя девушка) являетесь целью, а Убийца находится в вашем пространстве, его атака автоматически наносит вам урон. Если вы не защищаетесь с помощью карты Реакции (см. Ниже), вы потеряете здоровье, равное урону, указанному значению атаки Убийцы. Теряйте 1 маркер здоровья за каждое очко урона. Если вам нанесен урон и остался только ваш черный Последний жетон здоровья, покажите его, чтобы увидеть, действительно ли вы мертвы или нет (подробнее об Финальном жетоне здоровья см. на стр. 28).

Если есть другой значок, рассматривайте каждую атаку отдельно. Например, если Убийца атакует дважды и наносит 2 урона за атаку, вы потеряете в общей сложности 4 здоровья.

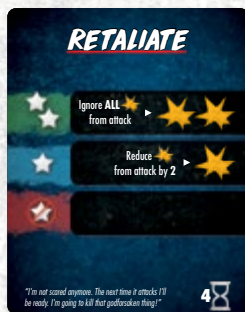
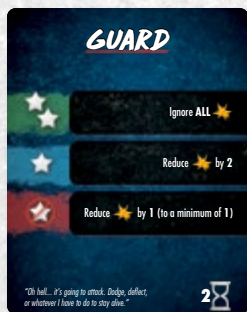
!В редком случае, когда Убийца не может добраться до своей Цели и оказывается в локе с кем-то, на кого он не нацеливался, он ВСЕ равно использует свою атаку.

Защита от атак с помощью карт Реакций

Некоторые карточки действий имеют синий фон и называются карточками Реакции. Их можно использовать ТОЛЬКО в ответ на атаку. Если у вас есть один из них в руке, когда на вас нападают, вы можете сыграть его и сделать бросок Ужаса. В зависимости от результата вы можете отменить или уменьшить ущерб. Если вы используете карту реакции Возмездия, вы можете даже нанести ответный урон Убийце!

Каждая карта реакции может защитить только от одной атаки, но вы можете использовать несколько карт реакции (по одной за раз) против одной и той же атаки, если хотите. Если Убийца совершает несколько атак, у вас должны быть отдельные карты Реакции, чтобы использовать их, если вы хотите защититься от каждой атаки.

Вы никогда не сможете использовать карты реакции для защиты от потери здоровья от значка



!Вы не можете использовать карты Реакции для защиты жертв от нападения! Вы можете использовать карты реакции только для того, чтобы защитить себя.

В начале Фазы Убийцы Ганс выполняет свое Убийственное действие, прописанное на обратной стороне его Финальной карточки. Это единичная атака, и, к сожалению, в его локе есть Жертва



Жертва убивается и помещается в Мертвое пространство на Игровом поле. Затем Жажда крови увеличивается на 1, что делает Ганса намного сильнее (его атаки теперь наносят 3 урона вместо 2). В колонке спец эффектов также есть значок, который вступает в силу немедленно, увеличивая Ужас на 1.

Теперь разыгрывается следующая карта Ужаса, и она плохая: Ужасный Удар Молота. На доске все еще есть Жертвы, поэтому первая часть карты игнорируется, и Действие Убийцы разрешается.

Цель - ближайшая Жертва, но есть две группы Жертв, которые равноудалены от Ганса. У одной группы в Хижинах 2 Жертвы, в то время как у другой группы в Очаге пожара 3 Жертвы, поэтому в качестве цели выбрана большая группа (выделена красным цветом).



У Убийственного действия есть два значка Перемещения и текущее Значение перемещения Ганса равно 1, поэтому он может переместиться на 2 локи (по 1 локе для каждого значка). Несмотря на то, что ПД находится в первом месте, через которое проходит Ганс, он игнорирует ее, поскольку он сосредоточен исключительно на Жертвах как на своих целях.

Действие Убийцы имеет два значка атаки, а текущее значение атаки Ганса равно 3, что более чем достаточно, чтобы убить Жертву (у которой только 1 здоровье). Ганс убивает 2 жертвы, по одной при каждой атаке. Третья Жертва избегает гнева Ганса (пока). Мертвые Жертвы помещаются на Мертвое место игрового поля, а Жажда крови увеличивается на 2, открывая карту Темной Силы Ганса (замечательно!).

For each Victim killed during this attack:



Наконец, реализуется эффект внизу карты Тerrors. Поскольку во время нападения были убиты две Жертвы, Ужас усиливается на 2. Это завершает фазу Убийцы. Дела обстоят не очень хорошо для Последней Девушки!



