РЕСТАРТ

БИТВА ЗА СЛАВУ



Франсуа Рузе
Жан-Марк Трібе
Жакі Девіс

Правила

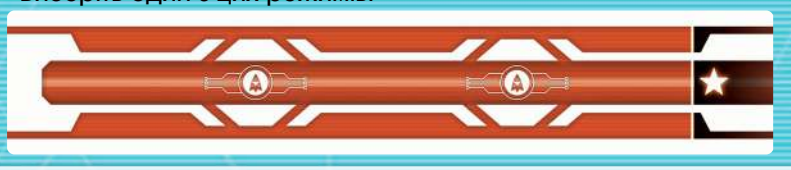
//МЕТА_

Мета гри «Рестарт» — отримати якнайбільше слави! А для цього здобувайте досягнення, встановлюйте маячки на острові, розміщуйте або знешкоджуйте пастки, завдавайте ушкоджень іншим гравцям, допомагаючи членам своєї команди, та змусьте суперників зробити РЕСТАРТ!

//ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ_

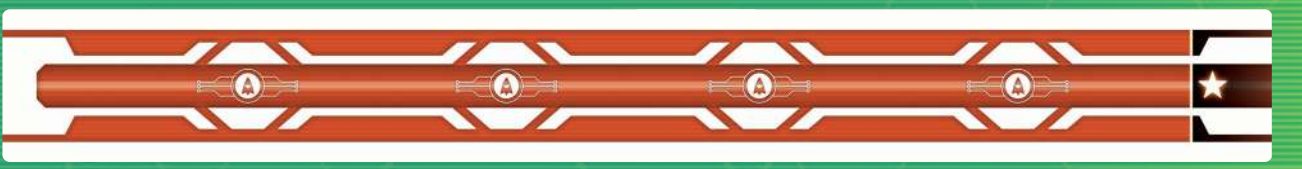
1. РЕЖИМ ГРИ

Виберіть один з цих режимів:



Королівська битва
Кожен грає за себе! Гравець з найбільшою славою в кінці гри перемагає! У королівській битві використовують зображений ліворуч трек слави (1 стартовий фрагмент, 2 середні фрагменти, 1 кінцевий фрагмент). Під час гри вдвох радимо користуватись особливим варіантом командної гри для гри вдвох.

Командна гра
Кожна команда складається з 2 персонажів. Цей режим рекомендовано для гри вчотирьох, але також можливо грати вдвох, коли кожен контролюватиме по 2 персонажі. У командній грі використовують зображений праворуч командний трек слави (1 стартовий фрагмент, 4 середні фрагменти, 1 кінцевий фрагмент).



Далі відмінності командних правил від правил королівської битви буде позначено таким зеленим прямокутником.

ПРИМІТКА: у командному режимі члени однієї команди розсідаються через одного, щоб не робити два ходи поспіль.

2. МАПА

Виберіть мапу з книги мап і візьміть потрібні плитки з коробки та розташуйте їх в центрі ігрової зони, як зображено на малюнку. Покладіть жетони, вказані в описі, ліворуч від мапи.

Для першої гри скористайтесь мапою Аркадії на 1-й сторінці книги мап.

Візьміть 3 жетони нейтральних стін, 14 жетонів слави «маячок» та 4 жетони 2-зіркових коробок припасів, зображених у описі ліворуч. Розкладіть жетони у такий спосіб:

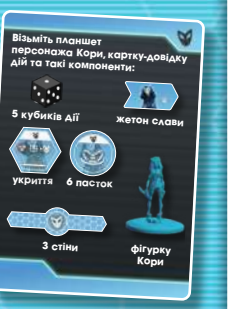
- по 1 жетону коробки припасів на кожній плитці поселення;
- по 1 жетону слави «маячок» на кожній плитці джунглів, гори або степу;
- 3 нейтральні стіни розмістіть довкола плитки "Центральна вежа".



Зліва зображено кількість плиток кожного типу, необхідних для цієї мапи. Зображені на них компоненти (наприклад, жетони коробок припасів та жетони слави «маячок») мають розташовуватися на всіх указаних плитках. Розташування жетонів, які розміщують неоднорідно (наприклад, портали), зображено безпосередньо на мапі. Зображених у книзі мап кордонів немає на реальних плитках; вони просто допомагають під час приготування.

3. ПЕРСОНАЖІ

В режимі королівської битви користуйтеся боком планшета гравця з автоматичним лікуванням — дивіться сторінку 4.



В режимі командної гри користуйтеся боком планшета гравця без автоматичного лікування.



У випадковий спосіб виберіть першого гравця і, починаючи з нього або неї, за годинниковою стрілкою виберіть свого персонажа. Потім візьміть набір карток-довідок для своїх персонажів та дотримуйтесь інструкцій на їхніх зворотах.

4. ПРИГОТУВАННЯ ІГРОВОЇ ЗОНИ

Підготуйте ігрову зону, як зображено на сторінці 3.

А. Жетони та треки

А1. Створіть запас жетонів та кубиків.

А2. Залежно від вибраного режиму гри приготуйте трек слави як показано у пункті 1. Після цього розташуйте жетони своїх персонажів на початку треку слави (приготування до королівської битви зображено на сторінці 3).



Королівська битва



Командний режим

Б. Картки

Розсортуйте картки відповідно до їхнього звороту та сформуйте кожну колоду, враховуючи правила нижче.

