

# ПОКОЛЕНИЯ

КНИГА СВОНА



АВТОРЫ: ЖЕРОМ КАНС И ЛОРАН КОБЕЛ  
ИЛЛЮСТРАЦИИ: ТАНЯ САНЧЕЗ ФОРТАН И ОРЕЛЬЕН ДАЛАЗАН

ФАБРИКА  
ИГР

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Компоненты</b> .....	<b>4</b>	<b>СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ</b> .....	<b>13</b>
<b>Подготовка к главе I</b> .....	<b>5</b>	Сюжетный раздел/Раздел указаний	
<b>Предисловие</b> .....	<b>6</b>	Порядок прочтения	
Игровые и неигровые персонажи		ИНАЧЕ	
Обзор		ЕСЛИ... ТО... ИНАЧЕ...	
О картах		Постоянная информация	
Лицевая сторона карт/Обратная сторона карт		Действие местности	
Номера на картах		Совместное действие	
Перевернуть карту		<b>Линия времени</b> .....	<b>14-17</b>
Сброс карты		Основные правила	
Карты игровых персонажей		Карта «Семья»	
<b>Основные действия</b> .....	<b>7</b>	Закрепить карту	
Жетоны действий		Удалить карту из линии времени	
Осмотреть		Восстановить линию времени	
Поговорить		<b>Неигровые персонажи</b> .....	<b>18</b>
Взаимодействовать		Структура карты неигровых персонажей	
Переместиться		Нейтральные или враждебные неигровые персонажи	
Заполненные зоны		Искусственный интеллект (ИИ) неигровых персонажей	
<b>Карты местности</b> .....	<b>8-9</b>	Союзники	
Зона		Мертвые неигровые персонажи – удаление из линии времени	
Исследование		Действия, связанные с неигровыми персонажами	
Смена уровня		<b>Бой</b> .....	<b>19-20</b>
Эффекты местности		Ближняя атака	
Немедленное событие		Ближняя атака в заполненной зоне	
Замена местности		Дальняя атака	
Изменение зоны		Совместная атака	
Символы		<b>Повреждение</b> .....	<b>21</b>
<b>Предметы и материалы</b> .....	<b>10-11</b>	Исцеление	
Описание карты предмета		Тяжелое ранение	
Инвентарь		Умиравшие игровые персонажи	
Подготовить предмет		Мертвые	
Дополнительные действия		<b>Карты Кармы</b> .....	<b>22</b>
Использовать предмет		Использование колоды Кармы	
Поврежденный предмет		Развитие вашей колоды Кармы	
Починить предмет		<b>Заключение</b> .....	<b>22</b>
Улучшить предмет			
<b>Действия с предметами и материалами</b> .....	<b>12</b>		
Сбросить предмет и/или материал			
Подобрать предмет и/или материал			
Поменять имеющийся предмет и/или материал			

**ВНИМАНИЕ, СПОЙЛЕР:** «Поколения» – игра, полная сюрпризов... **НЕ ПРОСМАТРИВАЙТЕ КОМПОНЕНТЫ, ПОКА НЕ ПОЛУЧИТЕ УКАЗАНИЕ СДЕЛАТЬ ЭТО!**

**ИГРА САМА СКАЖЕТ ВАМ, КАКУЮ КОЛОДУ КАРТ ВЗЯТЬ В НАЧАЛЕ ИГРЫ, А ТАКЖЕ КАКИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ.**

Никто по-настоящему не знает, как все началось.

Компьютерные сети отказали первыми. Затем остановился общественный транспорт, а за ним обвалилась денежная система. Весь мир быстро погрузился в открытое противостояние, ввергнув цивилизацию в упадок.

Только сейчас выжившие начинают восстанавливать новый мир. Возникли общины, некоторые из которых стали более агрессивными, чем другие. Джамал и Мэйв пережили великое Падение, когда были еще молоды, и решили жить в изоляции. Жестокость внешнего мира обошла их детей – Селену, Брику и Свона – стороной.

Вы играете за членов их семьи, обеспечивающих свое существование своими силами на землях собственной фермы.



## ОБ ИГРЕ

«Поколения» – кооперативная игра, в которой вы играете за семью, выживающую в постапокалиптическом мире.

Кампания состоит из 5 глав, представленных 5 наборами карт, называемых **колодами приключений**. Эти колоды содержат все, что необходимо для игры: карты местности, из которых составляется игровое поле, карты персонажей, с которыми вы будете взаимодействовать, карты предметов, сюжетные карты и так далее.

**4 игровых персонажа**, все являющиеся членами одной семьи, примут участие в игре. Свон, самый младший ребенок, будет неигровым персонажем.

В игре на 4 игроков каждый из вас управляет одним игровым персонажем. В игре на 3-х одним игровым персонажем игроки управляют совместно. В игре на 2-х игроков мы рекомендуем играть за одного родителя и одного ребенка каждому игроку. При игре в соло-режиме вы управляете всеми 4 игровыми персонажами.