Фаза Паники

Паника

После фазы Убийцы вы должны проверить, не запаникуют ли какие-либо Жертвы (последняя Девушка НЕ паникует во время фазы Паники). Жертва впадет в панику, если:

- * По крайней мере, одна жертва была убита в этот ход (не важно где и как)

И

- * Жертва находится в том же пространстве, что и Убийца

Чтобы реализовать панику, бросьте кубик для Жертвы и сверьтесь с цифрами в их месте на планшете. Переместите Жертву на одну локу в указанном направлении или оставьте ее там, где она есть, если выпавший номер не показан. Повторите этот процесс для каждой Жертвы, которая впадает в панику. Если несколько жертв будут паниковать, вы можете выбрать порядок.

Хотя жертвы не последуют за вами в пространство Убийцы, как объяснялось ранее, они будут (как это ни печально) время от времени паниковать в пространстве Убийцы.

! Некоторые карты Ужасов, карты событий или другие игровые эффекты могут вызывать панику у Жертв или даже у Финальной Девушки в другие моменты игры (часто в фазе Убийства). Это решается таким же образом, как описано выше.

В конце Фазы Убийцы Ганс убил 2 Жертвы и оказался в Кострище (Firepit) с еще 3 Жертвами и Последней Девушкой.

Поскольку жертвы умерли в этот ход, мы проверяем, какие Жертвы запаникуют. Три Жертвы у Очага пожара (выделены красным) запаникуют, потому что они находятся в одном помещении с Убийцей. Последняя Девушка и Жертва в пространстве к востоку от Огненной ямы НЕ будут паниковать.



Три кости брошены для Жертв, которые впадут в панику. Мы проверяем номера на дорожках, ведущих от Очага, чтобы увидеть, в каком направлении они будут паниковать (номера 2-5 идут на восток, а 6 - на север). Одна Жертва паникует на востоке (3), в то время как вторая Жертва паникует на севере (6). Третья Жертва, однако, остается в том же самом месте, потому что нет цифры "1", ведущей от Очага.

Фаза Формирования

В большинстве случаев на этапе формирования вам практически ничего не нужно будет делать, но убедитесь, что вы знаете о любых последствиях событий или других специальных правилах, которые требуют от вас что-то делать на этом этапе.

Выполните следующие действия в таком порядке:

- 1. Финальная проверка.** Если в колоде Террора не осталось карт Террора, раскройте Финальную карту.
- 2.** Выполняйте любое необходимое действие, указанное Событиями, Предметами, другими картами или специальными правилами.
- 3.** При желании вы можете переставить любые предметы в рюкзаке и на оуках. Это единственный раз, когда вы можете изменить порядок в своем инвентаре, кроме тех случаев, когда вы получаете новую карточку предмета (см. Предметы на следующей странице).

Вы готовы к следующему ходу.

Раскрытие Финала

Когда в колоде Террора не останется карт Террора, Финал будет раскрыт на этапе Формирования. Переверните карту лицевой стороной вверх и поместите ее на то же место. Некоторые финальные карты имеют разовые эффекты, когда они раскрываются, а некоторые имеют постоянные эффекты, которые следует применять в соответствии с указаниями карты. В том редком случае, когда раскрывается Финал, а карта Темной Силы все еще лежит лицевой стороной вниз, Темная Сила также должна быть раскрыта.

Новое Финальное действие Убийцы, показанное в верхнем левом углу карты, заменит первоначальное Действие Убийцы, которое было на обратной стороне карты. Это новое действие - то, которое будет происходить во время фазы Убийцы до конца игры.

Как только будет раскрыт Финал, поскольку колода Террора пуста, вы больше не будете брать карту Террора во время фазы Убийцы.

Финальные Карты

- 1.** Название
- 2.** Изначальное действие убийцы
- 3.** Финальное ДУ
- 4.** Разовый или постоянный эффект



Конец игры

Игра заканчивается, как только вы убьете Убийцу (победа), или будете мертвы (поражение). В том редком случае, когда и то, и другое происходит одновременно, вы все равно одерживаете победу, потому что достигли своей цели, даже если это потребовало максимальной жертвы.



Доп. Правила

Предметы

Предметы можно найти с помощью поиска, пока вы находитесь в Локации с поиском. Многие предметы можно использовать только когда они находятся в руке. Эти предметы имеют один или два значка руки на карточке. Другие, более мелкие предметы можно использовать из вашего рюкзака, и поэтому на них нет никаких значков руки. Всякий раз, когда вы получаете предмет после успешного поиска, либо кладите его в руки, либо в карманы рюкзака с правой стороны игрового поля. Вы можете свободно переставлять предметы всякий раз, когда получаете какой-либо предмет. В противном случае вы можете переставить их только на Этапе Формирования.