Б1. Приготування колоди подій — сформуйте колоду подій так:
2 гравці: 2 події «коробка припасів» + 14 випадкових подій.
3 гравці: 2 події «коробка припасів» + 16 випадкових подій.
4 гравці: 2 події «коробка припасів» + 18 випадкових подій.
Перетасуйте та покладіть колоду долілиць та поверніть усі невикористані картки у коробку.

Б2. Картки спорядження — перетасуйте картки в кожній колоді та розташуйте колоди долілиць біля ігрової зони. Якщо протягом гри закінчаться картки в одній з колод, перетасуйте скид цих карток та сформуйте нову колоду.

Б3. Роздайте початкове спорядження кожному гравцю — всі гравці беруть дві 1-зіркові картки та залишають одну з них, кладучи її долілиць в рюкзак з правої сторони планшета персонажа, а іншу скидають.

Тепер ви готові до гри!



ПОЧАТКОВЕ СПОРЯДЖЕННЯ

Всі гравці беруть дві 1-зіркові картки та залишають одну з них, кладучи її долілиць в рюкзак з правої сторони планшета персонажа, а іншу скидають.

//ПЛАНШЕТ ПЕРСОНАЖА_



//СПОРЯДЖЕННЯ_

Протягом гри «Рестарт» гравці можуть отримати спорядження різних типів. Хоч у грі немає обмеження щодо кількості карток у рюкзаку, гравці можуть носити тільки 2 спорядження в руках (є також спорядження, що займає одразу 2 руки), 1 на тілі та 1 на голові. **Властивості, ефекти та бонуси показують, що це спорядження робить та коли його можна застосувати. Дивіться підказку для гравців, де пояснено значення символів на спорядженні.**



//КУБИКИ_

У грі «Рестарт» використовують 3 типи кубиків: дії, посилення та пострілу. Незалежно від типу, всі кубики містять значення від 1 до 5 та череп.



Кубики дії:
Гравці користуються кубиками дії, щоб призначити (розмістити) їх на місця активації дій на планшетах персонажів або дії дальньої атаки на картках спорядження. Гравець розміщує кубик дії на крайнє ліве доступне місце для активації тієї дії, яку він або вона хоче виконати. Після цього гравець змінює значення кубика на значення, вказане на місці дії. Всі гравці починають з 5 кубиками дії, але доступна їм кількість змінюється залежно від того, скільки ушкоджень вони отримали або скількох позбавилися. Непризначені кубики дії зберігають у зоні захисту гравців.



Кубики посилення:
Кубик посилення тимчасово стає кубиком дії, який гравці можуть отримати під час свого ходу завдяки карткам спорядження. Цей кубик гравці можуть використовувати як звичайний кубик дії з такими обмеженнями:

- кубик посилення не можна перенести в зону ушкоджень;
- кубик посилення не можна кидати під час битви.



Кубики пострілу:
Кожного разу під час виконання дії дальнього бою гравці кидають кубики пострілу. Кількість кубиків пострілу зображена на картці спорядження, яку гравець використовує, щоб виконати дію дальнього бою. Також деякі спорядження та здібності впливають на кількість кубиків пострілу. Гравець не може кинути більш ніж 4 кубики пострілу за одну дію дальнього бою.

//СЛАВА_

Хоч мегакорпорації турбуються про прибутковість та ефективність своїх нових систем озброєння і технологій, для учасників важлива лише любов публіки! Для гравців головне — це слава, і перемагає найбільш популярна людина або команда! Гравці отримують славу у вигляді відповідних жетонів, коли роблять щось, що захоплює глядачів. Гравці додають зароблені жетони слави до свого треку слави.



//ПЛИТКИ МІСЦЕВОСТІ_

ОБМЕЖЕННЯ ПЛИТОК
Обмеження плитки зображено у її верхній частині. Обмеження — це пасивні ефекти, які впливають на доступність дій та/або додаткові вимоги до них.



ЗОНИ ТА МАРКЕРИ ЗОН
На краях зовнішніх плиток розташовано маркери зон, які позначають, що ця та сусідні плитки утворюють певну зону. Кожна зона ділить по плитці з двома її сусідніми зонами. Номер зони стане у пригоді, коли ви застосовуєте ефекти карток події.



ВЛАСТИВОСТІ ТА АТРИБУТИ ПЛИТОК
Властивості та атрибути плиток, якщо такі є, зображено внизу.

Зазвичай властивості — це активні ефекти, які спрацьовують, коли гравець виконує дію «Місцевість»; гравець може виконати потрібну дію, щоб застосувати ефект плитки.

Атрибути — це пасивні ефекти, з яких гравці можуть отримати користь, не витрачаючи дію.

//ІГРОЛАД_

Гра «Рестарт» триває у кілька ігрових раундів, під час кожного з яких кожен гравець має походити один раз.

ІГРОВИЙ РАУНД
Раунд розпочинається з ходом першого гравця і триває до кінця ходу останнього. Гра добігає кінця із завершенням останнього раунду, в якому розкрито останню картку події, або в якому гравець чи команда досягає статусу суперзірки.

ПРИМІТКА: якщо жетони слави гравця або команди перетинають будь-яку частину зони суперзірки, гра миттєво закінчується перемогою цього гравця або команди. Ефекти більше не застосовуються, а гравці більше не роблять ходи.



