КЛОНЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА



14+

30–60 мин.

2–4

Франсуа Рузе
Жан-Марк Трибе
Жаки Дави

ПРАВИЛА ИГРЫ

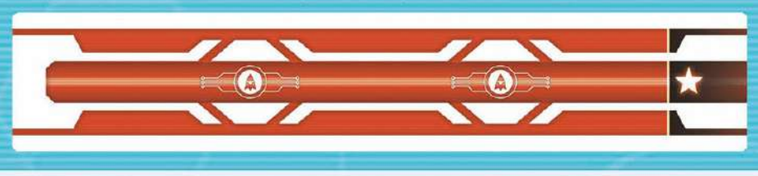
//ЦЕЛЬ ИГРЫ_

Вы — боевые андроиды, которые соревнуются друг с другом в самом кровавом шоу в истории. У каждого из вас есть только одна цель — победить. Для её достижения вы раскроете свой потенциал и по максимуму используете свои уникальные способности. Исследуйте арену в поисках снаряжения, наносите повреждения противникам во время боя и, конечно, заставляйте их перезагружаться! Зарабатывайте славу за свои действия — пусть все видят, кто является фаворитом публики! Шоу «Клоны: Перезагрузка» начинается!

//ПОДГОТОВКА К ИГРЕ_

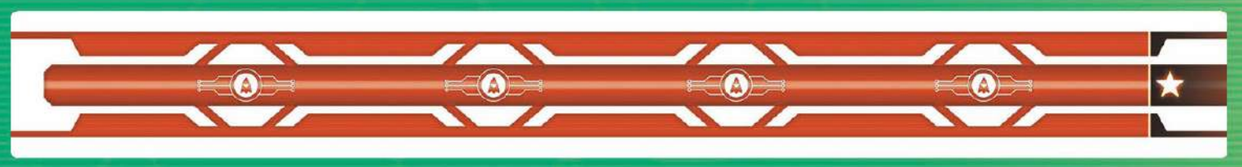
1. РЕЖИМЫ ИГРЫ

Выберите один из следующих режимов игры:



Соревновательный режим (все против всех)
Каждый участник играет сам за себя! Выигрывает тот, у кого к концу игры окажется больше всех славы. В соревновательном режиме используется стандартный трек славы, состоящий из 1 стартовой, 2 срединных и 1 финишной части (см. рис. слева). При игре вдвоём рекомендуем выбрать командный режим для двух игроков.

Командный режим
Играйте с двумя персонажами в каждой команде! Рекомендуем выбирать этот режим при игре с 4 участниками, однако он также подходит для игры вдвоём — в таком случае каждый будет управлять сразу двумя персонажами. В командном режиме используется командный трек славы, состоящий из 1 стартовой, 4 срединных и 1 финишной части (см. рис. справа).



Все изменения и дополнения к стандартным правилам соревновательного режима будут указываться в зелёных рамках, как эта.

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре в командном режиме убедитесь, что члены одной команды сидят через одного. Так как ход передаётся по часовой стрелке, игроки из одной команды не могут совершать ходы друг за другом.

2. КАРТА

Выберите карту из атласа, достаньте из коробки необходимые участки и разложите их в центре стола, как показано на самой карте в атласе. Добавьте на карту жетоны, указанные слева от выбранной карты, и разместите маркеры зоны рядом с участками так же, как на рисунке.

Для вашей первой игры используйте карту Аркадии со стр. 1 атласа.

Возьмите 14 жетонов славы «Маячок», 4 жетона «Ящик снабжения» 2-го уровня и 3 жетона нейтральной стены и разложите их, как показано на рисунке:

- по 1 жетону славы «Маячок» на каждый участок с джунглями, горой и равниной;
- по 1 жетону «Ящик снабжения» на каждый участок с деревней;
- 3 нейтральные стены вокруг участка с Центральной башней.



Для каждой карты в атласе указано необходимое число участков каждого типа. Все компоненты, указанные слева от карты (например, жетоны славы «Маячок» или жетоны «Ящик снабжения»), должны быть размещены строго на указанных участках. Участки, на которых размещаются нестандартные жетоны (например, жетоны «Портал»), отмечены непосредственно на карте. Цветные границы, показанные в атласе, не присутствуют на самих участках: они лишь помогают в подготовке к игре.

3. ПЕРСОНАЖИ

В соревновательном режиме используется сторона планшета персонажа с самоисцелением (см. стр. 4).

В командном режиме используется сторона планшета персонажа без самоисцеления.





Выберите первого игрока любым способом. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает 1 персонажа. Затем все игроки берут набор персонажа (см. стр. 12) и следуют инструкциям по подготовке к игре на обратной стороне карты-памятки персонажа.

4. ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Подготовьте игровую зону, как показано на стр. 3.

А. Жетоны и треки

А1. Сформируйте запас жетонов и кубиков.

А2. В зависимости от выбранного режима игры соберите трек славы (см. «Режимы игры» выше). Затем каждый игрок помещает жетон своего персонажа в начало своего трека славы.



Соревновательный режим



Командный режим

Поместите жетоны обоих персонажей из вашей команды в начало вашего трека славы.



ПРИМЕЧАНИЕ: для более короткой партии при трёх или четырёх игроках в соревновательном режиме вы можете положить в начало своего трека славы **1 жетон-заглушку** (без надписей и символов).

Б. Карты

Рассортируйте карты по рубашкам и подготовьте колоды следующим образом:

Б1. Подготовка колоды событий. Возьмите следующие карты:
2 игрока: 2 карты «Сброс снабжения» + 14 случайных карт событий;
3 игрока: 2 карты «Сброс снабжения» + 16 случайных карт событий;
4 игрока: 2 карты «Сброс снабжения» + 18 случайных карт событий.
Положите колоду лицом вниз и уберите все неиспользованные карты событий в коробку.

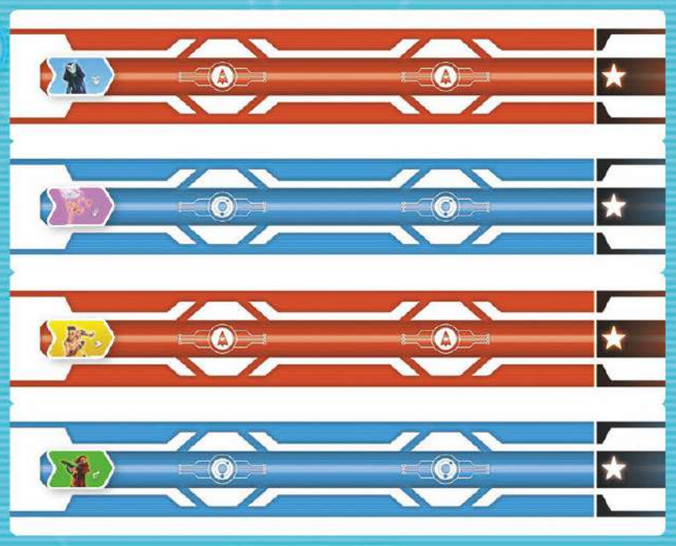
Б2. Карты снаряжения. Перемешайте каждую колоду карт снаряжения по отдельности и положите их лицом вниз рядом с игровой зоной. Если в какой-либо колоде снаряжения закончатся карты, перемешайте карты в сбросе и сформируйте новую колоду. Раздайте каждому игроку стартовое снаряжение.

