

Большая потасовка  
**Правила игры  
и концовки**



# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Вступление</b> .....	<b>3</b>	<b>Негодяи</b> .....	<b>14</b>
<b>Компоненты</b> .....	<b>4</b>	<b>Ход негодяя</b> .....	<b>15</b>
<b>Подготовка к игре</b> .....	<b>6</b>	<b>Ход горожанина</b> .....	<b>18</b>
<b>Выбор горожанина</b> .....	<b>7</b>	<b>Детали боя и победа</b> .....	<b>20</b>
<b>Снаряжение</b> .....	<b>8</b>	<b>Последний бой</b> .....	<b>21</b>
<b>Фаза города</b> .....	<b>10</b>	<b>Концовки</b> .....	<b>22</b>
<b>Фаза боя</b> .....	<b>12</b>	<b>Вопросы, ответы и напоминания</b> .....	<b>32</b>
<b>Местность</b> .....	<b>13</b>	<b>Варианты игры, краткий справочник</b> .....	<b>34</b>

## Справочный указатель

<b>Атака</b> .....	<b>18,19</b>	Снаряжение в качестве награды.....	14
<b>Городские события</b> .....	<b>11</b>	Снаряжение негодяя.....	8
<b>Горожане</b> .....	<b>7</b>	Способности.....	14
Активация способностей.....	18	Уязвимость.....	14
Выбор горожанина.....	7	<b>План города</b> .....	<b>11</b>
Здоровье (ОЗ).....	7	<b>Подвиги</b> .....	<b>10</b>
Критический удар и промах.....	20	<b>Подготовка к игре</b> .....	<b>6</b>
Перемещение (ОП).....	7	<b>Покупка</b> .....	<b>11</b>
Перемещение горожанина.....	18	<b>Поражение в игре</b> .....	<b>20</b>
Потеря сознания.....	20	<b>Последний бой</b> .....	<b>21</b>
Способности.....	7	Детали последнего боя.....	21
Точность (ТЧ).....	7	Концовки.....	21,22
Уменьшение характеристик.....	20	Назначение нового шерифа.....	10,21
Шкалы характеристик.....	7	<b>Продажа</b> .....	<b>11</b>
Энергия (ОЭ).....	7	<b>Снаряжение</b> .....	<b>8,9</b>
<b>Действия негодяя</b> .....	<b>15</b>	Активируемые эффекты снаряжения.....	18
Выбор цели.....	15,16	Выбранное снаряжение.....	8
Обновление колоды действий.....	15	Запасное снаряжение.....	8
Перемещение и объекты.....	15	Начальное снаряжение.....	7,8
Перемещение негодяя.....	15	Обмен снаряжением.....	8
Примеры.....	16,17	Одноручное и двуручное снаряжение (оружие).....	8
Столкновение с горожанином.....	15	Сброс снаряжения.....	8
<b>Местность</b> .....	<b>13</b>	Смена снаряжения (в бою).....	18
Взаимодействие с объектом.....	13,18	Снаряжение для головы, тела, ног и всякая всячина.....	8
Жетоны и карты объектов.....	13	Снаряжение торговки.....	8,11
Особенность.....	13	Уникальное снаряжение.....	8
Препятствия.....	13	Ячейки снаряжения.....	7,9
Типы объектов.....	13	<b>Торговка</b> .....	<b>11</b>
<b>Негодяи</b> .....	<b>14</b>	<b>Удаление с игрового поля</b> .....	<b>20</b>
Здоровье (ОЗ).....	14	<b>Фаза боя</b> .....	<b>12</b>
Переломные моменты.....	20	<b>Фаза города</b> .....	<b>10</b>
Перемещение (ОП).....	14	<b>Шкала покупок и ударов</b> .....	<b>10</b>
Победа над негодяем.....	20		

# ВСТУПЛЕНИЕ

«Что вообще тут происходит?»



Только не это! Кто-то убил шерифа городка Эврика-Спрингс!  
Пользуясь тем, что поселение осталось без защиты,  
сюда устремились негодяи всех мастей.  
Неужели это конец Эврика-Спрингс?

## **КОНЕЧНО, НЕТ!**

В этой игре вы объединитесь в разношёрстный отряд местных жителей, старающихся доблестно исполнить свой гражданский долг — одубасить злодеев и отправить их в небытие! И кто знает, быть может, один из вас так отличится на этом поприще, что станет новым шерифом. Сможете ли вы справиться со всеми напастями и отстоять Эврика-Спрингс? Мы в вас верим!

# КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле



Двусторонний планшет



7 двусторонних планшетов горожан



12 двусторонних планшетов негодяев



**7 фигурок горожан**



КУРЛЕТТА МЕЛЬБА БЛОПСИ КВИНТ ЯНСИ НОРМАН ДЖОРДЖИ

**12 больших фигурок негодяев**



ТАЧКИНС ВЕНЕЦ И ТИАРА ХРАП РУКАСТУХА РАСПУГАЙ КРОХОБОРРИ



БОРТ ПИПИН БУНДИТЫ ВИРАЖИНИЯ ЗОНТЕЛЛО ВЕРТИХВОСТ

**+ альтернативные картонные фигурки**



**15 карт начального снаряжения**



**177 карт снаряжения торговли**



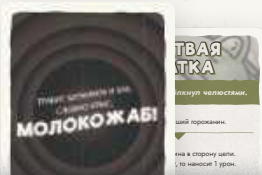
**36 карт снаряжения негодяев**



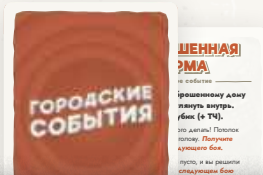
**28 карт уникального снаряжения**



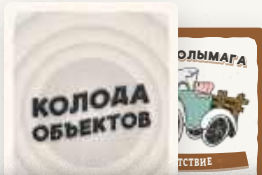
**75 карт подвигов**



**180 карт действий**



**100 карт городских событий**



**20 карт объектов**



**49 двусторонних жетонов объектов**

**Более 40 маркеров**



**60 жетонов монет**

**А также:**

**19 жетонов персонажей**

**5 специальных кубиков**

**5 карт подсказок**

**1 карта критического удара**

**1 жетон трёхраундового режима**

**24 секретные карты снаряжения**

**План окрестностей**

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка вкратце описана на задней обложке этого буклета.



Хотите сыграть быструю партию? Тогда горячо рекомендуем трёхраундовый режим.  
Его правила описаны на с. 34.

- 1 Разложите игровое поле и поместите справа от него двусторонний планшет фазой города вверх.
- 2 Рядом разместите коробку, чтобы доставать из неё компоненты по мере необходимости. Советуем держать под рукой колоды **городских событий**, **подвигов** и **снаряжения торговли**.
- 3 Переверните все жетоны **негодяев** **лицевой стороной вниз**, выберите из них 4 случайных и, не глядя, **разместите их на плане города**.
- 4 Каждый игрок **выбирает горожанина** и получает его планшет. Поместите маркер на цветное деление каждой вашей шкалы характеристик.
- 5 Каждый игрок получает **10 монет** и **начальное снаряжение**, указанное внизу его планшета **горожанина**.
- 6 В любом порядке поместите **жетоны участвующих в игре горожан на шкалу покупок и ударов**. Рекомендуем двигаться по часовой стрелке, начав с самого безжалостного игрока.

Перемешайте колоды **городских событий**, **подвигов** и **снаряжения торговли** — и вы будете готовы начать игру! Продолжайте изучать основные правила или начните с фазы города (см. с. 10).

# ВЫБОР ГОРОЖАНИНА

«Кто даст отпор негодяям?»

В начале партии игроки выбирают горожанина, у каждого из которых свои причуды, начальное снаряжение и значения характеристик. Одни горожане крепче других, а некоторые не способны наносить мощные удары, зато приносят пользу всему отряду. Не стоит сильно ломать голову над выбором персонажа, поскольку со временем вы обзаведётесь снаряжением, которое поможет выработать свой стиль игры. На всех двусторонних планшетах горожан вы найдёте следующую информацию:

## 1. История горожанина

На обороте планшета горожанина немного рассказывается о том, кто он. Мы советуем ознакомиться с этой предысторией, чтобы выбрать горожанина по своему вкусу!

## 2. Ячейки снаряжения

Ячейки снаряжения располагаются по краям планшета горожанина. Выбранное снаряжение усиливает вашего горожанина и наделяет его новыми способностями.

## 3. Шкалы характеристик

Эти шкалы показывают текущие значения ваших характеристик.

**Деления с начальными значениями отмечены цветом горожанина.**

### Здоровье (ОЗ)

Очки здоровья вашего горожанина. Получая урон, вы уменьшаете свои ОЗ. Если ОЗ падают ниже 1, то горожанин теряет сознание и покидает бой.

**Необязательные ограничители здоровья:** если вы хотите учитывать максимальное значение своего здоровья, используйте для этого красный маркер. Он может находиться на одном из делений выше начального.

### Перемещение (ОП)

Эта характеристика показывает, сколько очков перемещения вы можете использовать каждый ваш ход. **Перемещение на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали стоит 1 ОП. Горожанин не может перемещаться по диагонали.**

**Не меняйте ОП на шкале при перемещении,** маркер просто показывает количество ОП, доступное вам каждый ход.

### Энергия (ОЭ)

Эта характеристика показывает, сколько очков энергии вы можете использовать каждый ваш ход. У всех действий (атака, взаимодействие с объектом и т. д.) есть стоимость в ОЭ, поэтому чем больше у вас ОЭ, тем эффективнее ваш ход.

**Не меняйте ОЭ на шкале, выполняя действия;** маркер просто показывает количество ОЭ, доступное вам каждый ход.

### Точность (ТЧ)

Это **модификатор**, влияющий на шанс нанести удар при атаке вашего горожанина. Он **добавляется к результату вашего броска точности** при атаке любым оружием. Чем меньше точность, тем горожанин, скорее всего, хуже покажет себя в бою.

## 4. Способности горожанина

У каждого горожанина 2 уникальные способности, помогающие ему в приключении. Некоторые дают бонус в фазе города, другие можно активировать в бою для помощи отряду. Хорошенько изучите свои способности!

## 5. Начальное снаряжение

Снаряжение, которое ваш горожанин получает в начале партии.



# СНАРЯЖЕНИЕ

«В бой голышом не ходят, дружище!»

Снаряжение — это краеугольный камень игры и основной способ улучшения ваших горожан. Большинство снаряжения меняет характеристики горожанина и/или наделяет его новыми способностями, превращая его в более эффективную машину для убийств!


У каждого горожанина одинаковые ячейки снаряжения — для левой руки, правой руки, головы, тела, ног, а также всякой всячины. Экипироваться можно в городе, разместив снаряжение в соответствующей ячейке рядом с планшетом горожанина.



## Начальное снаряжение

Каждый горожанин начинает партию с небольшим набором снаряжения, указанным внизу его планшета. У карт начального снаряжения — серая рамка. **Как и всё снаряжение, начальное снаряжение может быть уничтожено.**

### Секретное альтернативное начальное снаряжение

У каждого горожанина есть альтернативный набор начального снаряжения, который тот может получить, выполнив **особое задание** во время последнего боя (см. с. 21). Став доступными, эти карты добавляются в колоду обычного начального снаряжения. Альтернативное начальное снаряжение горожанина отмечено его именем (на левой стороне карты) и символом  (в правом верхнем углу). В начале партии горожанин может выбрать своё альтернативное снаряжение **вместо** обычного начального.



## Снаряжение торговли

Снаряжение, которое можно купить или получить у торговли. У карт снаряжения торговли — синяя рамка.



## Уникальное снаряжение

Это снаряжение нельзя купить, его можно лишь получить при определённых обстоятельствах. У карт уникального снаряжения — жёлтая рамка.



## Снаряжение негодяев

Когда ваш отряд победит негодяя, вы сможете обыскать податливое тело и забрать его снаряжение! Обычно оно даёт мощные способности и улучшения характеристик. Совершайте подвиги (см. с. 10), чтобы раздобыть себе одно из них! У каждого негодяя есть 3 карты снаряжения, которые вы можете получить в награду. Они указаны внизу карты негодяя. У карт снаряжения негодяев — фиолетовая рамка.

## Выбранное снаряжение

**Выбрав снаряжение (экипировавшись), вы можете использовать его в бою и увеличить свои характеристики перед боем.** Чтобы экипироваться, поместите снаряжение в соответствующую ячейку рядом с вашей картой горожанина. **В каждой ячейке может быть только 1 снаряжение.** До фазы боя вы можете свободно экипироваться любым снаряжением, однако во время боя на смену снаряжения нужно потратить 2 ОЭ (см. с. 18).

### Одноручное и двуручное снаряжение (оружие)

Снаряжение с ключевыми словами «одноручное» и «двуручное» считается **оружием**. Оно размещается в ячейках для рук. **Если вы экипировались двуручным снаряжением, в другой вашей ячейке для руки не должно быть никакого снаряжения.**

### Снаряжение для головы, тела, ног и всякая всячина

Это снаряжение размещается в соответствующих ячейках и приносит новые способности и улучшения характеристик.

### Съедобное снаряжение

Съедобное снаряжение — это пища и напитки, которыми нужно экипироваться для использования. Вы можете их бесплатно **употребить** в свой ход и (чаще всего) после этого сбросить.

### Особое снаряжение

Некоторое снаряжение отмечено как «особое», им нельзя экипироваться. **Его пассивные способности всегда действуют на вашего горожанина, без необходимости экипироваться.**

## Запасное снаряжение

Количество снаряжения у горожанина не ограничено. Во время боя он может экипироваться любым неиспользуемым снаряжением. Горожанин не получает никаких бонусов от запасного снаряжения, **за исключением особого снаряжения.**

## Сброс снаряжения

Некоторые события, эффекты и действия негодяев приводят к сбросу снаряжения. Если снаряжение сбрасывается, горожанин теряет его навсегда — уберите его с планшета горожанина обратно в коробку! Если вам больше не нужно снаряжение и вы хотели бы его сбросить, вы можете продать его торговке (см. с. 11).

## Секретное снаряжение


**В начале игры вам доступны не все карты снаряжения, некоторые нужно добыть!** В коробке припрятано множество карт снаряжения, которые можно заполучить при выполнении особых заданий в последних боях (см. с. 21).

## Обмен снаряжением

Горожане **не могут** обмениваться снаряжением друг с другом. Однако некоторые городские события будут разрешать обмен.

## Описание и примеры снаряжения

**РОГАТКА**  
Дальний бой, двуручное, стрелковое



3 ОЭ    ≥2 ТЧ    1 УРОН

Дальность: 7.

←

←

←

←

←

←

←


←

←

←

←

**БЕЙСБОЛКА**  
Голова



10

**+1 ТЧ**

Выбросив критический удар, нанесите +1 урон и переместите негодяя на 4 клетки или меньше от вас.