//ХІД ГРАВЦЯ_

Під час свого ходу гравця називають **активним**. Хід кожного гравця складається з 3 фаз у такому порядку:
1. Початкова фаза.
2. Фаза дій.
3. Кінцева фаза.

1. ПОЧАТКОВА ФАЗА.
Під час початкової фази гравець готується до свого ходу. Гравець розташовує всі свої кубики дії, які розташовані поза зоною ушкоджень, у зоні захисту. Ці кубики дії вважають непризначеними та їх можна використати під час ходу гравця. Кожен гравець виконує ці кроки в такому порядку під час початкової фази:

1.1. Десантування.
Якщо на початку ходу гравця його фігурки немає на ігровому полі, він або вона мусить виставити свою фігурку на плитку "Центральна вежа" або сусідню з нею.

1.2. Вибір спорядження.
Гравці вирішують, які картки спорядження вони використовуватимуть під час цього ходу, розташовуючи їх на слотах спорядження знизу планшета персонажа. Гравець мусить користуватися цим спорядженням до кінця цього ходу. Єдиний виняток: якщо під час свого ходу гравець отримує нове спорядження, він або вона може помістити у слот свою нову картку спорядження. Гравець не може замінити картку спорядження, якщо їй призначено кубик дії.

Гравці можуть користуватися тільки 1 спорядженням для голови, 1 для тіла і 2 для рук (або 1 дворучним). Коли гравець знімає картку спорядження, її поміщають у його або її рюкзак. В особливих предметів немає символу слота спорядження — ними можна користуватися тільки безпосередньо з рюкзака. Всі картки спорядження у рюкзаку зберігаються долілиць подалі від очей інших гравців.

2. ФАЗА ДІЙ.
Активний гравець виконує дії, призначаючи (розміщуючи) кубики на місцях активації дії на планшеті персонажа та картках спорядження, або ж виконуючи вільні дії. **Кубики НЕ кидають, їх розміщують на відповідне місце дії таким самим значенням догори, що наведене на місці активації дії, на яке їх ставлять.**

2.1. Безпечні дії.
Безпечні дії — це дії, які гравець може виконати незалежно від того, чи перебуває суперник на одній плитці з ним чи нею.

БІГ
Дія «Біг» дозволяє гравцю переміститися на сусідню плитку.

Якщо гравець перебуває на плитці з жетоном порталу, він або вона може потрапити на іншу плитку з жетоном порталу за одну дію «Біг».

МІСЦЕВІСТЬ
Дія «Місцевість» дозволяє гравцю використати одну властивість плитки, на якій він перебуває. Повну довідку плиток розміщено на сторінці 12.

ЗБИРАННЯ
Дія «Збирання» дозволяє гравцю відкрити 1 жетон коробки припасів або 1 жетон слави з плитки, на якій він перебуває.

Коли гравець відкриває жетон коробки припасів, він або вона прибирає його з плитки, добирає 2 картки з відповідної колоди спорядження, залишає собі 1 картку та скидає іншу у скид біля відповідної колоди.

Коли гравець підбирає жетон слави, він кладе його на ділянку «Сховище жетонів слави» на планшеті персонажа.



1 Кора починає свій хід на плитці джунглів. Її перша дія — «Біг», щоб переміститися на плитку гори. Обмеження плитки гори вимагає від неї призначити 2 дії «Біг», щоб ступити на цю ділянку.

2 Її друга дія — «Збирання», щоб підібрати жетон слави «маячок» і розташувати його у сховищі жетонів слави на своєму планшеті персонажа.

3 Її третя дія — ще один «Біг», щоб перейти на плитку поселення.

4 Її четверта дія — «Місцевість», щоб застосувати властивість плитки поселення. Кора добирає три 1-зіркові картки спорядження, скидає 1 та залишає інші. Вона вирішує спорядити одну з цих карток, а іншу кладе у рюкзак.

Без доступних кубиків дії, Кора закінчує свій хід та переходить до кінцевої фази.

2.2. Небезпечні дії.
Небезпечні дії — це дії, які не можна виконати, перебуваючи на одній плитці із суперником. Небезпечні дії можна визначити за чорною рамкою довкола дії.

БУДУВАННЯ
Дія «Будування» дозволяє гравцю виконати одне з зазначеного нижче:

- розташувати 1 зі своїх пасток долілиць на плитці, де перебуває цей гравець, якщо на ній ще немає іншої пастки;
- розташувати або перемістити своє укриття на плитці, де перебуває цей гравець, якщо на ній ще немає іншого укриття;
- розташувати або перемістити до 2 своїх стін довкола вільних країв плитки, де перебуває цей гравець;
- знищити 1 укриття або 1 стіну на плитці, де перебуває цей гравець, повертаючи їх до власника або в запас.

СТІНИ
Стіни проходять уздовж краю плитки, на якій їх розташовано. Гравці не можуть проходити або стріляти через стіни, якщо вони не належать їм або їхній команді.

Якщо стіну прибирають з ігрового поля, поверніть її до запасу гравця або запасу жетонів.

ПРИМІТКА: правила щодо стін та їхнього впливу на лінію прицілювання містяться у розділі «Дальній бій» на сторінці 8.

Команди ділять запас стін. Незалежно від кількості гравців, команді дозволено мати тільки 6 стін.