Карты предметов

1. Название Карты
2. Худ. текст
3. Дальность
4. Модификатор Урона
5. Занимает Мест
6. Кол-во Использований
7. Спец. правила и эффекты
8. Значек локи
9. Токен предмета



Экипировка Предметов

У вас есть две руки, каждая из которых может держать по одному предмету. Если для удержания предмета требуется две руки, то это ЕДИНСТВЕННЫЙ предмет, который вы можете держать в руках. В вашем рюкзаке может поместиться неограниченное количество предметов, даже с ручными значками. Если в вашем рюкзаке находится предмет с одним или несколькими значками рук, его нельзя использовать, пока вы не возьмете его в руки.



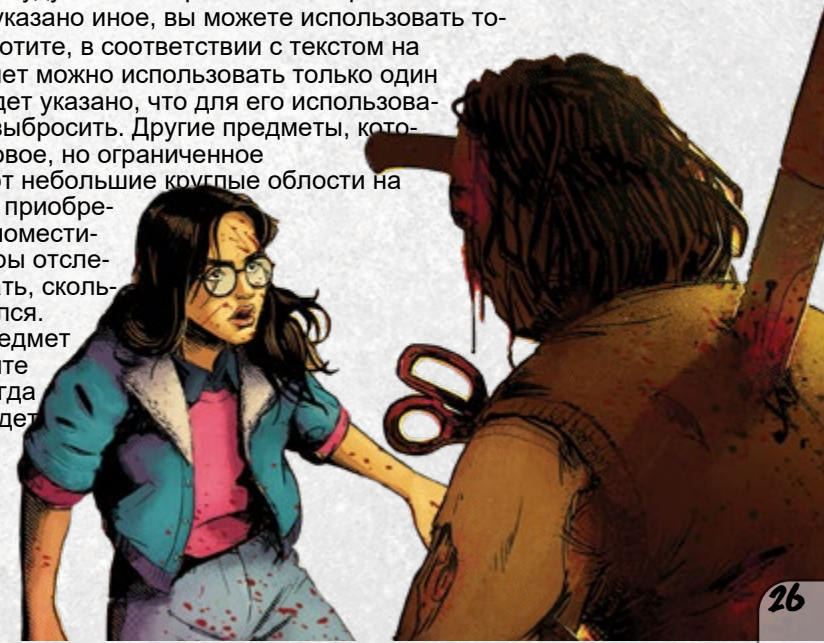
В руках Аделаиды держит два предмета: аптечку первой помощи в одной руке и перцовый баллончик в другой. Оба предмета имеют символ руки, поэтому их можно использовать только если они находятся в руках.

В рюкзаке у нее Таблетки, Игральные кости и Топор. У таблеток и Кубиков нет значка руки, поэтому их можно использовать в любое время. Однако у Топора есть два значка для рук, что означает, что для использования его нужно держать в обеих руках. В рюкзаке он бесполезен.

Одноразовые предметы

Некоторые предметы будут иметь ограниченное применение. Если на карточке не указано иное, вы можете использовать товар так часто, как захотите, в соответствии с текстом на карточке. Если предмет можно использовать только один раз, в тексте игры будет указано, что для его использования его необходимо выбросить. Другие предметы, которые имеют многократное, но ограниченное использование, имеют небольшие круглые области на карточке товара. При приобретении такого товара поместите на карточку маркеры отслеживания, чтобы указать, сколько раз он использовался. Каждый раз, когда предмет используется, удаляйте один из маркеров. Когда последний маркер будет удален, выбросьте предмет.

маркеры трекера



Оружие

Многие предметы, которые необходимо держать в руках, являются оружием. В левой части карточки предмета находится Модификатор Дальности и урона. Когда у вас в руках разное оружие, вы должны выбрать ТО, которое будете использовать при разрешении атаки.

-Дальность действия – число, указывающее, на каком расстоянии от Убийцы вы ДОЛЖНЫ находиться, чтобы атаковать с помощью оружия. Оружие с дальностью

действия "0" можно использовать, только находясь в той же локе, что и Убийца. Оружие с дальностью стрельбы "1" или выше можно использовать только на таком расстоянии от Убийцы.

-Модификатор урона - Если не указано иное, оружие изменяет атаки, выполненные с помощью карт Действий. Когда вы разрешаете карту Действия и наносите 1 или более урона, вы можете добавить модификатор урона оружия, чтобы нанести дополнительный урон.