**Название снаряжения**

**Описание снаряжения**  
Указывает ячейку для этого снаряжения и информацию об оружии.

**Стоимость снаряжения**

**Улучшение характеристики**

**Характеристики оружия**

**Эффект снаряжения**

Пока вы экипированы снаряжением, вы можете использовать его эффект.

**ЧЕРЕПАШИЙ ПАНЦИРЬ**  
Тело



9

**+1 ОЭ**

1 ОЭ: вы не получаете урон от негодяя до вашего следующего хода. Используется 1 раз за бой.

Черепаший панцирь увеличивает ваши ОЭ на 1 — переместите свой маркер энергии на 1 деление вверх.

**НОРМАН РЫБЕНСК**  
ПРИКЛЕПАТЕЛЬНЫЙ РЫБАК



10	10	10	5
9	9	9	4
8	8	8	3
7	7	7	●
6	6	6	1
5	5	5	0
●	●	4	-1
3	3	●	-2
2	2	2	-3
1	1	1	-4

ДОРОВЫ    ПРИКЛЕПАНИЕ    ЭНЕРГИЯ    ТОЧНОСТЬ

**ДЛИННЫЕ КОНЕЧНОСТИ**

Благодаря длинным рукам все ваше оружие ближнего боя получает +2 к дальности.

**СТРАННАЯ ПРИТЯГАТЕЛЬНОСТЬ**

Нанеся неподалеку удар (любым оружием), вы можете притянуть его к себе на 2 клетки или меньше.

Начальное снаряжение: «Подлинная удочка», «Рыболовство»

**НАДЕЖНАЯ УДОЧКА**  
Ближний бой, двуручное, колёс



2 ОЭ    ≥6 ТЧ    1 УРОН

Дальность: 2.

Это двуручное оружие. Значит, пока вы экипированы им, вы не можете пользоваться второй ячейкой для руки.

Снаряжение, которым вы не экипированы, хранится у вас в запасе. Можете держать его рядом с планшетом горожанина.

**ЧЕПЧИК МЕ**  
Тело



1 ОЭ: все горожанину и

**КРОВАВАЯ**  
Дальний бой, од



Нанесите себе 1 урон: негодяю в пределах

**ШЛЯПА ПОПРОШАЙКИ**  
Особое снаряжение



3

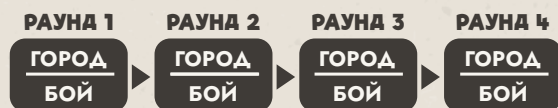
В конце фазы города выберите другого горожанина. Он должен отдать вам 2 монеты.

Эффекты особого снаряжения (как эта шляпа попрошайки) действуют всегда, даже если оно находится в запасе.

# ФАЗА ГОРОДА

«Подготовься, пока ещё можешь!»

Игра длится 4 раунда, каждый из которых состоит из фазы города и фазы боя. Если горожане побеждают всех 4 негодяев, досаждающих Эврика-Спрингс, они побеждают и в игре!



**Партия начинается с фазы города, во время которой горожане готовятся к будущим сражениям. В этой фазе:**

- 1. Каждый горожанин берёт из колоды подвигов столько карт, чтобы у него на руке оказалось 3 несовершенных подвига.** В первой фазе города каждый просто берёт 3 карты из колоды подвигов.
- 2. В порядке покупок каждый горожанин получает карту городского события и разыгрывает её, читая вслух.**
- 3. Посещение торговли.** Выложите 10 карт из колоды торговли на двусторонний планшет (фаза города). Каждый горожанин может купить или продать одно снаряжение в свой ход (в порядке покупок). Это продолжается до тех пор, пока все не откажутся что-то покупать или продавать.
- 4. Подготовка к бою!** Закончив с покупками, уберите всё некупленное снаряжение под колоду торговли и **начните фазу боя.**

## Шкала покупок и ударов

Шкала покупок и ударов показывает очерёдность хода в обеих фазах раунда. **Порядок ударов определяется сверху вниз**, он используется в фазе боя. **Порядок покупок определяется снизу вверх**, он используется в фазе города. В конце каждого боя порядок меняется: верхний жетон горожанина перемещается в самый низ, а остальные поднимаются на 1 деление. Заметьте, что **негодяй всегда занимает верхнюю ячейку, то есть он всегда ходит первым в порядке ударов.**

Порядок ударов идёт сверху вниз.



Порядок покупок идёт снизу вверх.

## Подвиги

Подвиги — это доблестные поступки, которые вы можете совершить, чтобы получить больше монет или боевых возможностей. Вы получаете подвиги в начале фазы города и, пока их не совершите, храните карты лицевой стороной вниз. На каждой карте подвига есть условие. Как только горожанин его выполняет, он переворачивает карту и **немедленно получает указанную награду.** Храните совершенные подвиги лицевой стороной вверх перед собой. В конце каждой фазы боя **не потерявший сознание** горожанин, совершивший больше всего подвигов **в текущем раунде**, получает 1 ценное снаряжение побеждённого негодяя.

**В первой фазе города каждый игрок берёт 3 карты из колоды подвигов.** В конце каждой фазы боя вы можете сбросить любые несовершенные подвиги, которые не хотите оставлять. В начале каждой фазы города, кроме первой, игроки пополняют количество своих несовершенных подвигов до 3. *Например, если вы начинаете фазу города с 2 несовершенными подвигами, то берёте из колоды подвигов лишь 1 карту.*



### В городе новый шериф

При подготовке к последнему бою игрок с наибольшим количеством очков на картах совершенных подвигов назначается новым шерифом и получает ценное снаряжение для финальной встречи. Однако должность шерифа — это большая ответственность. Если он потеряет сознание во время последнего боя, игроки потерпят поражение!



## Городские события

В фазе города каждый игрок (в порядке покупок) получает 1 карту городского события, зачитывает её вслух и разыгрывает. **Если требуется бросить кубик, используйте один d10.** На результат броска могут влиять ваши характеристики. Например, если в событии указано, что нужно «бросить кубик (+ макс. ОП)», к результату броска прибавляются ваши ОП. Городские события бывают хорошими и плохими. Также **среди событий встречаются секретные — с красной полосой сверху карты.** Не показывайте секретное событие остальным, вместо этого разыграйте его, когда выполнится указанное на нём условие. Держите его у себя, пока не разыграете, даже если это займёт несколько раундов. Вы не можете обсуждать своё секретное событие с другими и разыгрываете его, если возможно, даже если ваш горожанин потерял сознание!



**Секретные городские события помечены красной полосой сверху карты. Не показывайте их остальным при получении!**

## Торговка

Торговка — странствующая лоточница, частенько посещающая Эврика-Спрингс. Она возит с собой целый арсенал разнообразного снаряжения, которое выручит в любой ситуации, если вам, конечно, это будет по карману. В фазе города на двусторонний планшет выкладывается 10 карт снаряжения из колоды торговли. В порядке покупок каждый горожанин может **приобрести или продать по 1 предмету снаряжения** в свой ход. Горожане делают ходы, пока все не закончат продавать и покупать. Всё некупленное снаряжение убирается под колоду торговли.

### Обновление ассортимента

Ничего не приглянулось в лавке? Не переживайте, у торговли всегда есть снаряжение в запасе. **Горожане могут сообща потратить по 2 монеты за каждого, как угодно разделив эту трату между собой, чтобы обновить снаряжение в лавке.** Обновляя ассортимент, сбросьте всё снаряжение с двустороннего планшета и замените его новым из колоды торговли. Это можно сделать в ход любого игрока. Каждый участник отряда сам решает, сколько монет потратит, но на обновление ассортимента согласие должны дать все игроки.

### Покупка снаряжения

**Стоимость снаряжения указана на правой стороне карты.** Игроку нужно потратить указанные монеты, чтобы забрать это снаряжение у торговли. Всякий раз, покупая (или убирая иным способом) снаряжение у торговли, немедленно заполняйте пустое пространство следующей картой из колоды торговли.

### Продажа снаряжения

Вы всегда можете продать ненужное вам снаряжение. Продавая снаряжение, вы получаете **половину его стоимости с округлением в меньшую сторону.** Например, продав снаряжение стоимостью 15 монет, игрок получает 7 монет. **Начальное снаряжение продать нельзя.**



## План города

На плане города находятся 4 негодяя (или 3 в трёхраундном режиме), которых вам нужно одолеть для победы в игре. В начале партии на план города случайным образом помещаются 4 жетона негодяев лицевой стороной вниз. Способности негодяев меняются в зависимости от того, в каком раунде вы с ними встретитесь!

После фазы города вы перевернёте лицевой стороной вверх следующий (двигаясь сверху вниз по плану города) жетон негодяя — с ним вы и сразитесь в следующей фазе боя.

**Сразу же пополняйте опустевшие ряды торговли после покупки или получения снаряжения.**



# ФАЗА БОЯ

«Не распускай нюни и будь начеку — бой не за горами!»



После фазы города начинается фаза боя. В ней у вас лишь одна цель — победить негодяя! При подготовке к бою:



**1** Переверните двусторонний планшет фазой боя вверх.

**2** Переверните на плане города следующий (сверху вниз) жетон негодяя. Перенесите его на верхнее деление шкалы покупок и ударов.

**3** Разместите соответствующий планшет негодяя на двустороннем планшете.

**4** Перемешайте колоду действий этого негодяя и положите её ниже планшета негодяя.

**5** Создайте местность: разместите объекты на игровом поле, как показано на обороте планшета негодяя. Клетки, помеченные как «ПБ», — это объекты, используемые только во время последнего боя.

**6** Положите карты объектов, соответствующие всем объектам на местности, в ячейки внизу игрового поля.

**7** В порядке ударов горожане выбирают свои стартовые позиции. Возможные клетки помечены буквой Г.

**8** Поместите негодяя на позицию, отмеченную буквой Н, повернув его к ближайшему горожанину.

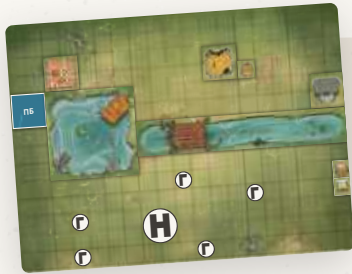
**9** Отметьте начальное здоровье (ОЗ) и перемещение (ОП) негодяя. Эти характеристики указаны на лицевой стороне планшета негодяя и зависят от количества игроков.

**10** Если это последний бой, следуйте дополнительным указаниям на обороте планшета негодяя.

**Закончив подготовку, начните бой с хода негодяя!**

# МЕСТНОСТЬ

«Ради своей же безопасности изучи местность!»



Каждый негодяй находится в своей части города, как показано на обороте его планшета. Поэтому у каждой местности свои препятствия и особенности, как и стартовые позиции горожан. **На задней обложке этого буклета с правилами вы найдёте подсказку по названиям объектов.**

## Объекты и карты объектов

Объекты существенно влияют на вашу стратегию в схватке с негодяем. Некоторые из них препятствуют перемещению, другие дают массу полезных эффектов при грамотном использовании. **У каждого объекта есть соответствующая карта объекта, описывающая его эффекты.** Перед началом каждого боя карты, соответствующие всем объектам на местности, выкладываются в ячейки внизу игрового поля.



**Жужжащий улей и его карта объекта.**

## Типы объектов

На карте объекта всегда указано, к какому типу он относится: **препятствию** или **особенности**. Разница между ними описана ниже.

### Препятствия

Препятствия (с *коричневой рамкой*) блокируют перемещение как горожан, так и негодяев, их нельзя пересекать. **Для взаимодействия с препятствием горожанин должен находиться на соседней с ним клетке по горизонтали или вертикали.** Некоторые препятствия для взаимодействия требуют нахождения на определённой клетке; это всегда указано на карте такого объекта. Например, для взаимодействия с ветхим хлебом горожанин должен стоять перед его дверью.

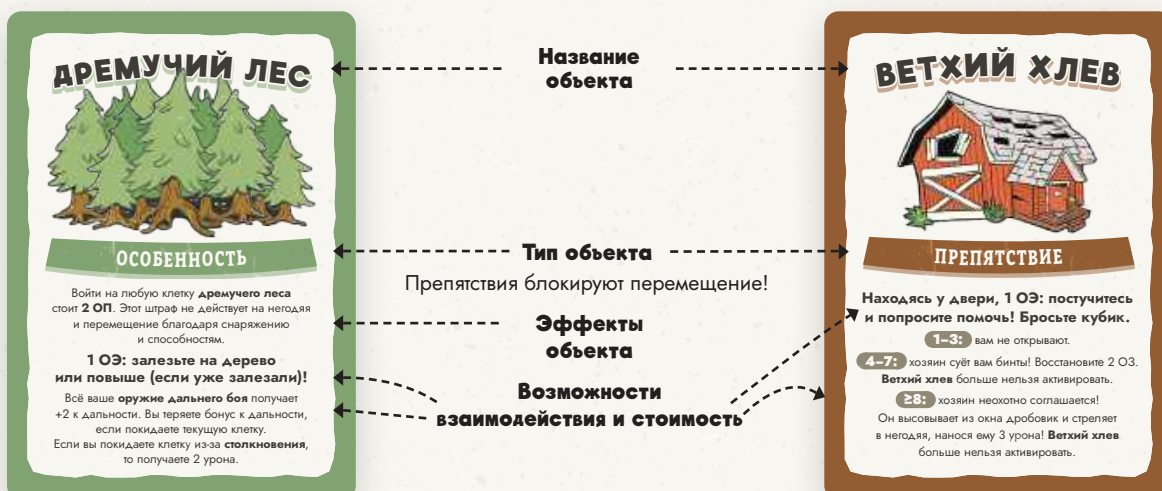
### Особенности

Особенности местности (с *зелёной рамкой*) не блокируют перемещение ни для горожан, ни для негодяев, их можно пересекать. Для взаимодействия с особенностью местности горожанин должен находиться внутри объекта.

### Взаимодействие с объектом

С некоторыми препятствиями и особенностями можно взаимодействовать. Для этого горожанин должен потратить монеты или ОЭ, указанные на соответствующей карте объекта. **Горожанин может взаимодействовать с каждым объектом лишь 1 раз за ход.**

## Описание карты объекта



# НЕГОДЯИ

«Боже мой, да эти негодяи жаждут крови!»



В фазе боя негодяй и горожане по очереди делают ходы, перемещаясь по местности и делая всё возможное, чтобы порвать друг друга на части. **Действия и поведение негодяя определяются его планшетом и колодой действий.**

Планшет негодяя даёт игрокам некоторую информацию о том, чего ожидать от боя. Помимо художественного вступления, на каждом **двустороннем** планшете негодяя можно найти следующую информацию:

## 1. Способности негодяя

Способности и боевые приёмы негодяя могут меняться в зависимости от того, когда с ним столкнутся горожане. Когда вы переносите жетон негодяя с плана города, на его прежнем месте открывается уровень его способности: от «Рохли» до «Последнего боя». **До конца боя негодяй применяет соответствующую способность, описанную на его планшете.**

## 2. Перемещение (ОП) негодяя

Число ОП негодяя зависит от количества участвующих горожан. **Эта характеристика определяет, как далеко может переместиться негодяй, выполняя действие.**

## 3. Здоровье (ОЗ) негодяя

Начальное число ОЗ негодяя зависит от количества участвующих горожан. **Негодяй не может получить ОЗ больше начальных.**

## 4. Уязвимость негодяя

У каждого негодяя есть уязвимость, которая активируется при определённых условиях (обычно во время действия негодяя). Если вам это удастся, не забудьте отметить, что уязвимость активирована, и учитывать её эффект.