УКРИТТЯ
Якщо гравець закінчує свій хід на плитці зі своїм укриттям, укриттям члена своєї команди або куполом, він або вона отримує такі ефекти:

- переміщує кубик з найменшим значенням зі своєї лінії бою у свою зону захисту;
- захист від токсину.

Якщо укриття прибирають з ігрового поля, поверніть його до запасу гравця або запасу жетонів.

ПРИМІТКА: гравці не можуть отримати користь одночасно з купола та укриття своєї команди. Ефекти тільки одного укриття застосовуються в кінці ходу гравця.

ЛІКУВАННЯ
Дія «Лікування» дозволяє гравцю вилікувати себе або члена своєї команди. Коли гравець лікується, він або вона бере відповідну кількість кубиків зі своєї зони ушкоджень та розташовує їх у зоні захисту.

Щоб виконати дію «Лікування», гравець вибирає себе або члена своєї команди на своїй плитці і кидає один з доступних йому або їй кубиків дії та призначає його місцю для активації дії «Лікування». Потім ефект дії «Лікування» застосовують таким чином, залежно від цілі лікування:

- якщо гравець лікує себе, він або вона відновлює 1 кубик;
- якщо гравець лікує члена команди, той або та відновлює 2 кубики.

Гравець, який лікує члена своєї команди, отримує жетон слави «командний дух».

Якщо під час лікування гравець викидає на кубику череп, він або вона збільшує кількість відновлених кубиків на 1.
ПРИМІТКА: усі кубики, які було переміщено у зону захисту активного гравця, можна одразу використати під час його або її ходу.

2.3. Інші дії.

Дії персонажа
Це дії, які доступні тільки певним персонажам та які можуть виконати виключно гравці, що грають за них. Ці дії зазвичай вимагають від гравця перемістити кубик дії на їхнє місце на планшеті персонажа.

Вільні дії
Ці дії не потребують переміщення кубика дії, але їх можна виконати тільки якщо у гравця є принаймні 1 непризначений кубик дії (якщо не вказано протилежне). Зазвичай вільні дії виконують, щоб використати деякі картки спорядження.

Особливі предмети
Особливі предмети можна визначити за відсутністю зображення потрібного слота спорядження зверху картки. Ці предмети не можна споряджати, їх можна використати тільки з рюкзака гравця, виконавши вільну дію. Особливі предмети можна використати тільки під час ходу гравця, якщо на них не позначено властивість «БУДЬ-КОЛИ» (!), як, наприклад, на картці особливого предмета «Знеболювальне».



Спорядження члена команди
Раз на хід перед тим, як виконувати дію або після цього, гравець може взяти в члена команди 1 жетон слави «маячок» чи будь-який предмет спорядження з рюкзака або віддати йому свій такий предмет чи ж обмінятися такими предметами.

2.4. Дії бою.

Усі дії бою розділені на дальній та ближній бій. Їх виконують, щоб ушкодити суперників або змусити їх зробити рестарт. Дії дальнього бою дозволяють гравцеві атакувати суперника без ризику отримати ушкодження самому. Ближній бій дозволяє атакувати суперника на тій же плитці, ризикуючи отримати удар у відповідь. Якщо в будь-який момент виконання дії бою гравець вимушений зробити рестарт, дія бою миттєво закінчується.

ДАЛЬНІЙ БІЙ

Щоб виконати дію дальнього бою, необхідно виконати всі умови:

- в активного гравця є картка спорядження з дією дальнього бою та доступним місцем дії;
- ціль розташовано у межах дальності зброї;
- в активного гравця на лінії прицілювання на жертву відсутні перешкоди.

ЛІНІЯ ПРИЦІЛЮВАННЯ (ЛП)

Щоб визначити, чи має гравець лінію прицілювання на іншого персонажа, він або вона мусить показати щонайменше 1 найкоротший можливий шлях до своєї цілі, який не має містити нейтральних стін або стін суперників.



1. У Кори є ЛП і на Дюка, і на Блітца. Стіна Кори не блокує її власну ЛП.
2. У Блітца є ЛП на Дюка та Кору. У нього є 2 шляхи до Дюка, 1 з яких заблокований стіною Кори, а інший не містить перешкод.
3. У Дюка є ЛП на Блітца. У нього є 2 шляхи до Блітца, 1 з яких заблокований стіною Кори, а інший не містить перешкод. У Дюка немає ЛП на Кору, адже її стіна блокує найкоротший шлях.

1. ЕТАП КИДКА.

Гравці кидають свої кубики та застосовують ефекти модифікації, якщо такі є.

- Активний гравець кидає стільки кубиків пострілу, скільки зображено на вибраній картці спорядження. Потім застосовує ефекти модифікації, якщо є змога. Після чого кладе кубики пострілу з черепами у свою зону черепів, а інші розкладає на своїй лінії бою, створюючи послідовність від найбільшого значення до найменшого.
- Гравець, у якого стріляють, кидає всі свої кубики дії у зоні захисту. Потім застосовує ефекти модифікації, якщо є змога. Після чого кладе кубики з черепами у свою зону черепів, а кубики з іншими значеннями розкладає на своїй лінії бою, створюючи послідовність від найбільшого числа до найменшого.