См. стр. 15 для примера того, как добавить модификатор урона оружия к атаке.

В одной руке у Селены Старый револьвер, в другой - Нож. В настоящее время она находится в том же пространстве, что и Убийца, и хочет напасть.

У Старого револьвера дальность стрельбы равна 1, так что Селена могла использовать его только в том случае, если Убийца находился от нее на расстоянии ровно 1 локи. Однако Убийца находится в ее пространстве, так что вблизи пистолет бесполезен. Кроме того, Старый Револьвер можно использовать только для изменения карты действия Слабой атаки, которая в настоящее время находится в ее стопке сброса, поэтому она все равно не сможет использовать пистолет.

Нож, однако, имеет диапазон 0 и не имеет никаких ограничений на то, какие карты действий он может изменять. Селена может использовать его и потенциально добавить 1 урон к своей атаке. Она разыгрывает Яростный Удар и готовится сделать свой Бросок Ужаса!



Токены Финального Здоровья

Есть 9 черных Финальных Жетонов Здоровья, 3 из которых имеют значки здоровья на обратной стороне (1, 2 или 3 здоровья).

Остальные пустые. И Финальная Девушка, и Убийца начинают игру с черным Финальным жетоном Здоровья. Всякий раз, когда кто-либо из них получает урон, обычные маркеры здоровья

удаляются. Когда не остается обычных маркеров здоровья и оста-

ется не нанесенный урон, переворачивается черный Окончательный маркер здоровья.

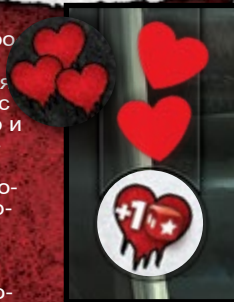
Если Черный Последний жетон здоровья пуст, они мертвы, и игра окончена. Если однако жетон не пустой, он возвращается к жизни в стиле классического фильма ужасов! Замените черный Конечный жетон здоровья на белый Конечный жетон здоровья и, основываясь на том, сколько здоровья отображалось на обратной стороне черного жетона, компенсируйте остальное обычными маркерами здоровья. Затем удалите черный Финальный жетон здоровья из игры. Всякий раз, когда кто-то возвращается к жизни, текущая фаза НЕМЕДЛЕННО заканчивается, и игра продолжается на следующей фазе. Если их здоровье полностью истощится во второй раз и их белый Последний жетон здоровья будет удален, возврата нет, и они действительно мертвы.

! Если Последняя Девушка или Убийца восстанут, не наносите никакого лишнего урона. Например, предположим, что Убийца нанес 5 урона Последней Девушке, но у нее осталось только 2 здоровья. Последняя Девушка сбрасывала свой единственный маркер здоровья, а затем показывала свой черный Последний маркер здоровья. Если бы на обратной стороне жетона были значки здоровья, она вернулась бы к жизни с таким большим количеством здоровья! Однако 3 "дополнительных" урона от Убийцы не будут применены к ее недавно восстановленному здоровью.

Барбара только что атаковала Ганса, нанеся ему 3 урона. У него осталось только 2 здоровья (один маркер здоровья и его черный Последний жетон здоровья), так что она нанесла ему смертельный удар! Она удаляет маркер здоровья, а затем переворачивает Последний маркер здоровья.



Черт, на обратной стороне Последнего жетона здоровья отображаются 3 значка здоровья! Ганс на самом деле не умер и сумел вернуться к жизни! Она кладет белый Последний жетон здоровья вниз, а затем 2 маркера здоровья, чтобы получить 3 общих здоровья. Затем она удаляет черный Последний жетон Здоровья и немедленно завершает фазу Действия.



Адреналиновый Натиск

Если у Последней Девушки и/или Убийцы остался только Последний жетон Здоровья (черный или белый), вы можете бросать +1 дополнительный кубик на все ваши броски Ужасов (+2 кубика, если у них обоих осталось только одно здоровье!). На это указывает значок +1 на обратной стороне окончательных жетонов здоровья. Если дополнительное здоровье восстанавливается таким образом, что у них остается больше, чем просто последний токен здоровья, это преимущество теряется.



Жажда Крови

Убийца будет становиться сильнее по мере игры, когда будут погибать жертвы. Это представлено треком Жажда Крови на планшете Убийцы. Каждый раз, когда умирает Жертва, и каждый раз, когда вы видите значок , это означает, что Жажда Крови должна быть увеличена на 1. Примените любые специальные эффекты, показанные в новой строке, и обратите внимание на новые значения Движения и атаки Убийцы. Если Жажда Крови достигает максимума, для остальной части игры это будет вызывать конечный эффект при каждом дополнительном увеличении Жажды крови.