## 5. Снаряжение негодяя

Если вам удалось победить негодяя, счастливчик-горожанин снимает 1 снаряжение с его бездыханного тела. Список снаряжения негодяя находится внизу его планшета.

## 6. Подготовка местности

Рисунок показывает, как нужно разместить объекты на игровом поле перед началом боя.

## 7. Правила последнего боя

Описание уникальной подготовки к 4-й фазе боя — последнему бою. **Не читайте этот текст до начала последнего боя!** Подробнее о последнем бое см. на с. 21.



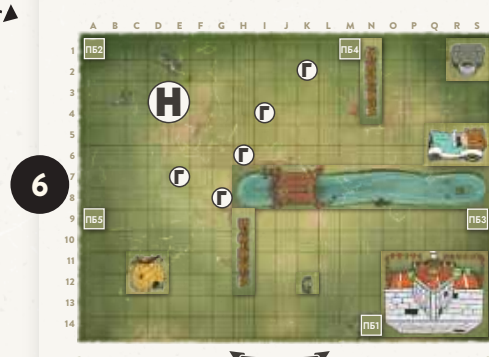
## МОЛОЧНИК ПИПИН МОЛОКОЖАБ

**П**ипин не местный, однако его физиология хорошо известна в Эрикс-Спрингс. Когда он был молочником и разрезал между городами, продавая своё патентованное «молоко». Он утверждал, что оно по всем показателям превосходит обычный продукт, однако не признавался, откуда оно берётся. После нескольких подозрительных смертей среди клиентов Пипина старый шериф запретил ему продавать свой товар в городе. Это подорвало репутацию Пипина и положило конец его молочному бизнесу. Теперь он вернулся, чтобы отомстить тем, кто отверг его молоко и сломал ему карьеру!

2	ОП	6	6	7	7
		2Г	3Г	4Г	5Г
3	ОЗ	11	14	17	20
	Уязвимость	Ошпаренный молоком зяб. Всякий раз, когда Пипин размещается на новом месте, он получает 1 урон.			

- 1 РОХЛЯ**  
Этой молоковоз. У этого молочного парня нет для вас сюрпризов. Пустяковое дело!
- ХУЛИГАН**  
Попей бутылоч. В начале своего хода Пипин наносит 1 урон ближайшему горожанину в пределах 5 клеток.
- ГОЛОВОРЕЗ**  
Молочная заправка. В начале своего хода Пипин наносит 1 урон каждому горожанину в пределах 5 клеток.
- ПОСЛЕДНИЙ БОЙ**  
Пипин Молокожаб — ваш последний противник! Проверьте этот планшет и прочтите правила последнего боя.

**Снаряжение негодяя:** «Молочная конченость» (\*), «Жабьи глаза», «Кепка молочника».



## ПОСЛЕДНИЙ БОЙ МОЛОЧНИК-МОЛОДЧИК

**7** Пока вы разбирались с остальным сбродом, Пипин свозит в Эрикс-Спрингс свою мерзкую молочку и даже успев поставить прилавок недалеко от городской канавы, заставляя всё вокруг здоровенными молочными бидонами. В прошлом молоко Пипина уже вызвало легальные случаи, и, если вы не проигнорируете этого прохиндища, городу точно конец. Но придётся попотеть — Пипин весьма серьёзно относится к своему делу!

- 1** Разместите на игровом поле **1 гигантскую молочную бидону** за каждого горожанина в игре (в порядке нумерации).
- 2** **Назначьте нового шерифа!** Он тут же заволакует с местными бродягами косяк и получит уникальное снаряжение «Кот Джерри» (он может немедленно им экипироваться).

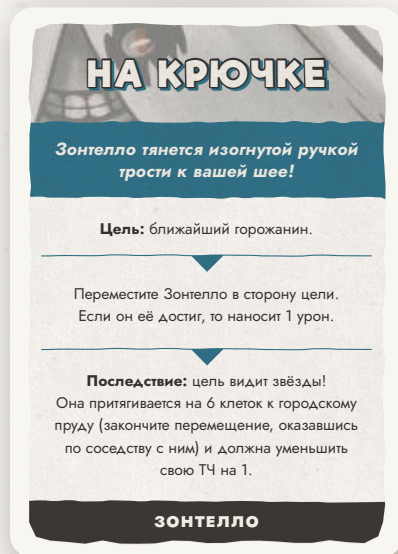
**СПОСОБНОСТЬ НЕГОДЯЯ:** В ОАМН ГЛОУК  
**ОБЪЕКТ:** ГИГАНТСКИЙ МОЛОЧНЫЙ БИДОН  
2 ОЗ: вынужда возвращать гигантский молочный бидон! Вредно кубик (в число записано на этом бидоне, когда вы его).

# ХОД НЕГОДЯЯ

«То, что тебя не убивает, вряд ли сделает тебя сильнее».



Всё, что вам надо сделать во время хода негодяя, — разыграть и сбросить следующую карту из его колоды действий. У любого негодяя есть 15 карт действий, каждая из которых по-своему отравляет вам жизнь. Чтобы провести ход негодяя, последовательно выполните действия его карты. На ней вы найдёте описанную ниже информацию.



## Название действия и художественный текст

Название и краткое описание действия.

## Цель

Определение, кого негодяй выберет целью действия.

Если при выборе цели возникает ничья, горожане бросают кубик, чтобы определить, кто ею станет.

## Перемещение/действие

Правила перемещения и основное действие этого хода. Обычно на этом этапе негодяй перемещается и атакует цель.

## Последствие

Последствие — это дополнительный эффект, **активирующийся при определённых условиях** (например, если цель получила урон).

Не у всех действий есть последствия.

Действия бывают разные. Не каждое из них наносит урон вашему отряду. Некоторые стараются лишить вас сил и сбить с толку.

## Выбор цели

Целью действия может стать единственный горожанин, несколько горожан или никто из них. Цель определяется в самом начале действия, и дальность до цели подсчитывается так же, как расстояние при перемещении — по соседним (не диагональным) клеткам. Если при выборе одной цели возникает ничья, горожане бросают кубик, чтобы определить, кто ею станет. Целью становится тот, чей результат меньше. Действие всегда выполняется до конца, даже если для него нет подходящей цели.

## Перемещение негодяя

ОП негодяя определяют максимальное количество клеток, на которое он может переместиться во время своего действия. Каждое ОП позволяет ему переместиться на 2 клетки соседнего ряда (сам негодяй занимает 4 клетки). Как и горожане, негодяи не перемещаются по диагонали. При перемещении негодяй поворачивается к своей цели и выбирает возможный кратчайший путь до неё. Если есть несколько кратчайших путей (с одинаковым количеством ОП), игроки могут сами выбрать один из них. Однако, если негодяй получит урон на одном из этих путей, он должен его избежать.

## Размещение и перемещение

Когда негодяй перемещается («переместитесь к цели», «переместитесь целиком на цель» и т. д.), он использует свои указанные ОП для перемещения по клеткам игрового поля. Когда кто-либо размещается, он переносится на указанную позицию вне зависимости от дальности, не учитывая ОП. Если что-то блокирует размещение персонажа на нужной клетке, он размещается на самой ближайшей к ней позиции. Если негодяя можно разместить несколькими способами, игроки могут решить, как им выгоднее это сделать! Если нет доступных целей для размещения, горожане или негодяй не двигаются.

## Перемещение негодяя и объекты

Что касается объектов, негодяи следуют тем же правилам перемещения, что и горожане. Они могут перемещаться через многие особенности местности, но не препятствия.

## Дальние атаки

Иногда на этапе перемещения/действия негодяй будет проводить **дальнюю атаку**. Для этого действия цель должна находиться в пределах определённого числа клеток от негодяя. В отличие от горожан, негодяи способны нанести урон дальней атакой, даже если на пути к цели будет находиться препятствие.

## Столкновение с горожанином

Выполняя действие, негодяй может переместиться на клетку с горожанином — **столкнуться** с ним. В этом случае горожанин выпалкивается со своей клетки на соседнюю по своему выбору. Это может произойти несколько раз за действие, что позволит горожанину стратегически перемещаться к более выгодной позиции на игровом поле. Если негодяй сталкивается с горожанином, у которого нет подходящих соседних клеток для перемещения, этот горожанин размещается на ближайшей доступной клетке, не занятой другим горожанином, негодяем или препятствием.

## Обновление колоды действий

Если в колоде действий закончились карты, перемешайте стопку сброса и используйте её для пополнения опустевшей колоды. Некоторые действия негодяев направлены на обновление колоды действий. В этом случае добавьте в неё все сброшенные карты и перемешайте (если не сказано иное).

## Описание действий негодяя

### Самые распространённые цели негодяев

- 1. Ближайший горожанин.** Горожанин, которого негодяй достиг бы за наименьшее число ОП. *Примечание:* даже если цель находится слишком далеко и негодяй её не достигнет, он всё равно перемещается в её сторону.
- 2. Самый дальний горожанин.** Горожанин, которого негодяй достиг бы за наибольшее число ОП. *Примечание:* даже если цель находится слишком далеко и негодяй её не достигнет, он всё равно перемещается в её сторону.
- 3. Слабейший горожанин.** Горожанин с наименьшим числом ОЗ. *Примечание:* даже если цель находится слишком далеко и негодяй её не достигнет, он всё равно перемещается в её сторону.
- 4. Все горожане в пределах 2 клеток.** Такое действие выбирает целями всех горожан в пределах 2 клеток от негодяя. Дальность определяется соседними (не диагональными) клетками.
- 5. Нет.** У некоторых действий нет цели! Просто следуйте их описанию.

### Самые распространённые перемещения/действия

- 1. Переместитесь к цели.** Если вы её достигли, нанесите 1 урон. Негодяй будет поворачиваться и перемещаться в сторону цели, стараясь закончить перемещение **по соседству** с ней **за наименьшее число ОП**. Если негодяй достигает цели, та получает 1 урон. **Если нет, урон не наносится.**
- 2. Нанесите 1 урон всем целям.** Переместитесь к самому дальнему горожанину. Негодяй нанесёт 1 урон каждой цели, а затем переместится в сторону самого дальнего горожанина, стараясь закончить перемещение по соседству с ним.
- 3. Положите эту карту перед горожанином/отрядом...** Обычно эффект действий с таким указанием применяется в бою позднее. Карты лежат перед целью или отрядом, пока не активируются, а затем чаще всего сбрасываются.
- 4. Повернитесь к цели и перемещайтесь вперёд.** Негодяй повернётся по направлению к цели, а затем переместится на X клеток по прямой линии, где X — его число ОП. Если цель находится по диагонали от негодяя, он повернётся так, чтобы оказаться как можно ближе к цели в конце перемещения. Если цель находится ровно по диагонали от негодяя, игроки могут сами выбрать направление, в котором он повернётся.

## Примеры перемещения негодяя



**Синие** клетки считаются соседними для негодяя.



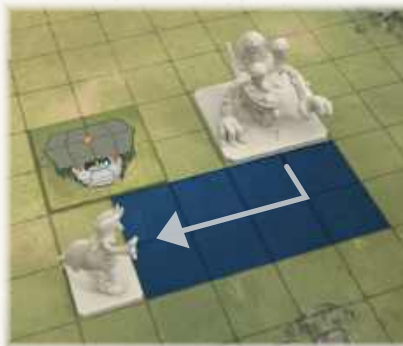
**Синяя** область показывает, как далеко может переместиться негодяй по прямой линии за **3 ОП**.



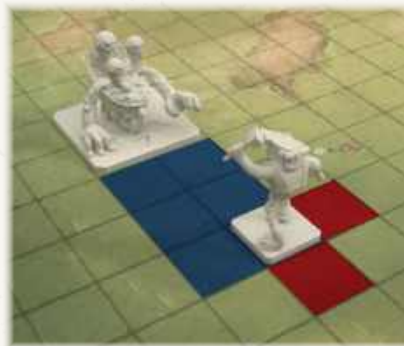
**Синяя** область — это все возможные клетки, на которые может переместиться негодяй с 3 ОП.



Если негодяй целенаправленно **перемещается вперёд** и на пути сталкивается с объектом, который невозможно преодолеть, он закончит своё перемещение.



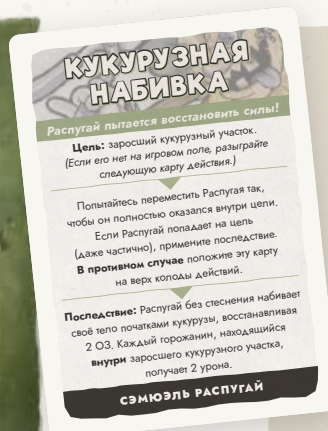
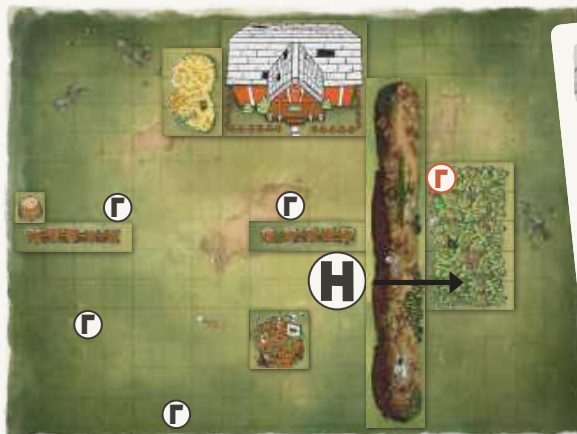
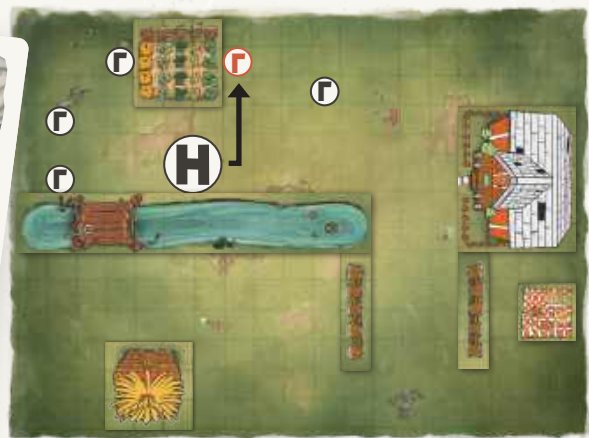
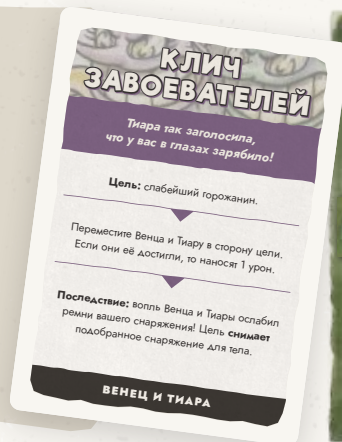
Негодяй всегда предпочтёт **кратчайший путь** до цели.