Б3. Раздайте карты стартового снаряжения. Все игроки берут по 2 карты снаряжения 1-го уровня, затем выбирают одну из них и кладут лицом вниз в свой рюкзак справа от планшета персонажа, а невыбранную карту сбрасывают лицом вниз.

Теперь вы готовы играть!



А1



А2



Б1 Б3 Б2







Б3





Б3



Б3

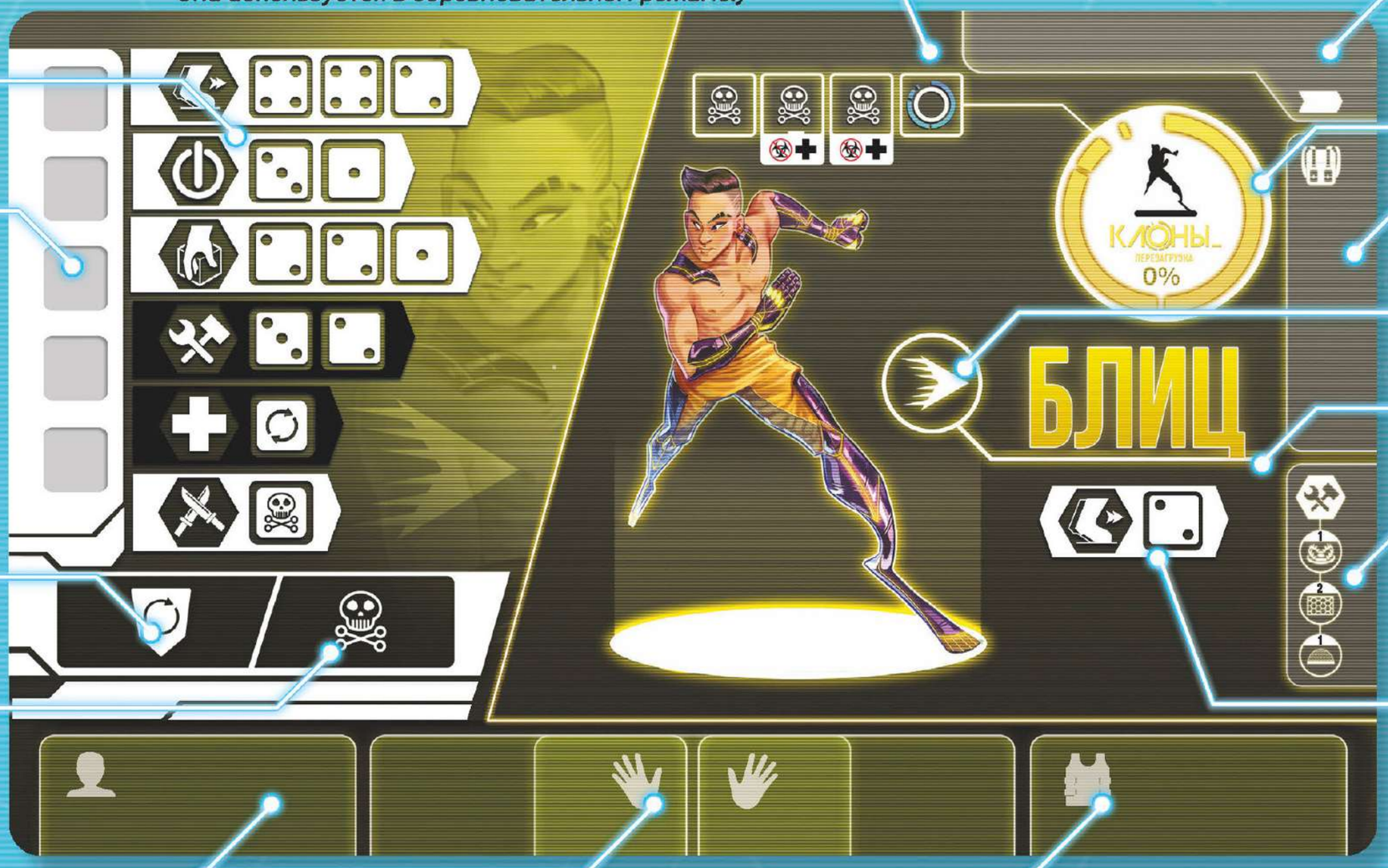


Б3



Пример подготовки к игре с четырьмя участниками в соревновательном режиме (без жетонов-заглушек)

//ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА_



//СНАРЯЖЕНИЕ_

В ходе игры участники будут получать различное снаряжение. Количество карт снаряжения, лежащих в рюкзаке игрока лицом вниз, не ограничено, однако на планшете игроки могут одновременно иметь по 1 снаряжению для каждой руки (или 1 двуручное снаряжение), 1 снаряжение для туловища и 1 для головы. **Атрибуты, способности и бонусы указывают, когда можно использовать снаряжение, а также его функцию. Символы на картах снаряжения разъяснены в руководстве игрока.**



//КУБИКИ_

В игре есть 3 типа кубиков: кубики действия, усиления и стрельбы. На гранях всех кубиков, вне зависимости от их типа, присутствуют значения от 1 до 5 и череп.



Кубики действия
Игроки используют кубики действия для выполнения действий. Для этого игрок кладёт кубик действия на крайнюю левую доступную ячейку этого действия (на планшете персонажа или на карте снаряжения), выставив на кубике такое же значение, как и у ячейки. В начале игры у каждого игрока есть 5 кубиков действия, но количество доступных игроку кубиков может меняться по мере получения повреждений и исцеления. Кубики действия, которые игрок не использовал для действий и не распределил по ячейкам, хранятся в резерве защиты игроков.