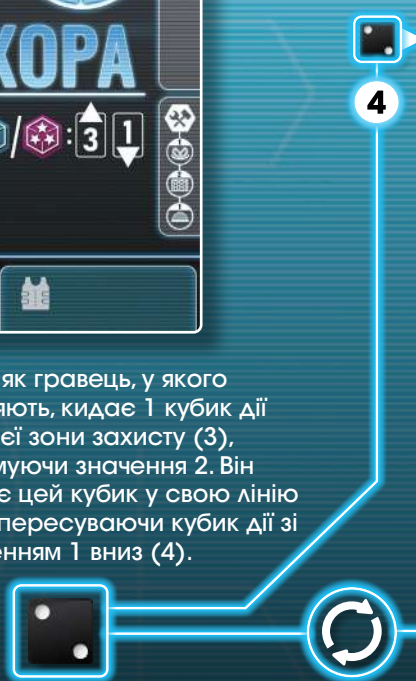
2. ЕТАП ЧЕРЕПІВ.

Гравці порівнюють зони черепів.

- Якщо, з урахуванням ефекту броні гравця-мішені, в активного гравця більше черепів, мішень зазнає ушкоджень у кількості, що дорівнює різниці черепів, переміщуючи свої кубики з лінії бою в зону ушкоджень (починаючи з найменшого).
- Якщо (зважаючи на ефект броні) гравець-мішень має більше черепів, ніж є в активного гравця, активний гравець повертає в запас кількість кубиків пострілу, що дорівнює різниці черепів (починаючи з найменшого за значенням).



З умовами прикладу ЛП вгорі, Кора, що є активною гравчинею, виконує дію дальнього бою, використовуючи свій дробовик, та цілиться у Блітца. Вона кидає 3 кубики пострілу, як і зображено на картці, отримуючи значення 5, 2 і череп. Вона кладе череп у зону черепів (1), а 5 і 2 на лінію бою (2).



Блітц, як гравець, у якого стріляють, кидає 1 кубик дії зі своєї зони захисту (3), отримуючи значення 2. Він додає цей кубик у свою лінію бою, пересуваючи кубик дії зі значенням 1 вниз (4).



Кора та Блітц порівнюють зони черепів. У Кори є 1 кубик з черепом (1). У Блітца немає кубиків з символом черепа, однак він одягнений у тактичний жилет з властивістю «Броня», який дозволяє йому використати його здібність та зменшити кількість черепів у зоні черепів Кори на 1. Отже, фінальний результат — 0 черепів у Кори та 0 черепів у Блітца.

3. ЕТАП БОЮ.

Починаючи зверху, гравці порівнюють лінії бою по одній парі кубиків за раз.

- Якщо значення на кубику пострілу активного гравця більше за значення кубика дії мішені, мішень переміщує цей кубик у свою зону ушкоджень;
- Якщо значення на кубику дії мішені більше або дорівнює значенню кубика пострілу активного гравця, нічого не відбувається;
- За кожний кубик пострілу, якому нема пари (якщо такі є), мішень отримує по 1 малому ушкодженню, що зменшує число найменшого кубика на лінії бою на 1 за кожне мале ушкодження.



Кора та Блітц порівнюють свої лінії бою, починаючи з верхньої пари — 5 проти 4. Значення 5 на кубику пострілу Кори більше за значення 4 на кубику дії Блітца, тож він отримує цей кубик як ушкодження (1). Далі порівнюють наступну пару — 2 проти 4. Значення 4 на кубику дії Блітца більше за значення 2 на кубику пострілу Кори, тож нічого не відбувається.

Більше немає кубиків пострілу для порівняння з кубиками дії, тож етап бою закінчується, а гравці переходять до бонусного етапу.

4. БОНУСНИЙ ЕТАП.

За кожне значення на кубику пострілу, яке співпадає зі значенням хоча б на одному кубику дії, розміщеному на тій картці, якою виконали дію дальнього бою, застосуйте бонусний ефект зброї.

5. ЕТАП ПРИБИРАННЯ.

Поверніть усі кубики пострілу в запас, а всі кубики дії у зоні черепів мішені — у його зону захисту. Гравці отримують жетони слави, які вони заробили під час цього бою.



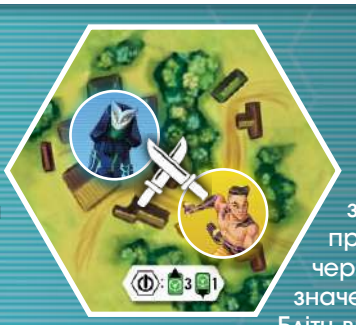
Кора перевіряє, чи є у неї бонуси зброї, порівнюючи всі свої кубики пострілу з кубиком дії, який вона розмістила на картці застосованої зброї (1). Значення 2 на кубику пострілу співпадає зі значенням 2 на кубику дії, розміщеному на картці, тож вона може активувати бонус один раз. Бонусний ефект дробовика завдає 1 ушкодження. Блітц переміщає кубик з найменшим значенням на лінії бою у свою зону ушкодження (2).

Бій закінчується. Кора повертає всі кубики пострілу в запас.

Вона додає 1 жетон слави «ушкодження» на трек слави за те, що завдала 1 чи більше ушкоджень під час цього бою.

БЛИЖНІЙ БІЙ

Щоб виконати дію ближнього бою, активний гравець призначає один зі своїх доступних кубиків дії місцю активації ближнього бою на планшеті персонажа. Якщо гравець збирається виконати дію «Ближній бій», він або вона завжди виконує її останньою.