Перемещаясь, негодяй всегда вытолкнет горожанина со своего пути на ближайшие допустимые клетки. В этом примере горожанин может выбрать любую **красную** клетку.

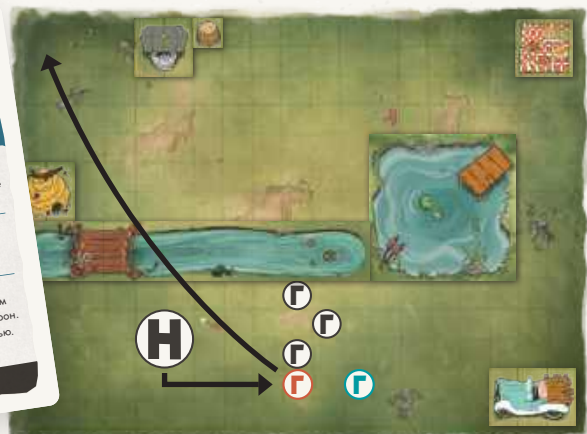
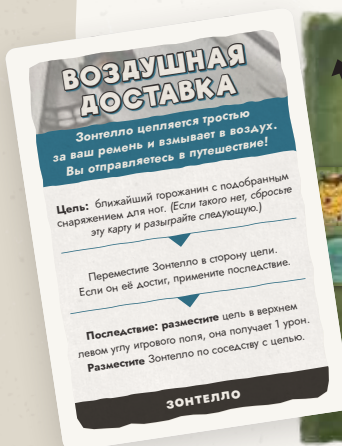
## Примеры действий негодяев

Допустим, у горожанина, отмеченного красным цветом, 2 ОЗ — наименьший показатель здоровья в отряде. В этом действии Венец и Тиара переместятся в его сторону и нанесут 1 урон. **Поскольку цель действия получит урон, применится эффект последствия** — цель снимет своё снаряжение для тела.



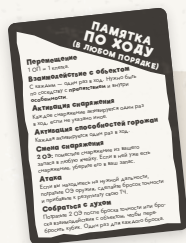
В этом действии Распугай отправится к цели — заросшему кукурузному участку. Он достигнет его из своей текущей позиции, что вызовет эффект последствия. **Даже если Распугай закончит свой ход, лишь наполовину находясь на заросшем кукурузном участке, это всё равно вызовет эффект последствия.** Он восстановит Распугаю 2 ОЗ, а горожанин, отмеченный красным цветом, получит 2 урона из-за своей неудачной позиции.

Цель этого действия — ближайший горожанин, экипированный снаряжением для ног. Горожане, отмеченные красным и синим цветами, — единственные, кто экипирован таким снаряжением, однако «красный» горожанин ближе, поэтому он и будет целью. Зонтелло переместится к цели, достигнет её и применит эффект последствия. «Красный» горожанин **разместится** в верхнем левом углу игрового поля и получит 1 урон. Затем Зонтелло **разместится** по соседству с ним. **Не забывайте: когда персонаж размещается (а не перемещается), дальность игнорируется — ОП персонажа уже занимал какой-либо персонаж, Зонтелло и цель разместились бы как можно ближе к этой позиции.**



# ХОД ГОРОЖАНИНА

«Твой черёд показать себя!»



В свой ход горожанин принимает различные решения. **Описанное ниже можно делать в любом порядке**, пока у вас хватает на это энергии (ОЭ) и очков перемещения (ОП). Если вы чувствуете, что проигрываете бой, держите под рукой двустороннюю памятку, чтобы привести мысли в порядок. На ней описаны все ваши возможности во время хода.

## Перемещение

ОП горожанина определяют, как далеко он может переместиться в каждый свой ход. Для перемещения на соседнюю клетку по горизонтали или вертикали требуется **1 ОП. Горожане и негодяи не перемещаются по диагонали**. Например, если у вашего горожанина 4 ОП, то каждый ход вы можете перемещать его на 4 клетки или меньше. Это **перемещение можно делить**: например, вы можете переместиться на 2 клетки, атаковать, а потом переместиться ещё на 2 клетки. **Горожане могут перемещаться друг через друга, но не через негодяя.**

## Взаимодействие с объектом

Горожанин может взаимодействовать с объектом, потратив требуемые (указанные на карте объекта) ОЭ или монеты. Для взаимодействия с препятствием горожанин должен находиться **по соседству** с ним, а для взаимодействия с особенностью — **внутри** неё. Горожанин может взаимодействовать с каждым объектом только 1 раз за ход. Заметьте, что для взаимодействия с некоторыми объектами нужно находиться на определённой позиции (*например, перед дверью ветхого хлева*).

## Активация эффектов снаряжения

У некоторого снаряжения есть активируемые эффекты, помогающие в бою. Они указаны внизу карт снаряжения. Обычно для их активации нужно потратить **ОЭ**, но некоторое снаряжение потребует уменьшить характеристики, потратить монеты и даже получить урон. **Каждое снаряжение можно активировать только 1 раз за ход, если не указано иное.** У снаряжения может быть несколько эффектов. В этом случае можно активировать лишь один из них за ход.

Для активации некоторого снаряжения используются маркеры. Вы кладёте их на снаряжение и не убираете между раундами или при снятии этого снаряжения.

## Активация способностей горожан

Способности горожанина, тратящие ОЭ, можно активировать в его ход, но **только 1 раз за ход**.

## Смена снаряжения (в бою)

Потратив 2 ОЭ, горожанин может экипироваться 1 снаряжением из личного запаса, поместив его в соответствующую ячейку. Если она уже занята, предыдущее снаряжение убирается в запас. Вы можете сменить сколько угодно снаряжения за 1 ход. **Снаряжение в ячейках для рук можно сменить одновременно.** Например, вы можете убрать одноручный кинжал и одноручную булаву и экипироваться двуручным кольём всего за 2 ОЭ.

Если ваш **максимум ОЗ** должен уменьшиться после снятия снаряжения, уменьшите свои ОЗ до нового максимума. Вы не восстанавливаете ОЗ, экипировавшись во время боя снаряжением, которое увеличивает максимум ОЗ.

Если вы экипировались снаряжением, добавляющим ОП, ОЭ или ТЧ, **сразу же учитывайте новые значения этих характеристик.** Сняв снаряжение, добавляющее ОП, ОЭ или ТЧ, **немедленно уменьшите свои характеристики на количество соответствующих бонусов.**

## Атака

Главная цель любого горожанина — победить негодяя, и в этом помогут атаки. **Провести атаку каждым оружием можно лишь 1 раз за ход, если не указано иное.** Атака состоит из 3 основных этапов: проверки дальности оружия, траты требуемых оружием ОЭ и броска точности при помощи кубика d10 (добавляя к результату ТЧ своего горожанина). Если итоговый результат больше или равен требуемой ТЧ оружия, наносится удар. *См. подробный пример на с. 19.*

## Критический удар и промах

Критический удар — ситуация, когда горожанин атакует негодяя и выбрасывает на кубике **✪**. Это **автоматический удар и бонус к атаке** (см. с. 20). Промах — ситуация, когда горожанин атакует негодяя и выбрасывает на кубике **1** (без учёта каких-либо модификаторов). Это автоматический промах независимо от требуемой ТЧ оружия.

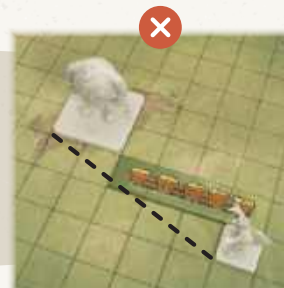
## Оружие ближнего боя

Большинство оружия в игре — это оружие ближнего боя. Дальность такого оружия равна 1, если не указано иное. Горожанин может атаковать негодяя оружием ближнего боя, только если находится на соседней с ним клетке (во всех случаях клетки по диагонали **не** считаются соседними).

## Оружие дальнего боя

При помощи оружия дальнего боя можно проводить атаки на расстоянии. Дальность такого оружия указана в описании его способности («Дальность: X»). Она определяет количество клеток, в пределах которых может находиться горожанин, атакующий негодяя. Эти клетки считаются так же, как при перемещении (по горизонтали и вертикали). **Препятствия блокируют дальнюю атаку горожанина, но не негодяя.** Чтобы определить, блокируется ли атака, проведите воображаемую прямую от любой точки клетки горожанина к любой точке клеток негодяя. Если прямая не касается клетки с препятствием, атака возможна.

В этом примере деревянный забор блокирует дальнюю атаку. Планируйте её тщательнее!



## Собраться с духом (переброс кубика)

Сразу после броска точности или проверки объекта вы можете потратить 2 ОЭ, чтобы перебросить кубик. Вы обязаны принять новый результат. Перебросить кубик можно лишь 1 раз за каждый бросок точности или проверки объекта.

## Описание оружия



### Характеристика оружия

Информация об оружии: ближнего оно или дальнего боя, одноручное или двуручное, а также какого оно типа.

### Стоимость в энергии (ОЭ)

Количество ОЭ, которое нужно потратить для атаки этим оружием.

### Требуемая точность (ТЧ)

Итоговый результат, который нужно получить для нанесения удара этим оружием. К броску кубика прибавляется значение ТЧ горожанина.

### Урон

Количество урона, которое наносит это оружие при ударе.

### Эффект снаряжения

У некоторого оружия есть эффект: **пассивный** (например, «Дальность: 4») или **активируемый** (например, «1 ОЭ: получите 1 урон и +1 ТЧ»). Активируемый эффект можно применить только 1 раз за ход, если не указано иное.

## Проведение атаки



Предположим, горожанин экипирован показанным слева оружием и атакует негодяя. Атака проходит следующим образом:


1. Убедитесь, что негодяй находится в пределах **дальности** горожанина для атаки выбранным оружием.  
Горожанин хочет провести атаку гибким скимитаром. Гибкий скимитар — оружие ближнего боя, в обычной ситуации горожанину нужно было бы находиться по соседству с негодяем, чтобы провести атаку (по умолчанию дальность оружия ближнего боя равна 1). Но так как у него есть удлинялка, она увеличивает дальность скимитара до 6. Поскольку никакие препятствия не блокируют атаку, горожанин находится в подходящей позиции для атаки.
2. Потратьте **требуемые оружием ОЭ**.  
Для проведения атаки гибким скимитаром нужно потратить 1 ОЭ. У горожанина есть 2 ОЭ, и после атаки у него останется ещё 1 ОЭ.
3. Сделайте **бросок точности кубиком d10** и **добавьте к результату ТЧ горожанина**. Если итоговый результат больше или равен требуемой ТЧ оружия, наносится удар!  
Требуемая точность гибкого скимитара — 4 и выше. На кубике горожанина выпадает 3. Этот результат считался бы непопаданием, если бы ТЧ горожанина не была бы равна +1. Итоговый результат составляет 4, и считается за удар!
4. Если удар нанесён, **негодяй получает урон**, указанный на оружии.  
Гибкий скимитар наносит негодяю 2 урона. Так держать, горожанин!

**Перепроверьте себя и убедитесь, что учли все нюансы.**  
**Вы находитесь в пределах дальности для атаки?**  
**У вас достаточно ОЭ? У вас есть шансы нанести удар?**

# ДЕТАЛИ БОЯ И ПОБЕДА

«Изучи всю подноготную боя, чтобы не оплошать!»


## Критический удар

Критический удар — ситуация, когда горожанин атакует негодяя и выбрасывает на кубике . **Критический удар считается броском на 10 и всегда считается ударом.** Если вы выбросили критический удар, атакуя негодяя, немедленно сделайте ещё один бросок, ориентируясь на таблицу критического удара. Это добавит бонус к вашей атаке. **Урон от атаки наносится одновременно с бонусом от критического удара.** Таблицу критического удара можно найти на задней обложке этого буклета и на отдельной специальной карте.



**Хорошая работа — вы выбросили критический удар! Продолжайте в том же духе и смотрите, чтобы новый бросок не обернулся катастрофой!**

## Переломные моменты

Когда здоровье негодяя уменьшается до определённого значения, происходит переломный момент. Эти значения (пороги) отмечены символом  на шкале здоровья негодяя: **4 ОЗ, 7 ОЗ, 12 ОЗ и 18 ОЗ.** Если негодяй получает урон и его здоровье **достигает порога или пересекает его,** наступает переломный момент — и негодяй закипает от ярости! Если это случается во время хода горожанина, его **ход немедленно заканчивается и негодяй выполняет действие.** После прерванного хода горожанина идёт обычный порядок хода. Если это случается во время хода негодяя, **он выполняет дополнительное действие после окончания своего хода.** Один и тот же переломный момент **может произойти несколько раз,** если негодяй восстанавливает здоровье выше порога, так что будьте осторожны.



**Планируйте атаку наперёд: если настанет переломный момент, ваш ход тут же закончится и вы окажетесь во власти негодяя!**

## Удаление с игрового поля

Некоторые действия и снаряжение могут удалить персонажей с игрового поля. Пока **горожанин** удалён с игрового поля, его нельзя выбрать целью, активировать и применить его снаряжение и способности. Пока **негодяй** удалён с игрового поля, его нельзя выбрать целью или нанести ему урон.

## Уменьшение характеристик

Некоторые негодяи уменьшают значения характеристик горожан. Если такое произойдёт, просто опустите вниз соответствующие маркеры на шкалах характеристик. Потерянные из-за негодяя значения восстанавливаются в конце боя.

## Потеря сознания

Если ОЗ горожанина опускаются ниже 1, он теряет сознание и удаляется с игрового поля. **Потерявший сознание горожанин по-прежнему получает монеты за победу над негодяем, но не может претендовать на его снаряжение вне зависимости от того, сколько подвигов совершил в этом раунде.** Если хотя бы 1 горожанин выживет в бою, к началу следующей фазы города все горожане восстанавливают своё здоровье до максимума.

## Поражение в игре

Игроки терпят поражение, если все горожане теряют сознание во время боя или если все оставшиеся горожане удалены с игрового поля без возможности вернуться. В этих случаях **игра окончена.**

## Победа над негодяем

Если ОЗ негодяя опускаются ниже 1, он побеждён, а бой окончен! Победив негодяя, сделайте следующее:

1. Горожане **могут** сбросить любые несовершенные подвиги, если не хотят оставить их на следующий раунд.
2. Каждый горожанин получает **6 монет** — содержимое кошелька негодяя.
3. Горожане обыскивают павшего негодяя — не найдётся ли у него чего-нибудь полезного? У каждого негодяя есть 3 карты снаряжения негодяя. Они перечислены внизу планшета негодяя. **Не потерявший сознание горожанин, который совершил больше всего подвигов** (игнорируйте очки на картах подвигов) **в этом раунде,** случайным образом получает 1 снаряжение негодяя. В случае ничьей претенденты бросают кубик: снаряжение достаётся тому, кто выкинул больше.
4. Восстановите все характеристики горожан. Изменяющие характеристики эффекты действий, городских событий и объектов теряют силу. **Остаются действовать лишь изменения характеристик от вашего снаряжения.**
5. Обновите порядок хода горожан на шкале покупок и ударов: горожанин сверху шкалы переносится в самый вниз, а все остальные поднимаются на 1 деление.
6. Восстановите силы. Переверните двусторонний планшет и начните новую фазу города.