Кубик усиления
Кубик усиления — это временный кубик действия, который игроки могут получить в свой ход с помощью некоторых карт снаряжения. Пока у игрока есть кубик усиления, он может использовать его как обычный кубик действия, но со следующими ограничениями:

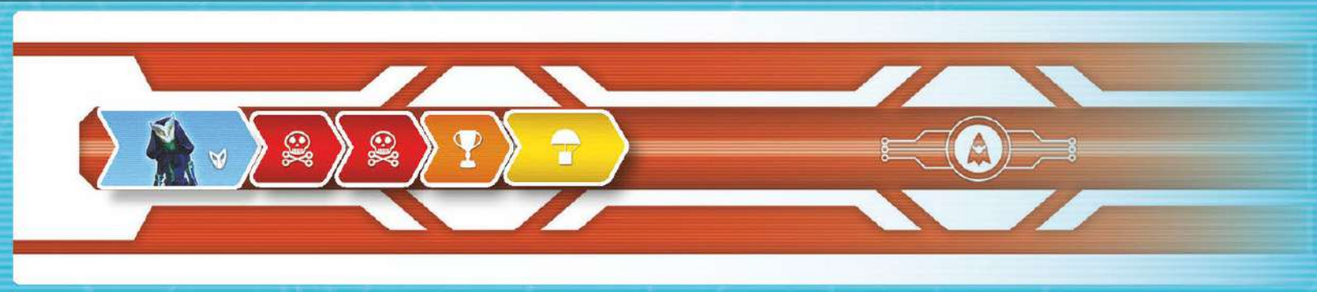
- Кубик усиления не считается повреждением.
- Кубик усиления нельзя бросать в бою.



Кубики стрельбы
Каждый раз, когда игрок вступает в дальний бой, он бросает кубики стрельбы. Количество кубиков стрельбы, которое надо бросить, указано в левом верхнем углу карты снаряжения, которое используется для ведения дальнего боя. Кроме того, на количество бросаемых кубиков может влиять некоторое снаряжение и способности. Игрок никогда не может бросить больше 4 кубиков в дальнем бою.

//СЛАВА_

В то время как мегакорпорации пекутся о прибыльности и жизнеспособности своих технологий и новых систем вооружения, конкурсанты заботятся лишь о том, чтобы завоевать обожание толпы! Для игроков главное — слава, и самый популярный игрок или команда в конце игры становится победителем! Игроки зарабатывают славу, представленную жетонами славы, когда они угождают зрителям: наносят повреждения противникам, расставляют ловушки, в которые попадают другие игроки, и многое другое. Игроки выкладывают жетоны славы на свой трек славы.

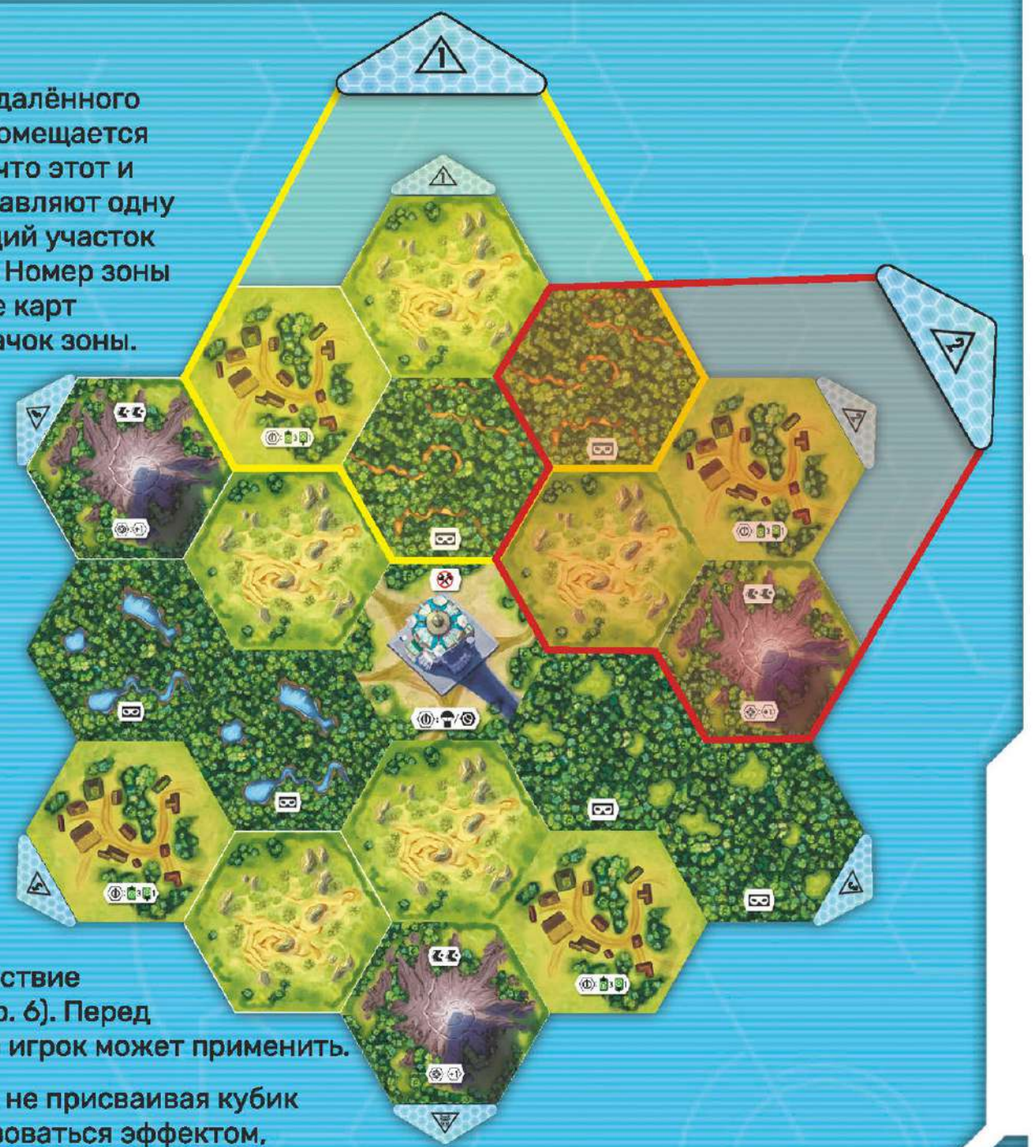


//УЧАСТКИ_

ОГРАНИЧЕНИЯ УЧАСТКОВ
Все ограничения участка указаны в его верхней части. Ограничения — это пассивные эффекты, которые влияют на доступность действий и/или устанавливают дополнительные требования к ним.



ЗОНЫ И МАРКЕРЫ ЗОН
На краю каждого наиболее удалённого внешнего участка на карте помещается маркер зоны, указывающий, что этот и соседние с ним участки составляют одну зону. Каждая зона имеет общий участок с обеими соседними зонами. Номер зоны используется при розыгрыше карт событий, на которых есть значок зоны.