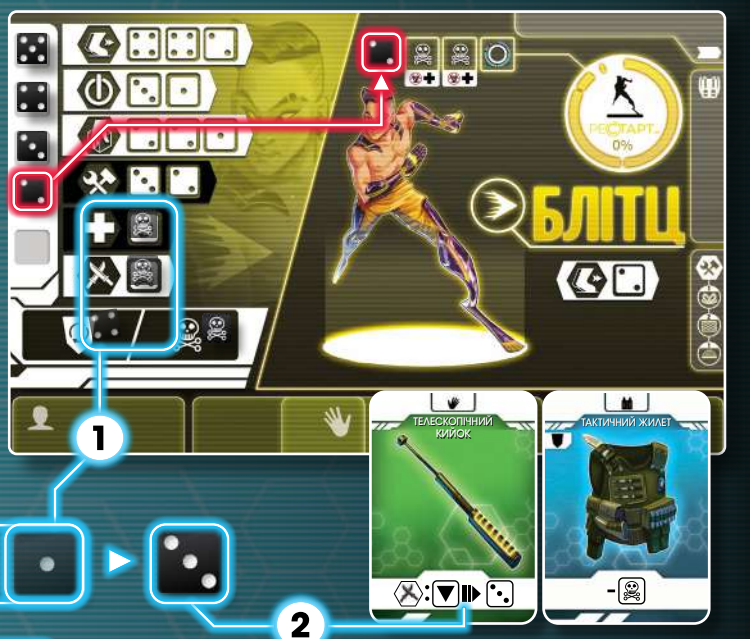


Жадаючи помсти, Блітц переміщається на плитку Кори і атакує її дією ближнього бою.

1. ЕТАП КИДКА.

Обидва гравці кидають усі свої кубики з черепом, розміщені на місцях для кубиків, та кубики у зоні захисту. Якщо є змога застосувати на них ефекти модифікації, вони роблять це, після чого розташовують усі свої кубики дій з черепами в зоні черепів. Активний гравець переміщає будь-які призначені кубики дії на лінію бою, і обидва гравці розставляють їх від найбільшого до найменшого за значеннями.

Блітц кидає кубики дії у зоні захисту та всі свої призначені кубики з черепом (1), отримуючи значення черепа, 5 і 1. Блітц вирішує використати здібність модифікації на його телескопічному кийку, щоб перетворити найменше значення на кубику на 3 (2). Застосувавши всі доступні йому ефекти модифікації, він кладе кубик з черепом у зону черепів та розставляє кинуті та призначені кубики на лінії бою від найбільшого до найменшого. Отже, у нього 1 кубик у зоні черепів та лінія бою, яка складається з 5, 4, 3, 2.



Кора кидає 2 кубики дії із зони захисту, отримуючи значення 3 і 3 (1). У неї немає спорядження з ефектами модифікації, тож вона додає їх всі у лінію бою. Отже, її лінія бою складається зі значень 4, 3, 3, 3, 2.

2. ЕТАП ЧЕРЕПІВ.

Гравці порівнюють зони черепів.

- Гравець, який з урахуванням ефекту броні має менше черепів, отримує кількість ушкоджень, що дорівнює різниці черепів, переміщуючи кубики з лінії бою в зону ушкоджень (починаючи з найменшого).

Блітц і Кора порівнюють зони черепів. У Блітца там є 1 кубик із зображенням черепа. Оскільки у Кори немає черепів, тактичний жилет Блітца не має ефекту. Отже, результат — 0 черепів у Кори та 1 череп у Блітца. Оскільки у Кори менше черепів, ніж у Блітца, вона отримує ушкодження та переміщає кубик зі значенням 2 у свою зону ушкоджень (3).

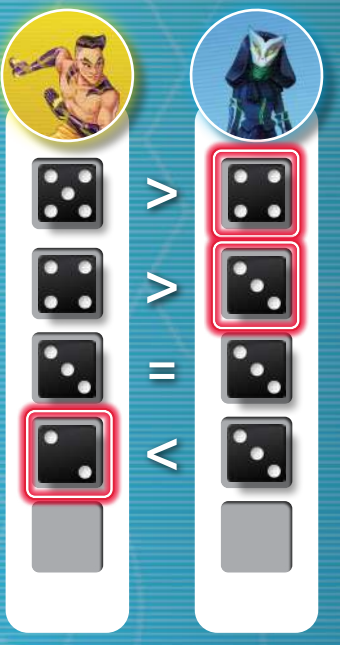


3. ЕТАП БОЮ.

Починаючи зверху, гравці порівнюють лінії бою по одній парі кубиків за раз.

- Якщо значення на кубику дії одного гравця більше за значення кубику дії іншого, гравець з меншим значенням кладе програний кубик у зону ушкоджень;
- Якщо значення кубиків гравців однакові, нічого не відбувається;
- За кожен кубик без пари гравець без кубика отримає по 1 малому ушкодженню, зменшуючи значення свого найменшого кубика на лінії бою на 1 за кожне отримане мале ушкодження.

Блітц і Кора тепер порівнюють лінії бою, починаючи з верхньої пари кубиків.