! Иногда может случиться так, что цепочка эффектов приводит к многократному увеличению Жажды крови, пока другие эффекты ждут своего разрешения. Каждый эффект на треке Bloodlust должен быть разрешен в этих случаях. Как только последствия увеличения жажды крови будут реализованы, реализуйте последствия любых других игровых эффектов, как обычно.

Темные Силы. Эпические Темные Силы и Малые Темные Силы

Карты Темной Силы обладают уникальными способностями, которые Убийца сможет использовать, если карта будет раскрыта. На треке "Жажда крови" Убийцы есть место, которое указывает, когда должна быть раскрыта их карта Темной силы. Если маркер Жажды Крови достигнет этого места, немедленно раскройте карту Темной Силы.

В дополнение к обычным картам Темной Силы, у большинства Убийц также будет Карта Эпической Темной Силы, обозначенная кровавой каймой на лицевой стороне карты. Эпические Темные Силы обладают особенно неприятными способностями и должны быть включены в вашу игру только тогда, когда вы хотите эпического испытания.

Некоторые карты Террора - это Малые Темные Силы, которые дадут Убийце новые, временные способности. После розыгрыша поместите карту над доской Убийцы. В дополнение к предоставлению Убийце способности Малые Темные Силы также увеличивают здоровье Убийцы. Поместите соответствующее количество маркеров здоровья на карту Малая Темная Сила в указанные места.

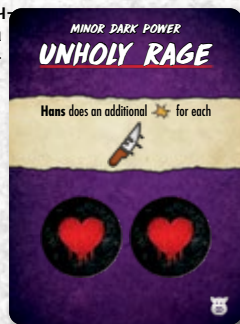
Всякий раз, когда Последняя Девушка наносит урон Убийце, они должны удалить все маркеры Здоровья у Второстепенных Темных Сил, прежде чем они смогут удалить их из общих маркеров Здоровья Убийцы. Если у Незначительной Темной Силы удалены все маркеры Здоровья, она отбрасывается, и Убийца больше не обладает этой способностью.



Dark Power card



Epic Dark Power card



Minor Dark Power card

Плашка переполнения Жертв

В игре есть 3 плашки для накопления Жертв и соответствующие жетоны. Если лока становится слишком переполненной Жертвами и другими фигурами, вы можете использовать Плашку Переполнения Жертв. Поместите соответствующий жетон в свободное место на планшете и переместите всех Жертв на Плашку Переполнения Жертв. Жертвы по-прежнему считаются находящимися в этой локе и просто хранятся на доске переполнения жертв для удобства. Убийца и Последняя Девушка всегда должны оставаться на доске и никогда не могут быть помещены на доску переполнения Жертвы.

События



Карта События раскрывается в начале игры, и в ходе игры может быть раскрыто больше карт Событий. Когда появится значок события , откройте следующую карточку события и примените эффекты. Некоторые карты событий имеют постоянные, долговременные эффекты, в то время как другие будут иметь однократные эффекты и будут сброшены после применения эффекта. Взятие новой карты событий НЕ отменяет и не заменяет эффекты предыдущих карт событий. Возможно одновременная реализация нескольких текущих событий.

Иногда последствия события не могут быть применены, потому что на доске нет жертв или чего-то подобного. Если это происходит, событие просто игнорируется, и вы НЕ берете другую карту События.

Карты Событий

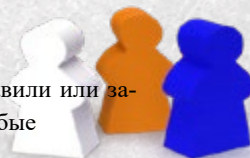
1. Название карты
2. Худ. текст
3. Спец. мипл жертвы или ее токена
4. Спец правила и Эффекты
5. Условие сброса



Спец. Жертва

Некоторые карты (обычно События) требуют, чтобы вы добавили или заменили Жертву на доске Специальной Жертвой. Это белые, оранжевые и голубые миплы. Следуйте тексту на карточке, чтобы узнать, как работает Специальная жертва.

Если в их карточке не указано иное, с Особыми Жертвами обращаются точно так же, как с обычными Жертвами во всех игровых целях. Они будут следовать за вами, соблюдая лимит в 2 жертвы; если вы спасете одну, поместите ее на Место Спасенных Жертв карте ПД и получите награду за место; и если они будут убиты, поместите их на Мертвое место карты ПД.