АТРИБУТЫ И СПОСОБНОСТИ УЧАСТКОВ
В нижней части участка указаны его способности и атрибуты (если есть).

Способности — это активные эффекты, чтобы применить которые игроку нужно выполнить действие «Активация» (⏻), присвоив ему кубик действия на своём планшете (см. «Фаза действий» на стр. 6). Перед двоеточием указан символ действия «Активация», после него — способность участка, которую игрок может применить.

Атрибуты — это пассивные эффекты, которыми игроки могут воспользоваться на этом участке, не присваивая кубик действия. Перед двоеточием указан символ действия, выполняя которое, игрок может воспользоваться эффектом, указанным после двоеточия. Если на участке указан символ эффекта (без двоеточия), то игрок может воспользоваться им в любой момент, когда находится на этом участке (см. подробнее в руководстве игрока).

//ХОД ИГРЫ_

Игра длится несколько раундов. Каждый игрок делает по одному ходу за раунд.

ХОД РАУНДА

Раунд начинается, когда первый игрок делает свой ход, и заканчивается после того, как последний игрок в порядке очереди завершает свой ход. Игра заканчивается в конце раунда, в ходе которого была открыта последняя карта событий, или когда игрок или команда достигают статуса Суперзвезды.

ПРИМЕЧАНИЕ: если жетоны славы игрока или команды перекрывают какую-либо часть зоны Суперзвезды в конце трека славы, игра немедленно заканчивается победой этого игрока или команды. После этого другие игроки не совершают ходы и никакие эффекты не разыгрываются.



//ХОД ИГРОКА_

В свой ход игрок считается активным игроком. Ход игрока состоит из 3 фаз, разыгрываемых в следующем порядке:

1. **Начало хода**
2. **Фаза действий**
3. **Конец хода**

1. НАЧАЛО ХОДА

В начале хода игрок помещает все свои кубики, находящиеся не в зоне поражения, в свой резерв защиты. Эти кубики действия не распределены и доступны для использования во время текущего хода. Каждый игрок выполняет следующие шаги по порядку во время фазы «Начало хода».

1.1. ПРЫЖОК С ПАРАШЮТОМ

Если фигурки игрока нет на карте в начале его хода, он должен прыгнуть с парашютом и приземлиться либо на участок с Центральной башней, либо на соседний участок. Игрок ставит фигурку своего персонажа на выбранный участок.

1.2. ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ

Игрок решает, какие из своих карт снаряжения он будет использовать в текущем ходе, и кладёт их в слоты для снаряжения в нижней части планшета своего персонажа. Игрок должен использовать снаряжение, которое он выбрал, до конца своего хода. Единственным исключением из этого правила является случай, когда игрок в свой ход получает новое снаряжение, которое он может использовать в этот же ход. Игрок не может заменить карту снаряжения, на которой есть кубик действия.

Игроки могут одновременно использовать только 1 снаряжение для головы, 1 снаряжение для туловища и по 1 снаряжению для каждой руки (или 1 двуручное снаряжение). Когда игрок убирает карту снаряжения, он кладёт её в свой рюкзак. Специальные предметы не имеют значков, определяющих тип снаряжения, в верхней части карты и могут быть использованы только непосредственно из рюкзака игрока. Все карты снаряжения в рюкзаке игрока хранятся лицом вниз.

2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Активный игрок совершает действия, распределяя кубики по ячейкам действия на планшете персонажа и картах снаряжения, а также может выполнять бесплатные действия. **Кубики для этого бросать не нужно. Распределите кубки по ячейкам действия, выставив кубик таким же значением вверх, что и значение выбранной ячейки.**

2.1. НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Неограниченные действия — это действия, которые игрок может предпринять независимо от того, находится он на одном участке с противником или нет.



БЕГ

Действие «Бег» позволяет игроку переместиться на соседний участок.



Если игрок находится на участке с жетоном «Портал», он может перейти на другой участок с жетоном «Портал», используя одно действие «Бег».



АКТИВАЦИЯ

Действие «Активация» позволяет игроку использовать одну способность активации на участке, на котором он стоит в текущий момент. *Описание участков смотрите в руководстве игрока.*



ТРОФЕЙ

Действие «Трофей» позволяет игроку забрать 1 жетон «Ящик снабжения» или 1 жетон славы с участка, на котором он стоит в текущий момент.



Когда игрок берёт жетон «Ящик снабжения», он убирает его с участка, на котором стоит, берёт 2 карты из соответствующей колоды снаряжения, затем оставляет 1 карту, а другую сбрасывает лицом вниз.



Когда игрок забирает жетон славы, он кладёт его в хранилище жетонов славы на планшете своего персонажа.



1 *Корат начинает свой ход на участке с джунглями. Первым действием она перемещается на соседний участок с горой. Корат выполняет 2 действия «Бег», чтобы переместиться на этот участок из-за его требования.*

2 *Вторым действием Корат выполняет действие «Трофей», чтобы забрать жетон славы «Маячок» и поместить его в запас жетонов славы на своём планшете.*

3 *Третьим действием она снова выполняет «Бег» и перемещается на участок с деревней.*

4 *Четвёртым действием Корат выполняет действие «Активация» и применяет способность участка с деревней. Она берёт 3 карты снаряжения 1-го уровня, сбрасывает одну и оставляет себе оставшиеся две карты. Она выбирает одну из карт снаряжения и кладёт её на свой планшет, а другую кладёт в свой рюкзак.*

Так как у Корат больше нет доступных кубиков действия, она завершает фазу действий и переходит к следующей фазе своего хода.

2.2. ОГРАНИЧЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ограниченные действия — это действия, которые игрок не может предпринять, если он находится на одном участке с противником. Ограниченные действия можно отличить по чёрной рамке действия.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Действие «Строительство» позволяет игроку выполнить 1 из следующих действий:

- Поместить свой 1 жетон «Ловушка» лицом вниз на участок, на котором он стоит, если на этом участке ещё нет ловушки.
- Поместить или переместить своё укрытие на участок, на котором он стоит, если на этом участке ещё нет укрытия.
- Разместить или переместить до 2 своих стен вдоль свободных краёв участка, на котором он стоит.
- Разрушить 1 укрытие или 1 стену на краю участка, на котором он стоит, вернув их владельцу или убрав в запас.

СТЕНЫ

Стена проходит вдоль одного края участка, на котором она расположена. Игроки не могут передвигаться или стрелять сквозь стены, если они не принадлежат им лично или их команде.