1. 5 Блітца перемагає 4 Кори. Кора отримує ушкодження, переносячи 4 в зону ушкоджень.
2. 4 Блітца перемагає 3 Кори. Кора отримує ушкодження, переносячи 3 в зону ушкоджень.
3. 3 Блітца дорівнює 3 Кори. Нічого не відбувається.
4. 3 Кори перемагає 2 Блітца. Блітц отримує ушкодження, переносячи 2 в зону ушкоджень
5. На останній парі немає кубиків, однак якби в одної зі сторін він був, інший гравець отримав би мале ушкодження, що зменшило б значення його або її найменшого кубика на лінії бою на 1.

Оскільки більше немає кубиків для порівняння, етап бою закінчується.

4. ЕТАП ПРИБИРАННЯ.

Гравці повертають кубики дії із зони черепів у зону захисту та отримують жетони слави, які вони заробили під час цього бою.

Блітц і Кора повертають кубики дії із зони черепів у зону захисту.

Блітц і Кора додають по 1 жетону слави «ушкодження» до своїх треків слави за те, що завдали 1 чи більше ушкоджень під час цієї битви.

УШКОДЖЕННЯ

Після того, як гравець отримує 1 чи більше ушкоджень, він або вона кладе кількість кубиків дії, що дорівнює кількості отриманих ушкоджень, у зону ушкоджень зліва направо.

Якщо не вказано інше, наприклад, під час порівняння кубиків на етапі бою, ушкоджений гравець використовує для ушкоджень кубики згідно з цією ієрархією:

- кубик на лінії бою з найменшим значенням;
- будь-який непризначений кубик із зони захисту;
- будь-який призначений кубик на вибір.



Коли гравець завдає БУДЬ-ЯКУ кількість ушкоджень, він або вона додає 1 жетон слави «ушкодження» до свого треку слави.

ПРИМІТКА: якщо гравець змушує зробити рестарт іншого гравця, він або вона НЕ отримує жетон слави «ушкодження», натомість отримує жетон слави «рестарт».

МАЛІ УШКОДЖЕННЯ

Отримавши мале ушкодження, гравець зменшує найменше значення на кубику із лінії бою на 1 за кожне отримане мале ушкодження.

Якщо гравець отримує мале ушкодження, яке змушує його або її зменшити кубик зі значенням 1, цей кубик стає повноцінним ушкодженням.

Якщо малі ушкодження призводять до перетворення кубика на ушкодження, але гравець ще не отримав усі малі ушкодження, вони застосовуються до наступного найменшого кубика у лінії бою, поки всі малі ушкодження не буде отримано.

Гравець без кубиків на лінії бою не може отримувати малі ушкодження.

РЕСТАРТ

Якщо всі ділянки у зоні ушкоджень заповнені, гравець одразу мусить зробити рестарт. Якщо це трапляється під час дії бою, бій миттєво закінчується.

Якщо гравець мусить зробити рестарт, дотримуйтесь таких інструкцій:

1. Розташуйте всі жетони маячків, які ніс гравець, на його або її поточну плитку.
2. Розташуйте фігурку гравця у зоні рестарту на його планшеті персонажа.
3. Покладіть все спорядження, яке ніс гравець, у стоси скидання біля колод зі спорядженням відповідного типу.
4. Гравець добирає дві 2-зіркові картки спорядження, зберігає одну, кладучи її долілиць у рюкзак, та скидає іншу.
5. Гравець, який завдав останнього ушкодження, додає жетон слави «рестарт» до свого треку слави.





Якщо гравець змусив зробити рестарт суперника, розташованого на тій самій плитці, що і член команди атакуючого гравця, він або вона отримує жетон слави «командний дух».

3. КІНЦЕВА ФАЗА.

Після виконання всіх можливих або бажаних дій гравець переходить до кінцевої фази.

Виконайте кінцеву фазу гравця, дотримуючись таких інструкцій:

1. Поверніть кубик посилення до запасу, якщо він був у вас.
2. Розташуйте всі призначені кубики дії зі значеннями на лінії бою від найбільшого до найменшого, починаючи зверху.
3. Розташуйте всі кубики поза лінією бою гравця та зоною ушкоджень у зоні захисту.
4. Якщо гравець перебуває на плитці з власним укриттям, він або вона переміщає кубик з найменшим значенням з лінії бою у зону захисту.
5. Якщо гравець не захищений від токсину, він або вона зазнає 1 ушкодження.
6. Всі **інші** захищені від токсину гравці, які мають 2 або більше ушкоджень, лікують 1 ушкодження.

У командній грі гравці пропускають крок 6.



Захист від токсину означає перебування на плитці без символу та без жетона токсину ( ) АБО на плитці з дружнім укриттям (в тому числі куполом).

//ПОДІЇ_

Після кінцевої фази гравця та перед тим, як наступний гравець стане активним, той, хто має передати хід, відкриває та застосовує ефект верхньої картки колоди подій. Якщо колода скінчилася, перейдіть до кінця гри. В іншому випадку наступний гравець починає свій хід.

ПРИМІТКА: протягом першого ходу кожного з гравців не відкривайте і не застосовуйте ефект подій.

Першу подію у грі буде відкрито і застосовано перед другим ходом першого гравця.

//КІНЕЦЬ ГРИ_

Гра закінчується в одному з двох випадків:

1. Гравець або команда отримала статус суперзірки. Суперзірки миттєво перемагають (не роздавайте досягнення, якщо граєте з модулем «досягнення»).
2. Наприкінці раунду з застосуванням ефекту останньої картки подій (гравці переходять до здобуття досягнень, якщо граєте з модулем «досягнення»).