Токены

Некоторые предметы, События или карты Террора потребуют использования токенов. На таких картах всегда есть соответствующий жетон, в правом верхнем углу карты. Следуйте инструкциям на карточке и поместите жетон на доску, как указано. Жетоны часто используются в качестве визуального напоминания об определенных игровых эффектах.

Сброс/Взятие/Игра/Удаление

Многие эффекты отсылаются к этим терминам в картах. Их значение должны быть очевидны, но для наглядности они определены ниже.

* **Сброс** - Поместите указанную карту в соответствующую стопку сброса. Карты действий, которые сбрасываются (добровольно из-за эффекта или непроизвольно из-за лимита рук или другого эффекта), всегда возвращаются в таблицу действий в конце этапа **Планирования**. Рекомендуется (но не обязательно), чтобы карты действий, сброшенные для альтернативных эффектов, сбрасывались лицевой стороной вниз, чтобы показать, как они были использованы. Если карта говорит сбросить себя, любые эффекты на карте ниже эффекта сброса игнорируются и не разрешаются. Если карта сбрасывается с верхней части колоды, ни одно из эффектов карт не разрешается.

* **Взятие** - Вытяните верхнюю карту указанного типа. Карты действий берутся в вашу руку, а карты предметов помещаются в ваши руки или карманы рюкзака. Все остальные типы карт сразу же разрешаются при розыгрыше.

* **Разыгрывание** - Относится к разыгрыванию карты Действия для ее эффектов, обычно требуют броска Ужаса. **Предметы и Способности** используются, что НЕ считается разыгрыванием карты.

* **Удаление** - Если что-то "удалено из игры" (removing from game), оно должно быть помещено обратно в коробку и не может вернуться в текущую игру. Если что-то "удалено с планшета" (removing from play), оно должно быть удалено с планшета, но может вернуться в игру, если это вызвано игровым эффектом.

Неоднозначные Моменты

Final Girl - это огромная по масштабам игровая система с взаимодействиями карт и комбинациями, количество которых с таким же успехом можно считать бесконечным. Таким образом, время от времени может случиться так, что что-то может быть не учтено в правилах, возникает вопрос времени, странное взаимодействие карт, ничья, которая не может быть должным образом решена, или что-то еще, что вызывает у вас неуверенность при игре. В этих случаях примените одно из следующих правил:

- * **Правило Бесконечного Зла** - разрешите его таким образом, чтобы это привело к наихудшему исходу для вас.
- * **Правило крайнего реализма** - разрешите его таким образом, чтобы получить наиболее реалистичный или тематический результат.
- * **Правило нескончаемого веселья** - разрешите его таким образом, чтобы результат был самым смешным.

Мы рекомендуем выбрать ОДНО из этих правил перед началом игры и таким образом разрешить любые неясности.

Враги, Убийцы и Миньоны

В большинстве игр вы будете иметь дело только с одним Убийцей. Однако некоторых Убийц могут сопровождать Приспешники, а в других случаях может быть много Приспешников, но ни одного Убийцы. Таким образом, важно понимать следующие игровые термины для разрешения правил и эффектов:

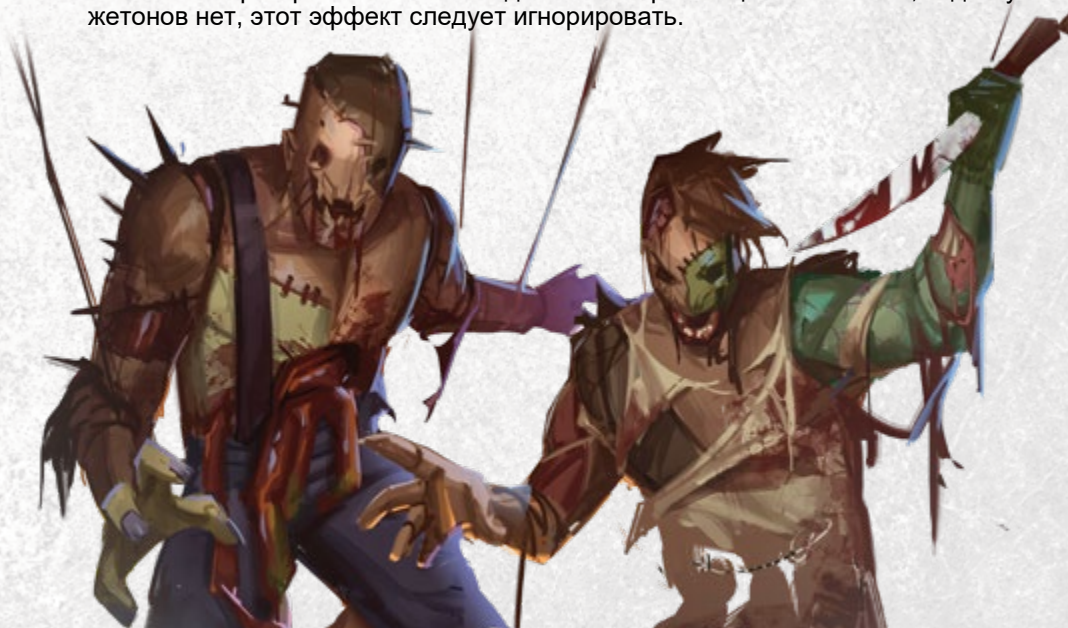
- * **Враг/Враги** - правила и карты, в которых конкретно указаны Враги, применяются как к Убийце, так и к Приспешникам..
- * **Убийца** - правила и карты, в которых конкретно указан Убийца, не применяются к Миньонам.
- * **Миньон/Миньоны** - правила и карты, в которых конкретно указаны Миньоны, не применяются к Убийце.