**На двустороннем планшете есть удобная памятка о начале и конце фазы боя.**

# ПОСЛЕДНИЙ БОЙ

«Ладно... и кто станет нашим новым шерифом?»

Встреча с финальным негодяем пройдет не так легко, как с остальными, и в **последнем бою** он будет сражаться на собственных условиях! Но не робейте: если вы его одолеете, то все вместе **победите в игре!**

На обороте планшета негодяя (под подготовкой местности) описаны особые правила вашего заключительного противостояния. Прочтите, как подготовить дополнительные объекты и победить этого последнего негодяя.

## 1. Подготовка к последнему бою

Прочитав художественное вступление, перейдите к разделу подготовки, рассказывающему о дополнительных этапах, которые вы должны пройти. Обычно вы добавляете новые объекты и, что важнее всего, назначаете нового шерифа!

### В городе новый шериф

Горожанин с наибольшим количеством **очков на картах совершённых подвигов** получает должность шерифа! В случае ничьей горожане могут совместно решить, кто из претендентов будет лучшей кандидатурой. Если они не могут договориться, претенденты бросают кубик. Шерифом станет игрок с наибольшим результатом. Он получает уникальное снаряжение, которое поможет ему в последнем бою. Остальным горожанам следует действовать сообща со своим избранным стражем закона. У последнего боя свои условия победы, но главное: шериф не должен потерять сознание.

## 2. Детали последнего боя

### Объекты

Во время подготовки некоторых последних боёв вы должны разместить дополнительные объекты на игровом поле. Их позиции отмечены символами **ПБ** («последний бой»). Если объектов несколько, они могут быть обозначены как ПБ1, ПБ2, ПБ3 и так далее. Цифры указывают на порядок размещения. Количество новых объектов часто связано с числом горожан в игре.

### Способности горожан и негодяя

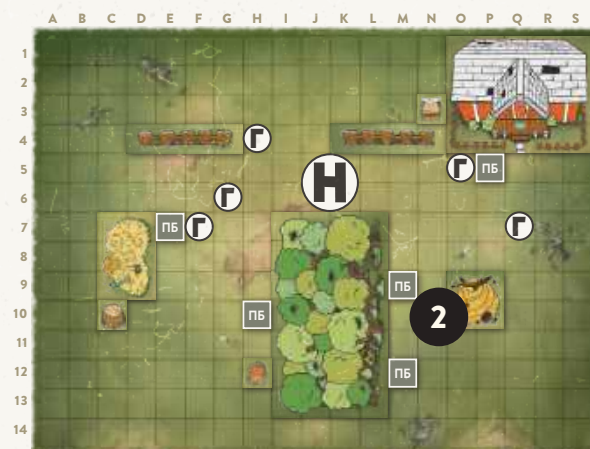
Последний бой может надеть негодяя или горожан особыми способностями. Не забывайте о них в пылу сражения!

## 3. Как победить

В этом разделе описываются условия победы над негодяем, а также особое задание. **Выполнение особого задания** окончит ваше приключение альтернативным способом и вознаградит вас секретным снаряжением для использования в будущих партиях!

## 4. Концовки

У каждого последнего боя есть **3 разные концовки**. Одна — если вы победите. Другая — если проиграете. И третья — если вы выполните особое задание. Завершив бой, прочтите соответствующую концовку (начало на с. 22).



## ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ЛЕС РУК

На окраине города непривычно тихо. Но разве не в эту сторону убежала группа горожан? Вдалеке раздаётся странный пронзительный звук, и в эту же секунду вас хватает за руку горожанин, пружинящий за бочкой. «Вы должны нас спасти, — шепчет он. — Это Рукастуха!! Скажи прав...» Он не успевает договорить, потому что откуда ни возьмись появляется чудовищное создание и клюёт беднягу в руки, отчего те отлетают прочь. Уф! Вам нужно остановить эту тварь, пока город не опустет!



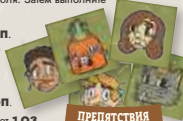
### ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите **5 прачущихся жителей** на игровое поле.
- 2 Назначьте **нового шерифа!** Он получает уникальное снаряжение «Свисток» (и может немедленно им экипироваться).

### ОБЪЕКТ: ПРЯЧУЩИЕСЯ ЖИТЕЛИ

Взяв из колоды карту действия с «1000» в названии, немедленно переместите Рукастуху на 8 клеток к ближайшему прачущему жителю. Если она заканчивает перемещение по соседству с одним из них, она убивает его и удаляет с игрового поля. Затем выполните действие по обычным правилам.

- 1 убийств: Рукастуха получает **+1 ОП**.
- 2 убийств: каждый горожанин в пределах 4 клеток от Рукастухи получает 1 урон.
- 3 убийств: Рукастуха получает **+1 ОП**.
- 4 убийств: Рукастуха восстанавливает **1 ОЗ**.
- 5 убийств: Горожане проигрывают!



### 2 СПОСОБНОСТЬ ГОРОЖАН: БЕГИ!

Вам нужно помочь прачущимся жителям сбегать от Рукастухи!

В свой ход горожанин может погнать любое количество своих ОП на перемещение прачущегося жителя. Прачущиеся жители перемещаются только на пустые клетки.

### 3 КАК ПОБЕДИТЬ

**Победите Рукастуху!** Но и за жителями приглядывать не забывайте...

Вы проигрываете, если все горожане потеряли сознание, если негодяй начинает ход, а новый шериф — без сознания, или если все прачущиеся жители убиты.

Особое задание. Яси наносит Рукастухе финальный урон, когда та находится в дремучем лесу.



### Уязвимость

**Уставшая птичка.** Рукастуха немедленно получает 1 урон. Обновите колоду действий.

### 4 КОНЦОВКИ

Если вы победили Рукастуху, прочтите **35**.

Если вы выполнили особое задание, то вместо этого прочтите **24**.

Если вы проиграли, прочтите **13**.

**Новый шериф получает уникальное снаряжение для последнего боя. Обычно оно здорово помогает в борьбе с финальным негодяем!**



# КОНЦОВКИ

«Посмотрим, чем окончилась эта история...»

**На этих страницах вы найдёте послесловие своего приключения. Читайте лишь раздел, соответствующий итогу своего последнего боя!**

## 01. Удобрение из горожан

Распугай нанизал нового шерифа на шест, заменив его родной позвоночник деревянным. Похоже, в городе новое пугало! Затем Распугай неторопливо покормил секатором оставшуюся часть отряда, стараясь делать кусочки помельче. Но во всём есть свои плюсы — из вас выйдет прекрасное удобрение для овощей!

Можно было бы предположить, что Распугай продолжит своё кровавое дело, познакомив и других обитателей Эврика-Спрингс со своим секатором и стаей ворон, но вышло иначе. Оказалось, что именно ваш скромный отряд нёс ответственность за 90 % мусора, засорившего город. И теперь, когда вас — злостных нарушителей санитарных норм — не стало, Распугай решил вывести свою борьбу с мусором на новый уровень. Выжившие горожане, весьма впечатлённые его отношением к загрязнению и переработке отходов, выбрали Распугаю новым шерифом Эврика-Спрингс, и, честное слово, город ещё никогда не был таким чистым!

**Сожалеем, но вы проиграли! Повезёт в другой раз.**

## 02. Норман заводит друга

Окровавленный и побитый Зонтелло низко летел над землёй. Новый шериф схватил его за ногу и швырнул в траву. Норман тут же запихнул в глотку злодея рыбу, тем самым решив его судьбу. Город был спасён! К несчастью, гигантская волна, которую призвал Зонтелло, успела понаделать дел, и Эврика-Спрингс на месяц частично ушёл под воду. Но не переживайте — горожане всегда умели приспосабливаться. Норман Рыбёнок тоже получил массу впечатлений. Обитатели близлежащего озера весь месяц сновали за ним по пятам и никак не желали оставить мальчика в покое. Когда вода ушла, он даже взял одного из них себе в качестве питомца. Жизнь в городе постепенно возвращалась в привычное русло, и все вы наконец-то смогли порадоваться отлично выполненной работе. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение Нормана Рыбёнка! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Длинный угорь» и «Рыбная палочка». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

## 03. Напополам

Никакое снаряжение в мире не помогло бы Венцу и Тиаре спастись от вашего нахрапа! Они обняли друг друга, тщетно пытаясь защититься от кровожадного отряда. Новый шериф поднял с земли королевский клеймор и одним ударом рассёк Венца и Тиару надвое. Ура, бой окончен!

Похоже, город мог всерьёз надеяться на светлое будущее, ведь вы спасли не только его, но и целый континент.

В Эврика-Спрингс стекались туристы со всей округи, чтобы взглянуть на тех, кто одолел Венца и Тиару, а также на сами их тела, покачивавшиеся на двух виселицах на городской площади. Да уж, с таким шерифом горожане могли ничего не бояться. Благодаря его тяжёлой работе и любви к насилию, Эврика-Спрингс избежал худшей участи. **Поздравляем, вы победили!**

## 04. Мокрые дела

Горожане были не в силах помешать Зонтелло. Ваш поверженный отряд лежал на земле, и вода всё прибывала. Последнее, что вы увидели, — это подло ухмылявшегося Зонтелло, который парил над вами сквозь пелену дождя...

Перенесёмся на несколько недель вперёд в Спринкл-Фоллс. Ба, да город процветает! И туризм идёт в гору. А всё благодаря шикарному виду на озеро, на месте которого когда-то стоял Эврика-Спрингс. Посреди озера Зонтелло воздвиг прелестный фонтан из новоназначенного шерифа, которому он придал форму балерины. **Ваш отряд был храбр и беспощаден, но всё же вы проиграли!**

## 05. Свержение молочного короля

Горожане нанесли Пипину последний удар, и тот, описав в воздухе широкую дугу, приземлился в луже своего мерзкого молока. Его кожа тут же пошла пузырями, и он взвыл от боли. Словно не веря в происходящее, он лепетал: «Всё не так плохо, моё молоко — ещё и отличный увлажняющий крем, ага!» Вскоре от Пипина осталась только зелёная лужа слизи да кепка молочника. Теперь, когда его молоко исчезло с улиц, Эврика-Спрингс мог спать спокойно. Местные никогда не забудут ваших доблестных (и кровавых) подвигов. **Поздравляем, вы победили!**

## 06. Корм для бундо

Бундители окружили вас со всех сторон и начали по одному затягивать под свой травяной плащ. Первым исчез свеженазначенный шериф. Вы услышали лишь приглушённый крик, потом радостный хруст, а затем всё стало тихо. Один из горожан попытался сбежать, но куда там! Его земной путь закончился сегодня...

Вскоре бундо наводнили весь Эврика-Спрингс. Местным осталось лишь подхватить пожитки и оставить город на милость захватчиков. Через пару дней от него остались только рожки да ножки, и бундо двинулись к следующему городу. Ваш некогда процветающий дом превратился в мёртвые развалины. **Ваш отряд был храбр и беспощаден, но всё же вы проиграли!**

## 07. Покинутый и опрокинутый

Духи, защищавшие Тачкинса, растворились в воздухе, оставив его одного. Не желая упускать шанс, вы его окружили, схватили за ручки и перевернули вверх дном. Новый шериф вонзил нож глубоко в его тачку, и остальные последовали примеру стража закона. Злодей на глазах превращался в швейцарский сыр, из каждой новой дырки сыпалась земля. Когда колёсико Тачкинса бессильно повисло в воздухе, вы догадались, что дело сделано. Ура, город спасён!

После нападения негодяев город оказался завален трупами. И кто лучше справится со всем этим безобразием, как не старый гробовщик? Новый шериф распорядился восстановить останки Тачкинса для перевозки погибших. Какая находчивость! Вскоре улицы Эврика-Спрингс вновь стали чистыми и приятными. Те, кто пережил этот кошмар, никогда не забудут ваших доблестных (и кровавых) подвигов. **Поздравляем, вы победили!**

## 08. А мальчик-то тю-тю

О нет, что натворил этот негодный мальчишка?! Пока остальной отряд из кожи вон лез, чтобы успокоить Вертихвоста, Квинт бросился к старому помощнику шерифа, вонзая своё оружие в бедную псину. Глаза пса остекленели, и за считанные секунды чудовищный ребёнок изрубил его на мелкие кусочки. Вы в неподдельном ужасе наблюдали, как тот, кого вы знали и любили, становится фаршем. С этим мальцом явно было что-то не так. Все эти бои сделали его ещё гаже, чем он был раньше...

Как бы то ни было, теперь, когда негодяи (и один старый друг) пали, Эврика-Спрингс спасён! Местные никогда не забудут доблестных (и кровавых) подвигов нового шерифа и его соратников.

**Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение Квинта Скота! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Кровавый значок» и «Бита отморозка». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

## 09. Давно назревавшая смерть

Храп остутился, и ваш отряд, пользуясь случаем, накинулся на законника, избив его до бесчувствия. Новый шериф поднял с земли увесистый камень и нанёс финальный удар по старческой макушке — теперь враг не встанет. Вы заметили, как по щеке улёпётывающей «жёнущки» скатилась одинокая слеза. Похоже, за время боя они по-настоящему сблизились. Так или иначе, вы молодцы — город спасён!

Следующие недели выдались хлопотными, но под руководством нового шерифа всё шло как по маслу. Негодяи больше не нападали, и шериф распорядился очистить улицы от трупов. Он даже показал всем личный пример: разрубил на куски тело Храпа, чтобы его было легче вывезти. Вот что значит командный игрок! В конце концов в Эврика-Спрингс всё наладилось.

**Поздравляем, вы победили!**

## 10. Шажочек раз, шажочек два

Курлетта с ужасом смотрела, как её соратники-горожане избивают Борту. Дело в том, что Курлетта его знала — они были родом из одного города — и понимала, что тот и мухи не обидит. Все вы избивали невинного человека! Но, чтобы не привлекать к себе ненужного внимания, Курлетта держала клюв на замке и потихоньку пятилась прочь. Помощь этим горожанам не принесла бы ей ничего, кроме неприятностей. Возможно, отныне ей стоит играть роль нелюдимого фермера?

К тому моменту, когда вы закончили расправу, от Борты осталась лишь кучка потрохов. Ура, город спасён! Негодяи ещё не скоро решатся пожаловать в Эврика-Спрингс! Поздравляем, вы победили!