Если стена удалена с участка, верните её в запас игрока или в запас жетонов.

ПРИМЕЧАНИЕ: правила, касающиеся стен, и их влияние на определение поля зрения описаны в разделе «Дальний бой» на стр. 8.

Команды используют общий запас стен. Каждая команда может использовать только 6 стен (вне зависимости от количества игроков).



УКРЫТИЯ

Игрок, который заканчивает свой ход на участке, где есть укрытие, принадлежащее ему или игроку из его команды, или купол, делает следующее:

- Перемещает кубик с наименьшим значением со своей линии боя в свой резерв защиты;
- Становится защищённым от токсинов.

Если вы убрали укрытие с участка, верните его в запас игрока или в запас жетонов.

ПРИМЕЧАНИЕ: игроки не могут одновременно воспользоваться преимуществами как купола, так и своего собственного укрытия (или укрытия игрока из своей команды). В конце хода игрок может воспользоваться либо только укрытием, либо только куполом.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Действие «Исцеление» позволяет игроку исцелить себя или игрока из своей команды. Когда игрок исцеляется, он берёт кубики из своей зоны повреждения и помещает их в свой резерв защиты.

Чтобы выполнить действие «Исцеление», выберите либо себя, либо игрока из своей команды на одном участке с вами. Затем бросьте один из своих доступных кубиков действия и поместите его на ячейку действия «Исцеление». Наконец, в зависимости от того, кого вы хотите исцелить, выполните действие «Исцеление» следующим образом:

- Если вы решаете исцелить себя, уберите 1 кубик из зоны повреждения в резерв защиты.
- Если вы исцеляете другого игрока из своей команды, этот игрок убирает 2 кубика из своей зоны повреждения в резерв защиты.

Игрок, который исцеляет игрока из своей команды, получает жетон славы «Командный дух».

Если вы выбросили на кубике череп при выполнении действия «Исцеление», уберите на 1 кубик больше.
ПРИМЕЧАНИЕ: кубики, помещённые в резерв защиты активного игрока, немедленно доступны для использования во время его хода.

2.3 БЕСПЛАТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖА

Действия персонажа

У каждого персонажа есть особенные для него действия. Выполнить эти действия может только игрок, играющий за этого персонажа. Это могут быть либо бесплатные действия, либо полноценные действия, требующие от игрока присвоить кубик действия ячейке действия на планшете персонажа.

Бесплатные действия

Бесплатные действия не требуют присвоения кубика действия для выполнения, но должны быть предприняты, пока у игрока есть хотя бы 1 неприсвоенный кубик действия (если не указано иное). Обычно бесплатные действия используются для розыгрыша некоторых особых карт снаряжения (специальных предметов).

Специальные предметы

В верхней части карт специальных предметов не указан тип снаряжения. Эти предметы никогда нельзя выложить в качестве снаряжения на планшет персонажа — они должны быть использованы из рюкзака игрока. Игрок может использовать их с помощью бесплатного действия или сбросить. Специальные предметы могут быть использованы только во время хода игрока, если на карте нет атрибута ЛЮБОЙ !, как, например, на карте «Обезболивающее» (см. рис. справа).



Экипируйте игрока из своей команды

Один раз за ход до или после выполнения действия игрок может отдать, взять или обменять у игрока из своей команды 1 жетон славы «Маячок» или любой 1 предмет снаряжения из своего рюкзака.

2.4. БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Боевые действия делятся на два типа: дальний бой и ближний бой. Игроки могут начать бой, если хотят ранить своих противников или заставить их перезагрузиться. Дальний бой позволяет игроку атаковать противника без риска получить повреждение. В ближнем бою игрок может выбрать целью противника, который стоит на одном участке с ним. Однако в ближнем бою игрок может получить ответный удар. Если в какой-либо момент боя игрок вынужден перезагрузиться, бой немедленно заканчивается.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

Для ведения дальнего боя должны выполняться все следующие условия:

- У активного игрока есть карта снаряжения для дальнего боя с доступной ячейкой действия. Чтобы начать дальний бой, вы должны присвоить кубик действия карте снаряжения для дальнего боя.
- Цель находится в пределах досягаемости оружия.
- У активного игрока нет препятствий по прямой в поле зрения.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Чтобы определить, находится ли игрок в поле зрения другого игрока, он должен показать по крайней мере 1 кратчайший возможный путь к цели, который не блокируется нейтральной стеной, стеной противника или же стеной другой команды.

1. *У Корат в поле зрения находятся Дюк и Блиц. Стена Корат не блокирует её собственное поле зрения.*
2. *В поле зрения Блица находятся Дюк и Корат. Один из путей к Дюку заблокирован стеной Корат, а другой свободен.*
3. *Блиц находится в поле зрения Дюка. Есть 2 пути к Блицу: 1 заблокирован стеной Корат, другой свободен. В поле зрения Дюка нет Корат, так как её стена преграждает кратчайший путь.*



Дальний бой состоит из 5 шагов, которые выполняются последовательно.

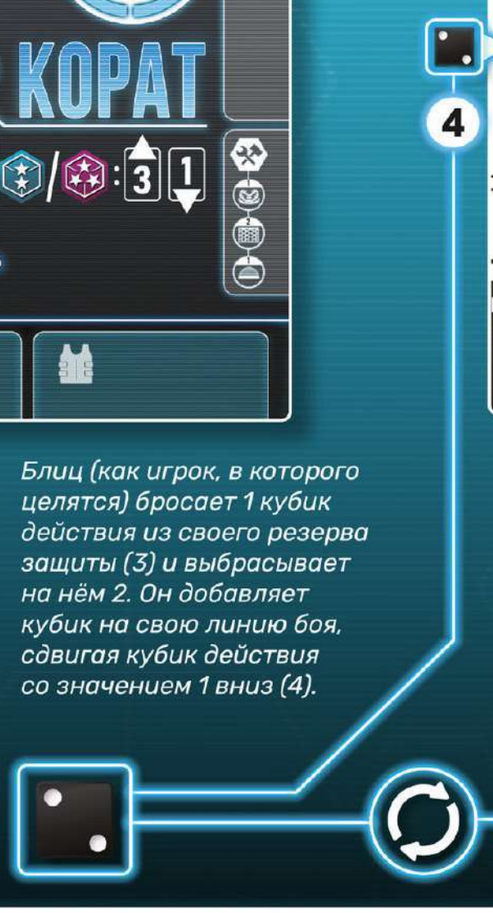
1. **БРОСОК КУБИКОВ**
   Игроки бросают свои кубики и применяют эффекты модификации (если есть).
   - Активный игрок бросает столько кубиков стрельбы, сколько указано на используемой карте снаряжения (левый верхний угол). После применения эффектов модификации к своим брошенным кубикам (если есть) игрок помещает кубики стрельбы с черепом в свой резерв черепов, а оставшиеся кубики выставляет на свою линию боя в порядке уменьшения значений.
   - Игрок, в которого целится активный игрок, бросает все кубики действия из своего резерва защиты. После применения эффектов модификации к своим брошенным кубикам (если есть) игрок помещает кубики действия с черепом в свой резерв черепов, а оставшиеся кубики выставляет на свою линию боя в порядке уменьшения значений.