# КОМПОНЕНТЫ

## 1 ОСНОВНАЯ КОЛОДА (18 карт)

Эти карты вы будете использовать во всех главах:

### 12 КАРТ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ



### 4 ПАМЯТКИ



### 1 КАРТА СЕМЬИ



### 4 ФИШКИ,

представляющие собой игровых персонажей

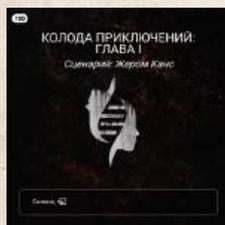


## 1 КОЛОДА СЕКРЕТОВ (29 карт)



## 5 КОЛОД ПРИКЛЮЧЕНИЙ:

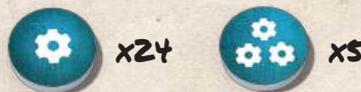
5 глав, составляющих кампанию (304 карты)



## 12 ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ (по 3 каждого цвета + 1 фиолетовый)



### ЖЕТОНЫ МАТЕРИАЛОВ



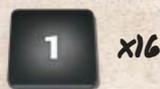
### ЖЕТОНЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ



### ЖЕТОНЫ МЕСТНОСТИ



### НОМЕРНЫЕ ЖЕТОНЫ



### ЖЕТОН ПЕСОЧНЫХ ЧАСОВ



### УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ



### ЖЕТОНЫ СОЮЗНИКОВ



### ЖЕТОНЫ ВРАГОВ



• 18 ПОДСТАВОК (включая 4 разноцветные для игровых персонажей)

• КНИГА ПРАВИЛ

• **ФИШКИ**, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЕ СОБОЙ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ, И **ЖЕТОНЫ**, ОТКРЫВАЕМЫЕ В ПРОЦЕССЕ ПРОХОЖДЕНИЯ КАМПАНИИ. КОЛИЧЕСТВО ЭТИХ СПЕЦИАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ **ОГРАНИЧЕНО ТЕМИ, ЧТО ЕСТЬ В КОРОБКЕ**, в отличие от жетонов, перечисленных выше.

**Внимание:** Фишки и жетоны рассортированы по главам для облегчения поиска. Неигровые персонажи определяются по номеру на соответствующей карте. Берите их только тогда, когда вам необходимо ввести их в игру.

**Подсказка:** после выдавливания жетонов храните ПУСТЫЕ КАРТОННЫЕ РАМКИ под ПЛАСТИКОВЫМИ ОТСЕКАМИ для хранения компонентов в коробке с игрой.



# ПОДГОТОВКА К ГЛАВЕ 1

- 1 Возьмите карту «Семья» из основной колоды, чтобы подготовить **линию времени** (это будет ваша первая карта на линии времени), и разместите жетон песочных часов ⌚ на нее.
- 2 Для каждого из 4 игровых персонажей:
  - возьмите 3 карты игровых персонажей (голова, тело, ноги) из основной колоды и выложите их лицевой стороной вверх;
  - Возьмите 3 жетона действий игрового персонажа и фишку;
  - Возьмите памятку.
- 3 Для вашей первой игры возьмите **9 карт Кармы** (с 901 до 909) из колоды секретов. Перемешайте их все вместе и разместите на столе рубашкой вверх – это ваша колода Кармы. В будущем вы будете сохранять свою колоду Кармы между игровыми партиями.
- 4 Разместите остальные карты из колоды секретов стопкой лицом вниз (не смотрите их) в пределах досягаемости. **Если в какой-то момент вам понадобится карта с номером выше 900, вы найдете ее в колоде секретов.**
- 5 Разместите жетоны: повреждений 🩸, универсальные 🗑️, врагов 🩸, материалов 🛠️, номерные 1 и местности 🗺️ в пределах досягаемости.
- 6 Возьмите **колоду приключений для главы I**. После прочтения правил следуйте указаниям на первой карте колоды приключений, чтобы начать игру.

Колода секретов содержит дополнительные указания по подготовке для следующих глав.



# 1. ПРЕДИСЛОВИЕ

Всякий раз, когда карта противоречит какому-либо правилу в этой книге правил, эффект карты имеет приоритет.

Если два или более вариантов действий возможны при применении какого-либо правила, игроки могут выбирать любое из них.

## ИГРОВЫЕ И НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Игровые персонажи – ваши герои, представляющие членов семьи под вашим управлением. Все другие персонажи, с которыми вы столкнетесь в различных главах, являются неигровыми персонажами.

Правила, относящиеся к «персонажам», применяются как к игровым персонажам, так и к неигровым.