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение Курлетты Бульварк! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Маскировка» и «Грустный урожай». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

## 11. Мир, дружба, картошка

Вот это картина! Окружённые языками пламени горожане копотили очевидно неподвижную кучу сена. Сэмюэль Распугай был повержен! Новый шериф поджёг бездыханную солому. Просто на всякий случай. Из укрытий начали выбираться остальные горожане, но вместо радости на их лицах читалась глубокая досада. Немощная развалина по имени Старый Губи прокряхтел: «Ну и ну... Что ж вы натворили? Эти посевы должны были кормить нас всю зиму! Вы обрекли нас на голодную смерть!» Губи впал в депрессию, а новый шериф строго произнёс: «Хватит ныть, всё будет хорошо. Смотрите!» Он разгрёб золу и поднял с земли аппетитную печёную картофелину. Похоже, Распугай ради собственного удовольствия посадил картофель прямо в кукурузном поле.

С того судьбоносного дня настала эпоха мира. Горожане из всех слоёв общества не покладая рук восстанавливали нанесённый вами ущерб. Эврика-Спрингс познал истинную ценность объединённых усилий, дружбы и, что важнее, картошки. Великое достижение, благодарить за которое следует не кого иного, как нового шерифа и его отряд храбрых (и безжалостных) горожан. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно новое снаряжение торговки! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Знамя единства» и «Запас картошки». Замешайте их в колоду торговли. Ждите их появления в следующих партиях!**

## 12. Мы в расчёте?

Вирджиния пересчитала груды монет, и её лицо мгновенно просветлело. Она помахала своей цирковой труппе, которая, как оказалось, пряталась в ближайших кустах: «Это стоит отпраздновать! Давайте закатим представление!» Вы побоялись с ней спорить и не успели и глазом моргнуть, как уже стояли посреди цирковых шатров, а вокруг вас снова выжившие жители.

Ах, что это было за представление! Клоуны жонглировали отрезанными конечностями, а акробаты балансировали на канатах, сделанных из кишок погибших горожан. Разумеется, местные тут же забыли обо всех ужасах этого дня и напропалую веселились. Под конец шоу Вирджиния вручила новому шерифу счёт за выступление, и он тут же упал в обморок. На следующий день она покинула город, пообещав как-нибудь заглянуть за оплатой. Что ж, до тех пор Эврика-Спрингс в безопасности. **Поздравляем, вы победили!**





### 13. Даю руку на отсечение — это худший бой

Рукастуха оказалась не лыком шита. Одно за другим она избавила ваши тела от конечностей и бросила ставшие похожими на колбасу туловища в лесу для украшения гнезда. Рукастуха пронеслась по городу, душа жителей вашими же руками. Похоже, больше всего ей приглянулись руки нового шерифа — такие изящные и вместе с тем такие сильные! К тому моменту как Рукастуха остановилась отдышаться, в городе не осталось ни одной живой души, зато её тело украшала целая коллекция окровавленных кулаков. Из хорошего можно отметить, что Эврика-Спрингс и сам стал легендой — как город, давший Рукастухе её «перья». **Ваш отряд был храбр и беспощаден, но всё же вы проиграли!**

### 14. Славное побоище бундо

Кролева бундо была убита, а вместе с ней и куча бундитов. Вы благополучно защитили город! Жители Эврика-Спрингс отпраздновали триумф шашлыком из крольчатины. Нет сомнений, деликатесное мясо бундо обеспечит город пропитанием ещё на несколько недель, а шитьё шуб из их меха подстегнёт местную экономику. Негодяи потерпели фатальное поражение, и горожане никогда не забудут ваших доблестных (и кровавых) подвигов. **Поздравляем, вы победили!**

### 15. Под новым руководством

Пенни отобрала у вас дарственную и бережно положила её в свой гроссбух. Затем она по очереди хватала каждого из вас и засовывала в своё тело-сейф, и без того набитое внутренностями и монетами. Это был трудоёмкий и неопишимо мучительный процесс, но в итоге желудочный сок Пенни растворил каждого из вас. Так Эврика-Спрингс утратил последнюю надежду.

С дарственной на руках Пенни оказалась (не)законным владельцем целого города. Она заняла офис безвременно почившего нового шерифа и стала кем-то вроде местного феодала. Выживших горожан она обязала платить непомерно высокие налоги, и очень скоро обитатели Эврика-Спрингс либо лишились своих домов, либо погрязли в нищете. Всё, что от вас требовалось, — так это защитить клочок бумаги. Как всё могло закончиться настолько плохо? **Сожалеем, но вы проиграли!**



### 16. Невольная жертва

Тачкинс наехал на ритуальный знак, и его призраки растворились в воздухе, оставив его беззащитным. Вы тут же воспользовались ситуацией и разобрали Тачкинса на части... все вы, кроме одного. Один из вас неподвижно лежал на земле. Новый шериф пожертвовал своим же соратником ради общего блага. Весь отряд со слезами на глазах собрался вокруг убитого друга. Вдруг изо рта трупа выскользнул призрак и гневно повернулся к новому шерифу. «Я этого не забуду, — зашипел он. — Я буду являться тебе до кон...» **Пух!** Пока все вы тарасились на привидение, к нему подкралась торговка и заточила неприкаемую душу в банку. Похоже, она смекнула, что сражение окончено, и уже начала мародёрствовать на поле боя. Кто знает, что она успела прихватить из останков Тачкинса... Как бы то ни было, худшее позади и город спасён!

С того дня жизнь в Эврика-Спрингс вернулась на круги своя. Новый шериф предложил поставить статую в честь той жертвы, что принёс ваш отважный товарищ, земля ему пухом. Что ж, если это хоть как-то заглушит твоё чувство вины, шериф... Ваш отряд преодолел немислимые трудности и заслужил похвалу. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно новое снаряжение торговки! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Проклятая палочка» и «Пленённый дух». Замешайте их в колоду торговки. Ждите их появления в следующих партиях!**

### 17. Идеальное убийство молочника

Новый шериф швырнул Джерри прямо в физиономию Пипина, и кот вцепился в него дрянной хваткой. Тот повалился на землю и захрипел, а Джерри уже нацелился когтями на его глаза. Вы решили, что дальше кот справится сам, и направились к фургону Пипина — убедиться, что в городе не осталось ни капли его мерзкой молочка. Приблизившись, вы заметили, как из фургона выпрыгивает торговка, пряча что-то за спиной. Новый шериф не стал её останавливать: в конце концов, она тоже внесла свою лепту и заслужила награду... чем бы это ни было. Торговка скрылась из виду, и вы сосредоточились на фургоне. В нём были новые бидоны, и вы с остервенением перевернули их. Вернувшись на поле боя, вы нашли лишь оторванную лягушачью лапу и до неприличия толстого кота.

Жители Эврика-Спрингс могли мирно спать, ведь их покой охраняли такие герои, как Джерри и новый шериф. О ваших храбрых (и кровавых) подвигах будут с теплом вспоминать ещё долгие годы. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно новое снаряжение торговки! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Учебник по обаянию» и «Тайный ингредиент». Замешайте их в колоду торговки. Ждите их появления в следующих партиях!**

### 18. Запечатлённое поражение

Борт сфотографировал самого себя на фоне ветхого хлева. «Вот это поездка! — присвистнул он. — Обязательно вернусь сюда в следующем году!» Он в последний раз отлянулся по сторонам и не спеша потопал прочь из города, словно не замечая отряд бездвижно лежащих тут и там горожан.

Для большинства обитателей Эврика-Спрингс жизнь пошла своим чередом. Но, разумеется, не для вас — вы каким-то образом умудрились умереть от руки безобидного туриста. Но нет худа без добра. Борт рассказывал всем подряд об Эврика-Спрингс, и это привело к настоящему туристическому буму. Получается, без вас всем стало только лучше. **Мы сожалеем, но вы проиграли.**

## 19. Туристам здесь не место

Ваш отряд, размахивая оружием, окружил нервно улыбающегося Борту. «Доброго денёчка! — откашлялся он. — Вы не знаете, как пройти в ба...» Справочник нового шерифа, прилетевший в затылок Борту, оборвал его вопрос на полуслове. Остальные, долго не думая, кинулись на туриста и топтали его, пока от него не осталась лужа борща. Вот что бывает, когда приезжаешь в Эврика-Спрингс в поисках неприятностей!

С того дня в Эврика-Спрингс воцарилась идиллия. В городе стало как никогда безопасно, за что, конечно, спасибо новому шерифу. Правда, туристический поток почему-то упал до нуля. Но об этом можно подумать и завтра. Пока же в Эврика-Спрингс было чудесно и спокойно. **Поздравляем, вы победили!**

## 20. Бывших шерифов не бывает

Храп методично вышиб дух из каждого горожанина, а потом сорвал значок с груди нового шерифа и небрежно отбросил его труп в сторону. Похоже, старик решил вернуться на прежнюю должность...

Уже первая неделя после нападения негодяев показала, что выжившим обитателям Эврика-Спрингс придётся привыкнуть к жёсткому и бессмысленному правлению Храпа. За это время он приговорил девятерых горожан к смерти за мелкие правонарушения. Правда, про три приговора он вскоре забыл. Трудно сказать, что ждёт Эврика-Спрингс в будущем, но это и не ваша забота, вы ведь все умерли. Ваш отряд был храбр и беспощаден, **но всё же вы проиграли!**



## 21. Особо горячий приём

Вот это картина! Окружённые языками пламени горожане колотили очевидно неподвижную кучу сена. Сэмюэль Распугай был повержен! Новый шериф поджёг бездыханную солому. Просто на всякий случай. Город... спасён?

К несчастью, остальные горожане не оценили вашу идею спалить всё дотла. Уйдут месяцы, а то и годы на то, чтобы отстроить ферму заново и вырастить первый урожай. Уже на следующий день жители собрались на экстренное совещание, на котором постановили навсегда изгнать ваш отряд из Эврика-Спрингс. Не унывайте! По крайней мере, вас не затронет голод, с которым неминуемо столкнутся горожане. Вы плечом к плечу покинули Эврика-Спрингс, гадая, что ждёт вас впереди. Может, направить стопы в Спринкль-Фоллс? Вы слышали, там классно. **Поздравляем, вы победили!**



## 22. Усмирённый и вставший на путь исправления

На Вертихоста наконец-то начало действовать успокоительное. Он споткнулся, и новый шериф бросился на пса, отбрасывая револьверы из его кобур. Вертихост не возражал — он уже крепко спал.

В Эврика-Спрингс наступило затишье, знаменующее, что ваша оборона города оказалась удачной. Шериф простил Вертихосту его непреднамеренные смертоубийства и назначил новым могильщиком. Все оказались в выигрыше. Горожане получили лишние лапы, которые уберут все эти трупы с улиц, а Вертихост получил возможность завести новых друзей (и потом, естественно, их похоронить).

Теперь, когда ваш отряд защищал покой горожан, они могли спать спокойно. Те, кто пережил сегодняшний кошмар, никогда не забудут ваших доблестных (и кровавых) подвигов. **Поздравляем, вы победили!**

## 23. Бабулины золотые деньки

Бабуля сделала умопомрачительное сальто, приземлилась прямо на голову Храпа и нанесла ему сокрушительный удар клюкой! Он рухнул на землю с оглушительным грохотом, и остальной отряд кинулся на злодея. Сделав свою часть работы, бабуля похромала в сторону, уверенная, что вы справитесь с Храпом и без неё. Её взгляд упал на фотокарточку, в пылу боя выпавшую из кармана Храпа. На ней он был ещё молод и стоял рядом с ещё более молодой Мельбой в её знаменитом сценическом костюме. Должно быть, в те дни Храп был её поклонником. Бабуля оставила фотокарточку себе (ох и хороша она была когда-то!), задумавшись, а влезет ли она сейчас в свой старый костюм. Она пообещала себе попробовать, когда доберётся до дома. Что ж, Храп повержен, а значит, город в безопасности! Нет сомнений, таким он и останется под бдительным оком нового шерифа.

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение бабули Мельбы! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Выгнутый корсет» и «Метательный жезл». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

## 24. Конец долгой вражды

Янси стоял над Рукастухой, глядя ей прямо в глаза. Сегодня его вечная вражда с этим кошмарным чудищем закончится. Люди долгие годы считали, что Янси придумывает небылицы, но он всегда говорил им правду. Его руку отпяпала Рукастуха, а не захлопнувшаяся дверца старого драндулета! Янси поднял самодельную руку-ключ и снёс голову Рукастухи с плеч. Её тело сделало несколько нетвёрдых шагов и рухнуло в гнездо. Янси краем глаза заметил в нём что-то... да неужто? Да, это была его давно потерянная рука! Он поднял её и вытащил из-за пазухи старый пергамент, на котором тут же начал что-то писать. «Ни одному негодюю меня впредь не одолеть!» — бормотал он себе под нос. Он, может, и свалил с плеч груз давней вражды, но его упрямство и паранойя остались при нём.

Теперь, когда все негодяи получили заслуженное наказание, город спасён. Местные никогда не забудут ваших доблестных (и кровавых) подвигов. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение Янси Плугера! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Безумные записки» и «Рука помощи». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

## 25. Неудачный выбор шерифа

Беззаботно напевая, Вирджиния принялась пересчитывать монеты. В конце концов, это самая приятная часть любой работы. Почувствовав, что угроза миновала, жители Эврика-Спрингс начали прибираться вокруг. И тут Вирджиния бросила взгляд на нового шерифа. Он лениво стоял в сторонке, ковыряясь в носу. Вирджиния вскипела от злости. В её цирке всех, кого уличали в безделье, ждало суровое наказание! Не в силах выносить праздное зрелище, Вирджиния поплелась прочь, но уже через несколько шагов развернулась и метнула нож прямо в шею нового шерифа! Голова подыря упала к его ногам, и горожане в ужасе разбежались в стороны. «Поверьте, вам же будет лучше», — хихикнула циркачка и ушла. Первой очнулась от шока торговка. Она бросилась к павшему шерифу и принялась бесстыдно обшаривать его тело, прибирая себе всё ценное, включая голову погибшего.

Мало-помалу город восстановился после нападения негодяев. Выжившие организовали соседский дозор, чтобы поддерживать порядок даже без шерифа — эти шерифы что-то уж очень часто принялись умирать. Так или иначе, город был в безопасности (по крайней мере, пока) — и всё благодаря вам. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно новое снаряжение торговли! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Ржавый значок» и «Зловещий мешок». Замешайте их в колоду торговли. Ждите их появления в следующих партиях!**

## 26. Пенни платит высшую цену

Новый шериф и Пенни схватились за противоположные края дарственной на город. Казалось, документ вот-вот разорвётся пополам, но тут на подмогу подоспела остальная часть отряда, вонзая оружие в спину Пенни. Её дверца-лицо распахнулась, и наружу вывалились внутренности и ценности. Пенни грузно шмякнулась оземь, что положило конец вашему бою. Вы издали торжествующий клич, а к похожему на сейф телу уже спешила торговка...