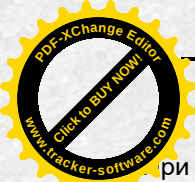
Миньоны

В некоторых художественных фильмах используются Миньоны, которые являются меньшими (но все же ужасающими) монстрами, пытающимися вас убить. Миньоны могут быть с главным Убийцей или без него, в зависимости от сценария. Например, в коробке с художественным фильмом "Резня на карнавале" есть как Убийца (Джеппетто), так и Миньоны (Марионетки), но в дополнении к виньетке "Ужас сверху" есть только Миньоны (Птицы), а Убийцы нет.

Каждый миньон поставляется со своей собственной справочной картой (картами), которая покажет, каковы их показатели здоровья, Атаки и передвижения.

Миньоны часто появляются в начале или во время игры. Это будет указано в правилах для каждого конкретного миньона. Количество миньонов, которые могут быть на карте, всегда ограничено количеством включенных жетонов миньонов. Если игра призывает вас создавать или размещать миньонов, а доступных жетонов нет, этот эффект следует игнорировать.





при нападении на Миньона следуйте тем же правилам, что и при нападении на Убийцу, со следующими изменениями.

* Если Убийца находится в том же пространстве, что и один или несколько Миньонов, вы должны сначала решить, атакуете ли вы Убийцу или Миньонов. Вы не можете атаковать обоих.

* Если вы решите атаковать миньонов, а их в одном и том же пространстве больше одного, вы атакуете их ВСЕХ. Вы можете распределить урон между миньонами в целевом пространстве по своему усмотрению. Все оставшиеся повреждения будут потеряны. Однако вы НЕ МОЖЕТЕ разделить урон между Миньонами и Убийцей.

* Жертвы последуют за вами в пространство, содержащее Приспешников, если только в этом пространстве также не находится Убийца.

Фаза убийцы

При игре с миньонами в фазе Убийцы следует тем же правилам со следующими изменениями:

* В дополнение к разрешению Действия Убийцы  на обратной стороне Финальной карты, также будет Действие Миньона (или в некоторых случаях будет ТОЛЬКО Действие Миньона). Если есть действие Убийцы и Миньона, решите действия по порядку сверху вниз.

* При разрешении карт Террора, если не указано иное, все Враги будут выполнять любые Действия Убийцы по одному. Миньоны всегда должны действовать первыми, за ними следует Убийца.

Фаза паники

Если во время хода была убита хотя бы одна Жертва, Жертвы, находящиеся в месте с Миньоном, будут паниковать, как если бы они находились в том же пространстве, что и Убийца.

INDEX

Action Cards.....	9, 10, 16, 21
Action Cards, Purchasing.....	17
Action Cards, Zero Cost.....	18
Action Phase.....	9-17
Action Phase, Ending.....	17
Action Tableau.....	7, 17-18
Adrenaline Rush.....	28
Ambiguity.....	31
Attacking.....	15, 20-21
Attacking, Final Girl.....	15
Attacking, Killer.....	20-21
Attack Value.....	5
Backpack.....	4, 25-26
Bloodlust.....	20, 29
Bloodlust, Track.....	5

Cards, Discarding.....	31
Cards, Drawing.....	31
Cards, Playing.....	31
Cards, Removing from the Game.....	31
Cards, Taking.....	31
Components.....	3
Damage.....	15, 20-21, 27-29
Damage, Weapons.....	15, 27
Damage, Canceling or Reducing.....	21
Dark Power.....	5, 29
Dark Power, Epic.....	5, 29
Dark Power, Minor.....	5, 29
Defending (Reaction Cards).....	21
Dice.....	10, 23
Enemies.....	32