2. **ФАЗА ЧЕРЕПОВ**
   Игроки сравнивают резервы черепов.
   - Если у активного игрока больше черепов с учётом эффекта брони: начиная с кубика с наименьшим значением на своей линии боя, игрок, в которого целятся, получает 1 повреждение за каждый череп, превышающий его собственный показатель.
   - Если у игрока, в которого целятся, больше черепов с учётом эффекта брони: начиная с кубика стрельбы с наименьшим значением на своей линии боя, активный игрок возвращает 1 кубик стрельбы в запас за каждый череп, превышающий его собственный показатель.





Так как Блиц находится на линии видимости Корат, то она как активный игрок решает вести дальний бой. Она использует свой Боевой дробовик и целится в Блица. Она бросает 3 кубика стрельбы, как указано на карте, и выбрасывает на них 5, 2 и череп. Она кладёт кубик с черепом в свой резерв черепов (1), а кубики со значениями 5 и 2 выставляет на свою линию боя (2).



Блиц (как игрок, в которого целятся) бросает 1 кубик действия из своего резерва защиты (3) и выбрасывает на нём 2. Он добавляет кубик на свою линию боя, сдвигая кубик действия со значением 1 вниз (4).





Корат и Блиц сравнивают резервы черепов. У Корат в резерве 1 кубик с черепом (1). У Блица нет кубиков в резерве черепов, однако у него есть Тактический жилет с атрибутом брони, позволяющий применить его способность, уменьшая общее количество черепов в резерве Корат на 1. В итоге у Корат 0 черепов — как и у Блица.

3. ФАЗА БОЯ

Начиная с самого верха линии боя, игроки сравнивают по одному кубику за раз.

- Если значение кубика стрельбы активного игрока больше, чем значение кубика действия игрока, в которого он целится, этот игрок помещает свой проигравший кубик в зону повреждения.
- Если значение кубика действия игрока, в которого целятся, больше или равно значению кубика стрельбы активного игрока, ничего не происходит.
- Если у активного игрока есть кубик для сравнения, а у игрока, в которого целятся, нет, то игрок, в которого целятся, получает 1 небольшое повреждение за каждый отсутствующий у него кубик.
  Он уменьшает значение кубика с наименьшим значением на своей линии боя на 1 за каждое полученное небольшое повреждение.



Корат и Блиц сравнивают свои линии боя, начиная с верхнего кубика. Значение кубика стрельбы Корат равно 5, что больше значения «4» на кубике действия Блица, поэтому Блиц перемещает свой кубик в зону повреждения (1). Затем игроки сравнивают следующие на очереди кубики: 2 против 4. Значение кубика действия Блица равно 4 и больше значения кубика стрельбы Корат, равное 2, поэтому ничего не происходит.

Больше нет кубиков стрельбы, которые можно сравнить с кубиками действия, поэтому фаза боя заканчивается, и игроки переходят к следующему шагу.

4. ПРИМЕНЕНИЕ БОНУСА

За каждое значение кубика стрельбы, совпавшее со значением кубика действия на карте снаряжения, примените бонусный эффект этого снаряжения.

5. ЭТАП ЗАЧИСТКИ

Верните все кубики стрельбы в запас, а все кубики действия из резерва черепов игрока, в которого целились, в резерв защиты. Игроки получают жетоны славы, заработанные в этом бою.



Корат проверяет, может ли она получить бонусный эффект снаряжения, которое она использовала в этом бою, и сравнивает значения своих кубиков стрельбы с кубиком действия на карте снаряжения (1). Её кубик стрельбы со значением «2» соответствует кубику действия со значением «2», присвоенному карте, поэтому она может активировать бонус один раз. Бонусный эффект Боевого дробовика наносит 1 повреждение: Блиц перемещает кубик с наименьшим значением со своей линии боя в зону повреждения (2).

Теперь бой окончен. Корат возвращает все кубики стрельбы в запас.

Корат добавляет 1 жетон славы «Повреждение» на свой трек славы за нанесение 1 повреждения Блицу во время этого боя.

БЛИЖНИЙ БОЙ

Чтобы инициировать ближний бой, активный игрок кладёт один из своих доступных кубиков действия на ячейку ближнего боя на планшете своего персонажа. Если игрок вступает в ближний бой, это всегда последнее действие его хода. Ближний бой состоит из 4 шагов, которые выполняются последовательно.



Жаждущий мести Блиц перемещается на участок, на котором стоит Корат, и объявляет ей ближний бой.

Блиц бросает кубики действия из своего резерва защиты и все присвоенные ячейкам кубики действия с черепом (1). Он выбрасывает череп, 5 и 1.

Блиц решает использовать способность модификации на своей Складной дубинке, чтобы превратить свой кубик с наименьшим значением в кубик со значением 3 (2). Применив все доступные ему эффекты модификации, Блиц помещает кубик с черепом в резерв черепов и расставляет присвоенные кубики на своей линии боя по уменьшению их значений.
В результате у него 1 кубик в резерве черепов и линия боя с кубиками со значениями 5, 4, 3 и 2.

Корат бросает 2 кубика действия из своего резерва защиты и выбрасывает 3 и 3 (1.1). У неё нет снаряжения с эффектом модификации, поэтому она выставляет кубики на свою линию боя. В результате у Корат получается линия боя с кубиками со значениями 4, 3, 3, 3 и 2.



1. БРОСОК КУБИКОВ

Оба игрока бросают все кубики в своём резерве защиты и любые присвоенные ячейкам кубики действия с черепом. После применения эффектов модификации к своим брошенным кубикам (если есть) игроки помещают кубики действия с черепом в свой резерв черепов. Активный игрок перемещает любой присвоенный кубик действия на свою линию боя, и оба игрока добавляют значения своих кубиков на своей линии боя к значениям кубиков (от наибольшего к наименьшему).

2. ФАЗА ЧЕРЕПОВ

Игроки сравнивают резервы черепов. Игрок, у которого больше черепов с учётом эффекта брони, наносит 1 повреждение противнику за каждый череп, превышающий его собственный показатель. Противник перемещает кубик с наименьшим значением со своей линии боя в зону повреждения.