С того дня дела в Эврика-Спрингс начали приходить в норму. Если, конечно, вы считаете нормой жизнь без налогов и забот. Ваша разношёрстная команда не отдала город в чужие руки, и это заслуживает оваций. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно новое снаряжение торговли! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Тревожная кнопка» и «Чековая книжка спонсора». Замешайте их в колоду торговли. Ждите их появления в следующих партиях!**

## 27. В земле сырой

Тачкинс и его приятели-призраки оказались не по зубам вашему отряду. Одного за другим он хватал вас своими жуткими ручищами и вминал глубоко в себя. Несколько приглушённых криков — и земля в тачке перестала двигаться. Отряд исчез.

Покончив с защитниками города, Тачкинс легко расправился с остальными жителями и похоронил их на старом кладбище. Всех, кроме глупцов, осмелившихся бросить ему вызов. Им суждено повсюду сопровождать Тачкинса, ведь их души навеки в нём заточены. Поскольку Эврика-Спрингс буквально превратился в город-призрак, можно с уверенностью сказать, что вы облажались. **Мы сожалеем, но вы проиграли!**

## 28. Бесштанная команда

Полуобнажённые и без единого шанса на победу, вы отчаянно метались вокруг Венца и Тиары. Но они быстро с вами расправились, усеяв округу окровавленными вещами и частями тел. Ни у кого не осталось сомнений, что Эврика-Спрингс пал под натиском завоевателей.

К тому моменту, как они закончили разграбление, город превратился в неприглядные руины. Венец и Тиара забрали каждую монету, которую смогли найти, и направились обратно в Биформию. Напоследок они отдали приказ выжившим горожанам: снять кожу с ваших тел ишить из неё один большой ковёр, который украсит летнюю резиденцию Венца и Тиары в Эврика-Спрингс. Ваш отряд был храбр и беспощаден, **но всё же вы проиграли!**

## 29. От шерифа до циркача

Ваш отряд не смог добыть монеты для Вирджинии. И она не спешила, нарезая вас на мелкие кусочки. Всех, кроме нового шерифа. Ему она сообщила, что он всё равно вернёт ей деньги... так или иначе. Вирджиния схватила его за шею и выволокла из Эврика-Спрингс, куда он больше никогда не возвращался.

С того дня город зажил мирной жизнью. Порой до жителей долетали слухи о кочующем цирке Вирджинии и её новом главном представлении. Оно называлось «Живая игольница». Суть заключалась в том, что Вирджиния метала множество клинков в какого-то бедолагу, причём каждый раз одного и того же. Его красовавшееся на афише окровавленное лицо было до боли знакомо... Эврика-Спрингс, может, и выжил, но ваш путь бесславно окончился. **Вы проиграли.**



## 30. Благородные воспоминания

Пока отряд нещадно расправлялся с бундитами, Джорджи нависал над королевой бундо. Корона на её голове пробудила в нём давно позабытые воспоминания. «А я ведь тоже королевской крови, — подумал он. — Как я докатился до такого?» Может, Джорджи вновь обретал рассудок?

А может, и нет. В следующий миг он широко разинул брюخورот и целиком проглотил королеву бундо. А потом изящным жестом стёр слюну из уголка брюخورота. Ого! Кто знает, может, старый Джорджи ещё не потерян для общества.

Все негодяи благополучно сложили голову, и Эврика-Спрингс был спасён. О ваших храбрых (и кровавых) подвигах будут с теплом вспоминать ещё долгие годы. **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение Джорджи Сталебрюха! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Слюнявчик» и «Столовая вилка». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

### 31. Плохой, плохой пёсик!

Вертихвост нырнул в ближайшие заросли, и всё стихло. Он умер? Уснул? Новый шериф осторожно приблизился к зарослям, а за ним и остальной отряд. Вдруг в мгновение ока на нового шерифа выпрыгнул Вертихвост и... принялся лизать ему лицо. Вот только его револьверы не были столь же дружелюбны. Они обрушили на вас шквал пуль, и каждая нашла свою непутёвую голову. Так и окончился бой.

Вертихвост отправился бродить по городу в поисках друзей, невольно расправляясь с уцелевшими горожанами. А когда не осталось и их, всё ещё жаждущий любви и внимания пёс покинул заваленный трупами Эврика-Спрингс, чтобы найти новых людей. Ваш отряд был храбр и беспощаден, **но всё же вы проиграли!**

### 32. Преступление никогда не окупается

Ваш отряд окружил Пенни и крепко держал её на месте, пока новый шериф от души лупил её по лицу-дверце. Пара крепких ударов — и лицо слетело с петель, падая в грязь. Из отверстия вывалилась странная смесь внутренностей, монет и ценных бумаг. Ура, город спасся от угрозы смерти и налогов!

С того дня Эврика-Спрингс процветал под неусыпным оком нового шерифа. Дарственную торжественно выставили напоказ неподалёку от городской площади, поместив её не во что иное, как в выпотрошенное тело Пенни. Вы пережили кровавые события, но стали героями и доказали свою профпригодность. **Поздравляем, вы победили!**

### 33. Выдающаяся победа над зонтом

Окровавленный и побитый Зонтелло низко летел над землёй. Новый шериф схватил его за ногу и швырнул в траву. На злодея тут же кинулись остальные. Казалось, что с каждым пинком тучи над вами рассеиваются всё больше. Когда перепуганные жители вылезли из укрытий, их взорам предстала величественная радуга, под которой ваш отряд топтал то, что издали казалось старым сломанным зонтиком. Славный денёк! Вы спасли Эврика-Спрингс от неминуемой гибели. Пожелаем новому шерифу долгие годы наслаждаться ясной погодой. **Поздравляем, вы победили!**

### 34. Воссоединение семьи

Зловеще ухмыляясь, близнецы Блопси склонились над Венцом и Тиарой. Вы ещё никогда не видели своих соратников в таком ослеплении, поэтому решили не вмешиваться. Чувствуя исходящую от близнецов ненависть, Венец и Тиара нервно разудыбались и попытались разрядить обстановку: «Да бросьте! Вы же знаете, что родители вас очень лю...» Щух! Фраза осталась незаконченной, потому что Блопси подняли с земли королевский клеймор и одним махом разрубили его владельцев надвое. Вы в ужасе наблюдали за близнецами, один из которых продолжал кромсать бездыханные тела, а второй обшаривал их карманы. Кто бы мог подумать, что в башмаках у него руки? Неужели ярость заставила близнецов Блопси утратить рассудок или они всегда были немного того?

Несмотря на неприятное зрелище, смерть Венца и Тиары означала победу Эврика-Спрингс! Пройдёт немало времени, прежде чем очередной негодяй посмеет явиться в город, который оберегают такие смельчаки, как вы! **Поздравляем, вы победили!**

**Вам доступно альтернативное начальное снаряжение близнецов Блопси! Найдите в секретной колоде снаряжения (загляните под ложемент) карты «Кровавый камень» и «Командная работа». Выбирая этого горожанина в следующих партиях, вы можете использовать это альтернативное снаряжение вместо обычного начального.**

### 35. Конец легенды

Ваш отряд окружил Рукастуху, отрезав ей все пути к бегству. Она лежала на земле побитая и беспомощная. Каждый из вас принялся по очереди отрывать от неё по руке, пока от чудовища не осталась лишь неподвижная куча перьев. Новый шериф поднял тушу Рукастухи и сбросил её прямоком в колодец желаний — вот это силища! Из укрытий высовывались горожане, явно восхищённые вашей отвагой. Отныне Эврика-Спрингс мог спать спокойно, ведь на страже города стояли такие герои, как вы! **Поздравляем, вы победили!**

### 36. Поверженные и бутилированные

Пипин легко расправился с вашим отрядом. Он растворил ваши тела своим едким молоком и быстро разлил оставшуюся от вас жижу по бутылкам, чтобы она не пропала. Следующие несколько дней Пипин ходил по домам и продавал горожанам свою мерзкую молочку. Как ни странно, продажи шли хорошо. Но, разумеется, постоянных клиентов у Пипина не было: каждый, кто пробовал его молоко, разлагался на молекулы. Вскоре Эврика-Спрингс превратился в залитый слизью город-призрак. Можно с уверенностью сказать, что вы пали жертвой непереносимости лактозы. И Пипина. Ваш отряд был храбр и беспощаден, **но всё же вы проиграли!**



## Выполнение особых заданий



#### Пипин Молокожаб

Учебник по обаянию  
Тайный ингредиент

#### Бундиты

Слюнявчик  
Столовая вилка

#### Сэмюэль Распугай

Знамя единства  
Запас картошки

#### Зонтелло

Рыбная палочка  
Длинный угорь

#### Вирджиния Фиц

Ржавый значок  
Зловещий мешок

#### Уилл Тачкинс

Пленённый дух  
Проклятая палочка

#### Венец и Тиара

Командная работа  
Кровавый камень

#### Помощник Вертихвост

Кровавый значок  
Бита отморозка

#### Законник Храп

Выгнутый корсет  
Метательный жезл

#### Рукастуха

Безумные записки  
Рука помощи

#### Пенни Крохоборри

Тревожная кнопка  
Чековая книжка спонсора

#### Борт Довис

Маскировка  
Грустный урожай

# СТАРЫЕ КЛАДБИЩА

«Они ушли, но не забыты!»



Закопаны Уиллом Тачкинсом



Утоплены Зонтелло

**Мы склоняем головы перед павшими в первых атаках негодяев. Пусть наши кладбища ширятся, но о героях мы не забудем.**

Спасибо вам за ваш вклад в создание первого издания этой игры!



**Четвертованы Рукастухой**



**Заколоты Вирджинией Фиц**





# ВОПРОСЫ, ОТВЕТЫ И НАПОМИНАНИЯ

«Всё очень просто, честно!»

## Общие вопросы

— Если между моим горожанином и негодяем находится препятствие, я могу стать его целью в качестве «ближайшего горожанина»?

— Ближайший горожанин — тот, до кого негодяй может добраться за наименьшее количество ОП. Если из-за разделяющего вас препятствия негодяю потребуется больше ОП, чтобы добраться до вас, чем до любого другого горожанина, вы не будете считаться ближайшим горожанином.

— В каком порядке применяются способности и эффекты действий?

— Эффекты и способности применяются в ответ на что-то. Если у вас есть способность, которая активируется, когда негодяй перемещается, выбирает цель и так далее, это сразу же происходит. Например, если негодяй должен получить урон из-за того, что выбрал целью горожанина, он получает этот урон, прежде чем выполняет оставшуюся часть действия.

— Могу я выбрать себя в качестве «соседнего» горожанина?

— Нет, вы не считаетесь соседом самому себе и не можете выбрать себя целью при активации способности, для которой нужен соседний горожанин.

— Что делать с открывающимися картами торговли, когда я ищу конкретный тип снаряжения?

— Кладите их под низ колоды торговли. Если вы дошли до конца колоды, обновите её.

— В каком порядке разыгрываются карты подвигов в конце боя?

— Первым пришёл — первым обслужен!

— Что происходит, если несколько эффектов должны сработать в начале или в конце хода в фазе боя?

— Вы можете сами выбрать порядок применения этих эффектов.

— Сколько кубиков я бросаю?

— Во всех бросках используется один d10, включая городские события, атаки и действия негодяев.

— Что происходит, если я наношу негодяю критический удар и урон от атаки вызывает переломный момент?

— Урон от атаки наносится одновременно с бонусом от критического удара, поэтому переломный момент наступает после применения бонуса критического удара.

— Зачем на некотором снаряжении негодяев символ ★?

— Снаряжение негодяя с ★ можно получить во время боя благодаря удачному критическому удару!

— Как мне определить расстояние для оружия дальнего боя, выбора цели и так далее?

— Все измерения делаются так же, как и для перемещения: по горизонтальным и вертикальным клеткам (и никогда по диагональным).

— Если цель потеряла сознание, применяется ли эффект последствия?

— Да, если цель получила урон или для срабатывания эффекта последствия у действия указаны другие условия, эффект последствия всё равно применяется.

## Уточнения по снаряжению



### Чугунный котёл

Если действие негодяя, способность горожанина или другой эффект требуют от вас уменьшить характеристики, вы не можете уменьшить ОП, если экипированы чугунным котлом.



### Шапка-сирена

Если одновременно активны несколько эффектов, вызывающих огонь на себя, действует только последний активированный. Например, если вы активируете шапку-сирену, а затем Янси применяет свою аналогичную способность, действовать будет только способность Янси.



### Палка калеки

Вы должны уменьшить свои ОП на 2, чтобы активировать палку калеки.



### Туфли на шпильке

Вы должны уменьшить свои ОП на 1, чтобы активировать туфли на шпильке.



### Накладной нос

Если вы достигли конца колоды торговли и не нашли съедобное снаряжение, вы не получаете снаряжение.



### Маска для сна

Вы должны уменьшить свою ТЧ на 1, чтобы активировать маску для сна.



### Укулеле барда

У укулеле барда 2 эффекта, но в свой ход можно использовать только один из них.



### Непромокаемая обувь

Водные клетки — это любые клетки мутной канавы без моста.



### Рыбокепка

Разлив — это объект из дополнения к игре.

## Уточнения по негодям



### Пипин Молокожаб

**Объекты:** жужжащий улей, деревянный забор, мутная канава, старая колымага, колодец желаний, ветхий хлев, медвежий капкан.



### Бундиты

**Объекты:** хижина Дока, мутная канава, огород, деревянный забор, место пикника, ветхий хлев, смердящий нужник.

Если на игровом поле б бундо, не добавляйте новых.



### Сэмюэль Распугай

**Объекты:** деревянный забор, большая бочка, спасительный стог, ветхий хлев, опасный овраг, заросший кукурузный участок, смердящий нужник. В последнем бою с Распугаем вы должны сжечь все объекты, а не только участки пшеницы.



### Зонтелло

**Объекты:** городской пруд, место пикника, мутная канава, жужжащий улей, динамит и детонатор, колодец желаний, большая бочка.

В последнем бою с Зонтелло убийственная волна заканчивает перемещение, когда оказывается на клетке с ближайшим горожанином. Убийственная волна может перемещаться через все объекты (не только через городской пруд и мутную канаву).



### Вирджиния Фиц

**Объекты:** дремучий лес, сарай с инструментами, смердящий нужник, большая бочка, динамит и детонатор, хижина Дока, медвежий капкан.

Действия Вирджинии часто предписывают разыграть ещё одну карту действия. Из-за этого вы можете разыграть несколько карт действий за один ход или переломный момент.

В этом случае просто разыгрывайте карты в том порядке, в каком берёте их из колоды.

В последнем бою с Вирджинией любые горожане могут платить ей монеты (от вас не требуется, чтобы каждый горожанин отдал 12 монет).



### Уилл Тачкинс

**Объекты:** городской пруд, место пикника, опасный овраг, сарай с инструментами, спасительный стог, ветхий хлев, жужжащий улей.

В последнем бою с Тачкинсом, если на поле уже 5 ритуальных знаков, не добавляйте новые. Активация «Ножа с ведром» не добавит новый ритуальный знак.



### Венец и Тиара

**Объекты:** место пикника, дремучий лес, медвежий капкан, колодец желаний, хижина Дока, сарай с инструментами, грибная поляна.