Наприкінці раунду, було застосовано ефект останньої події, гравці або команди гравців порівнюють остаточну позицію жетонів слави на своїх треках слави!

У разі нічиєї перемагає гравець або команда, які заробили найбільше жетонів слави «рестарт» на своєму треку слави. Якщо нічия все ще зберігається, гравці або команди, що мають нічию, ділять перемогу і глядачі з нетерпінням чекають на матч-реванш в наступному епізоді шоу «Рестарт»!

//НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ_

Дизайнери: Жан-Марк Трібе, Франсуа Рузе
Ілюстраторка: Жакі Девіс
Графічний дизайнер: Кріс Баєр
Молодший графічний дизайнер: Ентоні Кестель
Розробники: Кріс Гамм, Кріс Баєр
Виготовлення: Дзонс'ю Яо-Шарпентьє

//УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ_

Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Юлія Ціпура
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Степан Бобошко, Андрій Наконечний, Тетяна Рижикова

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС».
www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

//КОМПОНЕНТИ БАЗОВОЇ ГРИ_



24 картки
1-зіркового спорядження:
- 4 ЕНЕРГЕТИК
- 4 ЗНЕБОЛЮВАЛЬНЕ
- 2 БРОНЕБІЙНІ КУЛІ
- 2 ЛУК ТА СТРІЛИ
- 2 ТЕЛЕСКОПІЧНИЙ КИЙОК
- 2 ЛЕГКИЙ ШОЛОМ
- 2 ЛЕГКИЙ ЖИЛЕТ
- 2 ГАК
- 2 ВИБУХІВКА
- 2 ІНСТРУМЕНТИ



9 карток
3-зіркового спорядження:
- 1 ТЕХНОКАМУФЛЯЖ
- 1 АДРЕНАЛІНОВА МАСКА
- 1 СНАЙПЕРСЬКА ГВИНТІВКА ЕКС-01
- 1 ЛІКУВАЛЬНА БРОНЯ
- 1 ПЛАЗМОВА ПУШКА
- 1 СИЛОВА РУКАВИЦЯ
- 1 ШОКОВА РУКАВИЦЯ
- 1 ШОЛОМ СНАЙПЕРА
- 1 ПИЛОМЕЧ



29 карток
2-зіркового спорядження:
- 2 ДВОРУЧНА СОКИРА
- 2 ГВИНТІВКА
- 1 КУЛЕМЕТ
- 2 АРБАЛЕТ
- 1 ВАЖКИЙ ПІСТОЛЕТ
- 2 МАЧЕТЕ
- 1 ДРОБОВИК
- 2 АПТЕЧКА
- 2 МІЦНИЙ ШОЛОМ
- 2 ТАКТИЧНИЙ ЖИЛЕТ
- 2 ТОЧНИЙ КАРАБІН
- 1 ПОМПОВА РУШНИЦЯ
- 2 АВТОПІСТОЛЕТ
- 2 СНАЙПЕРСЬКА ГВИНТІВКА
- 1 ПІСТОЛЕТ-КУЛЕМЕТ
- 2 ТАКТИЧНИЙ НІЖ
- 2 ТОМАГАВК



22 картки подій
- 12 ЗАРАЖЕННЯ
- 3 КОРОБКА ПРИПАСІВ
- 2 КУПОЛ
- 2 ПРИПАС ЕКС-ТЕХ
- 1 ПОДАРУНОК ФАНАТІВ
- 1 ПОДАРУНОК ВЕДУЧОГО
- 1 ПОДАРУНОК СПОНСОРА



4 набори компонентів персонажів
- 1 планшет гравця (всього 4)
- 1 картка-довідка персонажа (всього 4)
- 1 картка-довідка дій (всього 4)
- 1 жетон укриття (всього 4)
- 1 жетон персонажа для треку слави (всього 4)
- 1 фігурка персонажа (всього 4)
- 3 жетони стін (всього 12)



25 кубиків
- 20 чорних кубиків дії
- 4 білих кубиків пострілу
- 1 зелений кубик посилення



4 набори треків слави
- 4 стартові фрагменти треку слави (2 блакитні, 2 червоні)
- 8 середніх фрагментів треку слави (4 блакитні, 4 червоні)
- 4 кінцеві фрагменти треку слави (2 блакитні, 2 червоні)



Жетон слави «командний дух»



Жетон слави «маячок»



Жетон слави «ушкодження»



Жетон слави «рестарт»



Жетон токсину



Жетон 2-зіркової коробки припасів



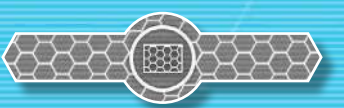
Жетон 3-зіркової коробки припасів



Маркер зони



Жетон купола



Жетон нейтральної стіни

85 жетонів слави
- 30 «ушкодження»
- 20 «маячок»
- 20 «командний дух»
- 15 «рестарт»

66 інших жетонів
- 18 жетонів токсину
- 18 жетонів 2-зіркової коробки припасів
- 16 жетонів 3-зіркової коробки припасів
- 6 маркерів зони
- 4 жетони порталів
- 3 жетони нейтральних стін
- 1 жетон купола



Жетон порталу



29 плиток місцевості
- повна довідка плиток зображена на підказці для гравців

НЕ ЗОБРАЖЕНО
- 4 двосторонніх листки з підказками для гравців
- 1 книга мап
- 1 книга правил