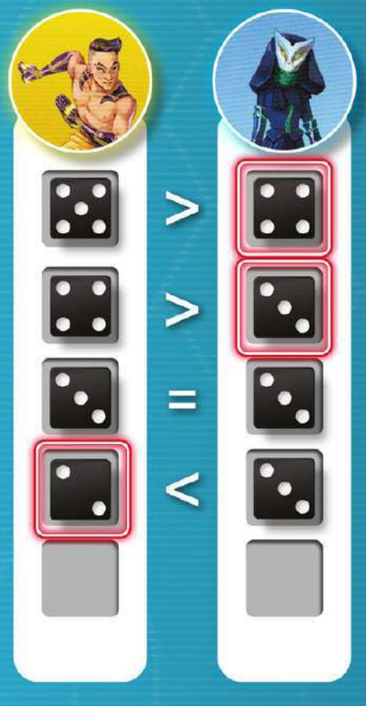
Блиц и Корат сравнивают резервы черепов. У Блица есть в резерве 1 кубик с черепом. Поскольку у Корат в резерве черепов нет кубиков, Тактический жилет Блица не имеет никакого эффекта. В итоге у Корат нет черепов, а у Блица — 1 череп. Так как у Корат на 1 череп меньше, чем у Блица, она получает 1 повреждение и перемещает кубик с наименьшим значением со своей линии боя в зону повреждения (3).

3. ФАЗА БОЯ

Начиная с самого верха линии боя, игроки сравнивают по одному кубику за раз.

- Если значение кубика действия игрока больше, чем значение кубика действия противника, противник помещает проигравший кубик в зону повреждения.
- Если значения кубиков действия равны, ничего не происходит.
- Если у одного игрока есть кубик для сравнения, а у другого игрока нет, то игрок без кубика получает 1 небольшое повреждение за каждый отсутствующий у него кубик. Он уменьшает значение кубика с наименьшим значением на своей линии боя на 1 за каждое полученное небольшое повреждение.

Теперь Блиц и Корат сравнивают линии боя, начиная с верхних кубиков действия.



1. *Кубик Блица со значением 5 побеждает кубик Корат со значением 4. Корат получает повреждение и перемещает свой кубик в зону повреждения.*
2. *Кубик Блица со значением 4 побеждает кубик Корат со значением 3. Корат снова получает повреждение и перемещает свой кубик в зону повреждения.*
3. *Значение следующих кубиков Блица и Корат совпадает, поэтому ничего не происходит.*
4. *Кубик Корат со значением 3 побеждает кубик Блица со значением 2. Блиц получает повреждение и перемещает свой кубик в зону повреждения.*
5. *Больше кубиков для сравнения нет, но если бы были, игрок без кубика получил бы 1 небольшое повреждение, уменьшив на 1 значение своего кубика с наименьшим значением на своей линии боя.*

Поскольку кубиков для сравнения больше нет, фаза боя завершена.

4. ЭТАП ЗАЧИСТКИ

Игроки возвращают все кубики действия из своих резервов черепов в свои резервы защиты. Игроки получают жетоны славы, заработанные в этом бою.

Блиц и Корат перемещают кубики действия из своих резервов черепов в свои резервы защиты.

Блиц и Корат добавляют по 1 жетону славы «Повреждение» в бою на свои треки славы за нанесение 1 или более повреждений во время этого боя.

ПОВРЕЖДЕНИЯ
После того, как игрок получает хотя бы 1 повреждение, он помещает столько кубиков действия в свою зону повреждения (слева направо), сколько повреждений он получил.

Если не указано иное (например, при сравнении кубиков во время фазы боя), игрок, получивший повреждение, добавляет кубики действия в соответствии с иерархией повреждений:

- кубик с наименьшим значением на линии боя;
- любой неприсвоенный ячейке кубик из своего резерва защиты;
- любой присвоенный кубик по своему выбору.



Каждый раз, когда игрок наносит ЛЮБОЕ количество повреждений, он добавляет 1 жетон славы «Повреждение» на свой трек славы

ПРИМЕЧАНИЕ: если игрок вынуждает другого игрока перезагрузиться, он НЕ получает жетон славы «Повреждение». Вместо этого он получает жетон славы «Перезагрузка» (см. далее).

НЕБОЛЬШИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ
После того как игрок получает небольшое повреждение, он уменьшает на 1 значение кубика действия с наименьшим значением на своей линии боя за каждое полученное небольшое повреждение.

Если игрок получает небольшое повреждение и должен уменьшить значение кубика действия со значением 1, то кубик вместо этого считается повреждением.

Каждый раз, когда из-за небольшого повреждения игрок должен переместить кубик в зону повреждения и при этом получает ещё небольшие повреждения, такие повреждения применяются к следующему кубику с наименьшим значением на линии боя этого игрока, пока он не получит все небольшие повреждения.

Игрок, у которого на линии боя нет кубиков, не может получать небольшие повреждения.

ПЕРЕЗАГРУЗКА
Если все ячейки в зоне повреждения игрока заполнены, игрок вынужден немедленно перезагрузиться. Если это происходит во время боевых действий, бой немедленно заканчивается.

Когда игроку необходимо перезагрузиться, он должен по порядку выполнить следующие действия:

1. Поместить все «Маячки», которые у него есть, на участок, на котором он стоит.
2. Поместить фигурку персонажа в зону перезагрузки на своём игровом планшете.
3. Поместить всё снаряжение, которое было у персонажа, в стопку сброса, соответствующую типу снаряжения.
4. Взять 2 карты снаряжения 2-го уровня, выбрать одну и положить её лицом вниз в свой рюкзак, а другую сбросить лицом вниз.
5. Игрок, который нанёс повреждение, вынуждающее противника перезагрузиться, добавляет жетон славы «Перезагрузка» на свой трек славы.

КЛОНЫ_ ПЕРЕЗАГРУЗКА

Если игрок перезагружает противника на том же участке, что и другой игрок из его команды, он получает жетон славы «Командный дух».

3. КОНЕЦ ХОДА
После того как игрок выполнил все действия, которые он может или желает совершить, он переходит к завершающей фазе своего хода.

Выполните по порядку следующие действия:

1. Верните кубик усиления в резерв, если это возможно.
2. Поместите все присвоенные ячейкам кубики действия с числовыми значениями на линию боя в порядке убывания значений.
3. Поместите все кубики, находящиеся не на линии боя или в зоне поражения, в свой резерв защиты.
4. Если вы находитесь на участке, на котором есть его укрытие, переместите кубик с наименьшим значением с линии боя в свой резерв защиты.
5. Если на участке есть жетон «Токсин», а вы не защищены от него, получите 1 повреждение.
6. Все остальные игроки, которые защищены от токсина и имеют 2 повреждения или больше, исцеляют 1 повреждение.