Если действие предписывает выбрать снаряжение для сброса или уничтожения, вы не можете выбрать снаряжение, на котором написано, что его нельзя сбросить или уничтожить.




### Помощник Вертихвост

**Объекты:** грибная поляна, деревянный забор, спасительный стог, колодец желаний, место пикника, огород, заросший кукурузный участок.



### Законник Храп

**Объекты:** дремучий лес, колодец желаний, старая колымага, ветхий хлев, огород, заросший кукурузный участок, городской пруд.

Символ  на картах действий Храпа показывает, что он засыпает в конце таких действий. Состояние Храпа (спит он или нет) может влиять на его способность.

В последнем бою с Храпом выбирайте его «жёнущку» только из базовой игры.



### Рукастуха

**Объекты:** большая бочка, спасительный стог, деревянный забор, динамит и детонатор, ветхий хлев, жужжащий улей, дремучий лес.

Разыграв карты «1000 захватов», «1000 шлепков» и «1000 укусов», замешайте их обратно в колоду действий.



### Пенни Крохоборри


**Объекты:** колодец желаний, хижина Дока, опасный овраг, смердящий нужник, огород, ветхий хлев, место пикника.



### Борт Довис

**Объекты:** городской пруд, колодец желаний, заросший кукурузный участок, старая колымага, ветхий хлев, огород, дремучий лес.

В последнем бою с Бортом выбирайте колоды действий лишь из базовой игры, чтобы воспользоваться его способностью «Культурное разнообразие».

Символ  на картах действий Борта показывает, что он делает фотографию. Само по себе это ни на что не влияет, но может активировать определённые способности негодяя и эффекты других действий.

# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

«То же самое, но по-другому».

## Трёхраундовый режим

Несмотря на то, что игра рассчитана на 4 раунда, мы настоятельно рекомендуем трёхраундовый вариант, если вы хотите провести более короткую и простую партию.

**В трёхраундовом режиме действуют обычные правила игры и подготовки к партии, за исключением следующего:**

- Положите жетон трёхраундового режима на самое верхнее деление плана города. Не размещайте здесь жетон негодая.
- Игра начинается со второй фазы города. Первые фаза города и фаза боя (уровень «Рохля») пропускаются.
- Игроки начинают партию с 15 монетами вместо 10.

Жетон трёхраундового режима

ПРОПУСТИТЕ  
1-Й РАУНД,  
НАЧНИТЕ ИГРУ  
С +5 МОНЕТАМИ.



## Одиночный режим

Хотите сыграть в одиночку? Пусть это и не самый распространённый способ исследования Эврика-Спрингс, мы можем предложить вам вариант. **В одиночном режиме действуют обычные правила, кроме следующего:**

- Выберите 3 горожан, которыми вы будете управлять.
- Уберите все секретные события из колоды городских событий.
- Начните игру с 30 монетами. Они — общие для всех горожан.
- В первой фазе города возьмите 6 карт подвигов. Можете для удобства держать их лицевой стороной вверх. Подвиги — общие для всех горожан. Тот, кто совершает подвиг, его и получает (вместе с бонусом к характеристике, если возможно). В конце каждой фазы боя вы можете сбросить любые несовершенные подвиги. В начале каждой фазы города, кроме первой, собирайте до 6 несовершенных подвигов.
- В фазе города вы можете покупать снаряжение для любых горожан, также они могут обмениваться неначальным снаряжением.



## Удвоенные усилия (режим для 2 горожан)

**Вдвое больше горожан, вдвое больше веселья!** В этом варианте для 2 игроков каждый управляет 2 горожанами. Действуют все обычные правила игры и подготовки к партии, но **перед началом партии уберите все секретные события из колоды городских событий.**



## Один за всех и все за одного (режим с обменом)

**У друзей всё общее, и дружба есть равенство!** В фазе города игроки могут свободно обмениваться неначальным снаряжением. Остальные правила игры и подготовки к партии не меняются.

*Примечание: это уменьшит сложность игры.*



СОЗДАНО PANIC ROLL  
С ЛЮБОВЬЮ.

Подпишитесь на рассылку новостей на нашем сайте [Panicroll.com](http://Panicroll.com) и будьте в курсе всего, что связано с игрой.

## Краткий справочник

✦ См. «Критический удар». Считается, что на кубике выпало 10.

**Атака.** Вы можете провести атаку оружием 1 раз в ход, если не указано иное. Потратьте требуемые оружием ОЭ, сделайте бросок точности и добавьте/вычтите своё значение ТЧ. Если итоговый результат больше или равен требуемой оружием ТЧ, наносится удар (с. 18–19).

**Восстановление характеристик.** Если действие, городское событие или объект изменяют ваши характеристики, те возвращаются к исходным значениям в конце фазы боя. Действуют лишь изменения характеристик от снаряжения (с. 20).

**Городские события.** Происшествия, случившиеся с вами в городе (с. 11).

**Горожане.** Это вы (с. 7)!

**Дальняя атака (действие негодяя).** Дальние атаки негодяев не блокируются препятствиями (с. 15).

**Действия негодяя.** Определяются личной колодой действий негодяя. В ход негодяя вы разыгрываете 1 карту из этой колоды (с. 15).

**Зapasное снаряжение.** Всё ваше невыбранное снаряжение, находящееся в запасе. Запас ничем не ограничен (с. 8).

**Концовка.** Итог вашего приключения, приведённый в этих правилах (с. 22).

**Критический удар.** Если, атакуя негодяя, вы выкидываете ✦ в броске точности, это рассматривается как критический удар. Немедленно бросьте кубик, ориентируясь на таблицу критического удара, и примените выпавший бонус (с. 20).

**Маркеры.** Некоторое снаряжение при активации эффектов использует маркеры. Они кладутся на снаряжение и не убираются с него между раундами и при снятии этого снаряжения (с. 18).

**Местность.** Часть игрового поля, на которой вы сражаетесь с негодяем. Подготовка местности описана на обороте планшета негодяя (с. 13).

**Направление негодяя.** Перемещаясь, негодяй поворачивается к своей цели. Смена направления не расходует его ОП (с. 15).

**Начальное снаряжение.** Исходное снаряжение горожан. Указано внизу планшетов горожан и отмечено серой рамкой (с. 8).

**Негодяй.** Злодей, напавший на Эврика-Спрингс (с. 14).

**Объект.** Вещи, постройки и т. д., расположенные на местности. Они помогают или вредят горожанам и делятся на препятствия и особенности. С каждым объектом горожанин может взаимодействовать лишь 1 раз за ход (с. 13).

**ОЗ. Очки здоровья.** Если ОЗ горожанина уменьшаются до 0, он теряет сознание (с. 7).

**ОП. Очки перемещения.** За 1 ОП горожанин перемещается на соседнюю клетку. Горожане не перемещаются по диагонали (с. 7).

**Оружие.** Снаряжение, занимающее ваши ячейки для рук, считается оружием. Не всё оружие наносит урон (с. 8).

**Особенности.** Объекты, через которые можно перемещаться. Для взаимодействия с ними нужно находиться внутри них (с. 13).

**Отряд.** Ваша компания горожан.

**ОЭ. Очки энергии.** Они тратятся на атаки, активацию способностей, эффектов и взаимодействие с объектами (с. 7).

**Переломный момент.** Отмечен символом ✨ на шкале здоровья негодяя. При наступлении переломного момента текущий ход горожанина заканчивается и негодяй немедленно выполняет действие (с. 20).

**Перемещение негодяя.** Каждое ОП позволяет негодяю переместиться на 2 клетки соседнего ряда. Негодяи не перемещаются по диагонали. Перемещаясь, негодяй поворачивается к цели и старается выбрать наикратчайший путь до неё (с. 15).

**Персонажи.** Это горожане и негодяи.

**План города.** Левая нижняя часть игрового поля. Показывает, какие негодяи напали на Эврика-Спрингс. Уровень негодяя, указанный под его жетоном, определяет его способность в фазе боя (с. 11).

**Подвиги.** Храбрые поступки, которые могут совершить горожане, чтобы получить награду. Подвиги не открываются, пока их не совершат (с. 10).

**Последний бой.** Противостояние финальному негодяю. Правила последнего боя приведены на обороте планшета негодяя (с. 21).

**Посторонний негодяй.** Некоторые последние бои добавляют на поле посторонних негодяев. Их можно выбирать целями для способностей, действующих на обычных негодяев.

**Потеря сознания.** Если ваши ОЗ уменьшаются до 0, ваш горожанин теряет сознание и удаляется с поля (с. 20).

**Продажа.** Продавая снаряжение, горожанин получает половину его стоимости с округлением в меньшую сторону (с. 11).

**Промак.** Происходит, когда горожанин, атакующий негодяя, выкидывает 1 при броске точности. Это автоматический промак, игнорирующий требуемую оружием ТЧ (с. 18).

**Препятствия.** Объекты, через которые нельзя перемещаться. Для взаимодействия с препятствием нужно находиться на соседней с ним клетке, а иногда — на определённой клетке (с. 13).

**Пустая клетка.** Клетка, на которой ничего нет (объекта, негодяя, горожанина и т. д.).

**Размещение.** При размещении (не перемещении) персонажа игнорируется дальность (с. 15).

**Сброс снаряжения.** Если вы сбрасываете снаряжение, оно теряется навсегда! Уберите его с горожанина и верните в коробку (с. 8).

**Смена снаряжения.** В свой ход в фазе боя, потратив 2 ОЭ, горожанин может поменять снаряжение в 1 своей ячейке (или в обеих ячейках для рук). (с. 18).

**Снаряжение негодяя.** Снаряжение, получаемое в награду за победу над негодяем (с. 8).

**Снаряжение торговли.** Снаряжение, предоставляемое торговкой. Отмечено синей рамкой (с. 8).

**Соседство.** Любой персонаж, находящийся на соседней клетке по горизонтали или вертикали (но не по диагонали). Вы не можете выбрать себя целью для способностей, указывающих на соседнего горожанина.

**Способности негодяя.** Указаны на лицевой стороне планшета негодяя. В зависимости от своего расположения на плане города, у одного и того же негодяя будут разные способности (с. 14).

**Столкновение.** Если негодяй должен столкнуться (переместиться на клетку) с горожанином, тот выталкивается на ближайшую доступную клетку (с. 15).

**ТЧ. Точность.** Влияет на вероятность нанести удар негодяю (с. 7).

**Удаление с игрового поля.** Пока горожанин удалён с игрового поля, его нельзя выбрать целью, а сам он не может активировать снаряжение и способности. Пока негодяй удалён с игрового поля, его нельзя выбрать целью и нанести ему урон (с. 20).

**Уменьшение характеристик.** Когда эффект негодяя или городское событие предписывают вам уменьшить характеристику, просто опустите соответствующий маркер на нужное число делений. Потерянные характеристики восстанавливаются в конце боя (с. 20).

**Уникальное снаряжение.** Снаряжение, которое можно получить только при определённых обстоятельствах. Отмечено жёлтой рамкой (с. 8).

**Урон.** Нанесение и получение урона уменьшает ОЗ.

**Уязвимость.** Эффект, который можно активировать во время некоторых действий негодяя и который обычно упрощает победу над ним (с. 14).

**Цель.** То, кого или что негодяй выбирает целью действия (с. 15).

**Эффекты снаряжения.** Их можно активировать, заплатив указанную стоимость (обычно ОЭ, но также это может быть трата монет, уменьшение характеристик и т. д.). По умолчанию каждый эффект снаряжения можно активировать лишь 1 раз в ход (с. 18).

**Ячейки снаряжения.** Расположены на краю планшета горожанина. Всего у горожанина 6 ячеек: для левой руки, правой руки, головы, тела и ног, а также для всякой всячины (с. 7).

# КРИТ. УДАР!

Если вы нанесли негодяю критический удар, бросьте кубик!

➤ 1 ➤

Ваша атака лишь раззадорила негодяя! После атаки ваш ход немедленно заканчивается, а негодяй выполняет действие.

➤ 2-3 ➤

Ваш удар сбил негодяя с толку. Ярость сделала его предсказуемым. Переверните следующую карту действия негодяя.

➤ 4-5 ➤

После такого негодяй еле двигается! Уменьшите ОП негодяя на 1.

➤ 6-7 ➤

Это было что-то! Есть чем гордиться! Увеличьте ваши ОП, ОЭ или ТЧ на 1 до конца боя.

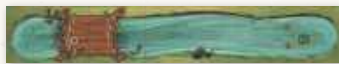
➤ 8 ➤

Вот это да! Ваша атака наносит +1 урон.

➤ 9+ ➤

Ничего себе, да от негодяя клочья летят! Получите снаряжение этого негодяя, отмеченное символом ★ в перечне его снаряжения. Можете сразу же им экипироваться. Если этот вариант уже применялся в текущем бою, вместо этого ваша атака наносит +1 урон.

## Памятка по объектам



Мутная канава



Опасный овраг



Городской пруд



Ветхий хлев



Дремучий лес



Заросший кукурузный участок



Огород



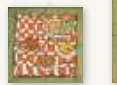
Хижина Дока



Деревянный забор



Спасительный стог



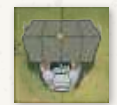
Место пикника



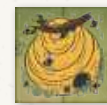
Старая колымага



Сарай с инструментами



Колодец желаний



Жужжащий улей



Смердящий нужник



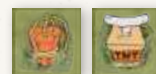
Грибная поляна



Большая бочка



Медвежий капкан



Динамит и детонатор

## Краткое описание игры

**1** Каждый игрок выбирает горожанина, получает его начальное снаряжение, 10 монет и помещает его жетон на шкалу покупок и ударов.

**2**

### Фаза города

Переверните двусторонний планшет фазой города вверх.

Каждый горожанин **добирает до 3 несовершенных подвигов**. В первой фазе города просто возьмите 3 карты подвигов.

Каждый горожанин получает и разыгрывает **городское событие**.

Посетите торговку.

Экипируйтесь снаряжением и начните **фазу боя**.

**3**

### Фаза боя

Переверните двусторонний планшет фазой боя вверх.

Переверните следующего негодяя на плане города и перенесите его на верхнее деление шкалы покупок и ударов.

Положите его планшет и колоду действий на двусторонний планшет. Отметьте его ОЗ и ОП.

Подготовьте объекты и карты, сверяясь с оборотом планшета негодяя. Разместите горожан и негодяя на местности.

Начните бой, **первым ходит негодяй**.

**4**

### Победа над негодяем

Горожане могут сбросить любые несовершенные подвиги, которые не хотят оставлять на следующий раунд.

Каждый горожанин получает **6 монет**.

Горожанин, совершивший больше всего подвигов в этом раунде, получает **1 снаряжение негодяя**.

При ничьей бросьте кубик (побеждает тот, кто выкинул больше).

Восстановите характеристики горожан. Остаются в силе лишь изменения характеристик от снаряжения.

Обновите порядок хода на шкале покупок и ударов.

Вернитесь к **фазе города**.