Events.....	30
Extreme Horror Mode.....	4
Fail.....	10
Feature Film Box/System.....	2
Final Girl, Card.....	4, 12
Final Girl, Health.....	4
Final Girl, Ultimate Ability.....	12-13
Final Health Token.....	28
Finale.....	24
Finale, Card.....	5, 24
Finale, Killer Action.....	24
Finale, Revealing.....	24
Hand Limit (it's 10).....	17
Hands.....	4, 26
Healing/Recovering Health.....	14
Health Track, Final Girl.....	4
Health Track, Killer.....	5
Health, Final.....	28
Horror Level.....	4, 16
Horror Rolls.....	10
Horror Track.....	4
Icon Reference.....	Back Page
Item Decks.....	6
Items.....	25
Items, Holding.....	26
Items, Rearrange.....	24
Items, Uses.....	26
Items, Weapons.....	27
Killer (definition).....	32
Killer Action.....	5, 19-21
Killer Action, Attacking.....	20-21
Killer Action, Attacking a Victim.....	20
Killer Action, Attacking the Final Girl.....	21
Killer Action, Moving.....	20
Killer Action, Targeting.....	20
Killer Board.....	5
Killer Phase.....	19-21, 33
Location Board.....	6
Minions.....	32-33
Minions, Action.....	33
Minions, Attacking.....	33
Movement.....	5, 12, 20

Movement, Final Girl.....	12
Movement, Killer.....	5
Panic.....	23
Panic Phase.....	6
Panic, Numbers.....	6
Partial Success.....	10
Phases of a turn.....	9
Planning Phase.....	17-18
Player Board.....	4
Reaction Cards.....	21
Resting.....	14
Searching.....	14
Setup, Game.....	7-8
Setup, Cards.....	7
Spaces.....	6
Spaces, Exit.....	6
Spaces, Named.....	6
Spaces, Search.....	6
Success.....	10
Terror Cards.....	19-21
Ties/Tiebreakers.....	20, 31
Time, Gaining.....	15-16
Time, Losing.....	15
Time, Spending.....	17
Time Track.....	4
Tokens.....	31
Tracking Markers.....	26
Ultimate Ability.....	12-13
Upkeep Phase.....	24
Victim Rewards.....	13
Victim, Overflow.....	30
Victims, Attacked.....	20
Victims, Dead.....	5
Victims, Following Final Girl.....	12, 33
Victims, Panic.....	23
Victims, Saving.....	13
Victims, Special.....	30
Victory Conditions.....	3, 23
Weapons.....	27
Weapons, Damage Modifier.....	27
Weapons, Range.....	27





Краткое Изложение Карты Действий Хода

Фаза Действия

* Розыгрыш карт Действия

2. Фаза Планирования

* Покупка карт Действия

* Сброс Времени до 6

* Возврат карт Действия из сброса в таблицу

3. Фаза Убийцы

* Реализация Действий Убийцы

* Раскрытие карты Терора

4. Фаза Паники

* Если Жертва была убита в этот ход, паникуют все жертвы в пространстве Убийцы

5. Фаза Формирования

* Раскрытие Финала если не осталось карт Террора

* Сортировка Инвентаря Предметов

Карты Действий

Карты действий могут быть использованы следующими способами:

* Разрешение Действий на карте

Используй Бросок Ужаса для результата успеха

* Преобразование Частичного Успеха в Успех.

Во время Броска Ужаса вы можете сбросить любые две карты действий из своей руки, чтобы превратить 3 или 4 в успех для каждого кубика с показателем 3, 4

* Получить +1 Время.

В любой момент до окончания фазы действия вы можете сбросить столько карт действий, сколько пожелаете, в обмен на +1 Время за каждую.



Справка Значков



Восстанов +1 Зд.



Потеря 1 Зд.



Увел. ур. Ужаса на +1



Сниж. ур. Ужаса на +1



Конец Фазы Действ. (немедл.)



1 Урон В



Получи 1 Время



Потер. 1 Время



Кинь 1 доп Кубик



Бросок Ужаса Удачен



Бросок Ужаса Провален



Цель - ближ. Жертва или ПД.



Цель - ближ Жертва



Цель - ПД



Атака Убийцы



Движ. Убийцы



Увел. Жажда Кро-ви на +1



Раскрыть новое Со-бытие



Лока Выхо-да



Лока Поиска