При игре в командном режиме пропустите шаг 6.



Игрок защищён от токсина, если находится на участке без жетона «Токсин» / соответствующего значка или на участке с куполом или укрытием (своим или принадлежащим другому игроку из его команды).

//СОБЫТИЯ_

После завершающей фазы, прежде чем следующий игрок сделает свой ход, откройте и разыграйте верхнюю карту колоды событий. Если вы не можете этого сделать, переходите к концу игры. В противном случае ход переходит к следующему игроку.

ПРИМЕЧАНИЕ: пропускайте розыгрыш события до тех пор, пока последний игрок не завершит свой первый ход.

Первое событие всегда разыгрывается в первом раунде после хода последнего игрока, но перед ходом первого игрока во втором раунде.

//КОНЕЦ ИГРЫ_

Конец игры наступает:

1. Если игрок или команда достигли статуса Суперзвезды. Суперзвёзды немедленно одерживают победу.

ИЛИ

2. В конце раунда, в ходе которого было разыграно последнее событие.

В конце раунда, в ходе которого было разыграно последнее событие, игроки или команды сравнивают конечное положение жетонов славы на своих треках славы. Тот игрок (или команда), который набрал больше жетонов славы, становится победителем.

В случае ничьей победу одерживает игрок или команда, у которых больше жетонов славы «Перезагрузка» на треке славы. Если ничья всё равно сохраняется, то игроки или команды разделяют победу, и толпа с нетерпением ждёт матча-реванша в следующем эпизоде шоу «Клоны: Перезагрузка»!

//НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ_

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТИЛЬ ЖИЗНИ

Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru

KOLOSSAL GAMES

Игра от компании Kolossal Games. Оригинальное название «Reload».

Перевод на русский язык: Анастасия Губанова
Корректор: Полина Басалаева
Вёрстка русского издания: Артур Бурлаков
Руководитель редакции: Анастасия Дурова

Авторы игры: Жан-Марк Трибе, Франсуа Рузе
Иллюстратор: Жаки Дави

//КОМПОНЕНТЫ БАЗОВОЙ ИГРЫ_

См. описание компонентов из модулей в руководстве игрока.



24 карты снаряжения 1-го уровня
- Энергетик x4
- Обезболивающее x4
- Бронебойные пули x2
- Лук и стрелы x2
- Складная дубинка x2
- Лёгкий шлем x2
- Бронежилет x2
- Серп x2
- Взрывное устройство x2
- Набор инструментов x2



9 карт снаряжения 3-го уровня
- Активный камуфляж x1
- Адреналиновый респиратор x1
- Снайперская винтовка EX-01 x1
- Исцеляющая броня x1
- Плазменная пушка x1
- Силовая перчатка x1
- Электроперчатка x1
- Снайперский шлем x1
- Боевая бензопила x1



29 карт снаряжения 2-го уровня
- Двуручный топор x2
- Штурмовая винтовка x2
- Боевой дробовик x1
- Арбалет x2
- Ручная пушка x1
- Мачете x2
- Пулемёт x1
- Аптечка x2
- Боевой шлем x2
- Тактический жилет x2
- Высокоточная винтовка x2
- Помповое ружьё x1
- Тактический пистолет x2
- Снайперская винтовка x2
- Пистолет-пулемёт x1
- Тактический нож x2
- Томагавк x2



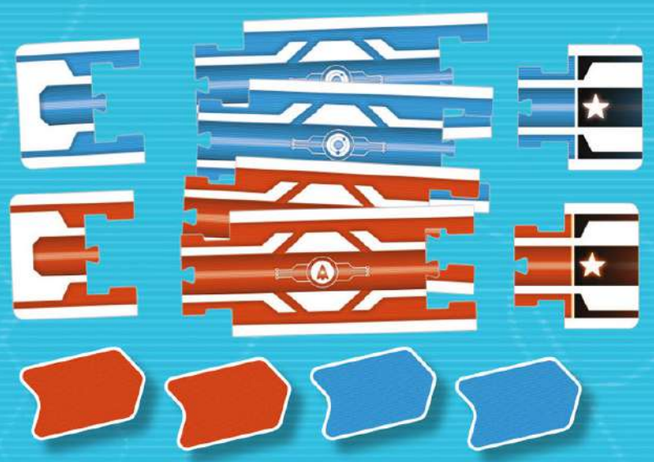
22 карты событий
- Заражение x12
- Сброс снабжения x3
- Купол x2
- Сброс техпомощи x2
- Подарок от фанатов x1
- Подарок от продюсеров x1
- Подарок от спонсоров x1



4 набора персонажей
В каждом наборе персонажа:
- Планшет персонажа x1
- Карта-памятка персонажа x1
- Карта-памятка действий x1
- Жетон «Укрытие» x1
- Жетон персонажа для трека славы x1
- Фигурка персонажа x1
- Жетон стены x3



25 кубиков
- Чёрные кубики действия x20
- Белые кубики стрельбы x4
- Зелёный кубик усиления x1



4 набора треков славы
- Стартовые части трека славы (2 синие, 2 красные)
- Срединные части трека славы (4 синие, 4 красные)
- Финишные части трека славы (2 синие, 2 красные)
- Жетоны-заглушки трека славы (2 синих, 2 красных)



Жетон славы «Командный дух»



Жетон славы «Маячок»



Жетон «Токсин»



Жетон «Ящик снабжения» 2-го уровня



Жетон «Ящик снабжения» 3-го уровня



Жетон славы «Повреждение»



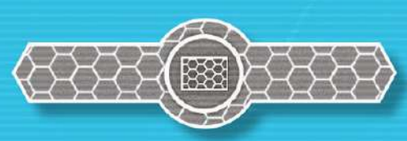
Жетон славы «Перезагрузка»



Маркер зоны



Жетон «Купол»



Жетон «Нейтральная стена»



29 участков
- Описание участков смотрите в руководстве игрока

85 жетонов славы
- Повреждение x30
- Маячок x20
- Командный дух x20
- Перезагрузка x15

66 разных жетонов
- Токсин x18
- Ящик снабжения 2-го уровня x18
- Ящик снабжения 3-го уровня x16
- Маркер зоны x6
- Портал x4
- Нейтральная стена x3
- Купол x1



Жетон «Портал»

Также в игру входят:
- Двустороннее руководство игрока x4
- Атлас x1
- Книга правил x1