## ПЕРВЫЕ ШАГИ

Начните игру, прочитав вслух верхние карты из колоды приключений. Эти карты расскажут:

- вступление в главу и объявление ее целей;
- правила, действующие только для этой главы;
- про карты местности, на которых вы будете размещать персонажей;
- про карты, которые должны быть добавлены на линию времени.

Игровые персонажи могут использовать свои жетоны действий, чтобы исследовать, разговаривать с другими персонажами, сражаться с врагами и так далее.

Жетон песочных часов  будет перемещаться с карты на карту по линии времени до тех пор, пока не будут достигнуты условия победы или поражения , что закончит игру.

**«Поколения» – не походовая игра.** Именно линия времени устанавливает темп, определяет, когда различные игровые и неигровые персонажи могут совершать действия, и запускает события.

## О КАРТАХ

Игра «Поколения» имеет карточный движок, и важно понимать некоторые ключевые понятия до начала игры.

### Лицевая/обратная сторона карт

Карты отличаются номерами, указанными в верхнем левом углу. Обратная сторона карты имеет тот же номер, но с буквой «b».

Обратная сторона карты № **100** называется **100b**.

### Номера на картах

 xxx относится к карте xxx. Обычно это написано так:

Возьмите  100: Достаньте карту № **100**.

• Возьмите ее из колоды приключений, не просматривая другие карты (используйте верхнюю карту колоды как заглушку).

• Прочитайте карту вслух и примените ее эффекты по порядку.

**Читайте текст только на лицевой стороне карты. Никогда не переворачивайте ее, пока не получите указание сделать это.**

### Переверните карту

 Данный символ дает указание перевернуть ту карту, которую вы читаете в настоящий момент, или карту с указанным номером:

 100: Переверните карту № **100**.

• Переверните карту, прочтите ее вслух и примените ее эффекты по порядку.

• Если на карте были какие-либо жетоны или персонажи, верните их обратно в ту же зону или те же ячейки после переворота карты. Верните любые жетоны действий обратно на карты ваших игровых персонажей, чтобы обозначить, что они недоступны.

### Сбросьте карту

 дает указание «сбросить» карту, которую вы в настоящий момент читаете, или карту с указанным номером:

 100: Сбросьте карту № **100** вне зависимости от того, лежит она лицевой или обратной стороной **100b** вверх.

• Верните карту обратно в коробку. В этой главе она вам больше не понадобится. При необходимости, вы сможете посмотреть ее позже.

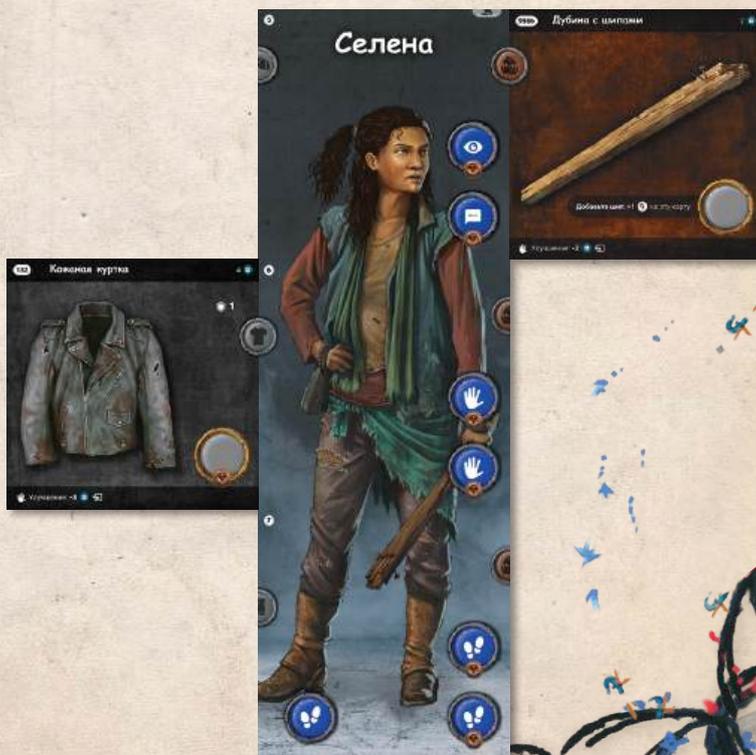
• Если какие-либо жетоны действий находятся на этой карте, переместите их на середину вашей карты игрового персонажа, чтобы показать, что они недоступны.

### Карты игровых персонажей

Карты игровых персонажей поделены на 3 части: «Голова», «Тело» и «Ноги» вашего игрового персонажа.

В каждой части есть ячейки для жетонов действий, которые позволяют вам совершать действия , ,  и ; на каждой карте справа и слева есть символы, позволяющие экипировать (снарядить) вашего игрового персонажа различными предметами:    .

**Важно:** составление полного символа с помощью двух карт называется «прикреплением».



## 2. ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В этом разделе описаны основные действия, доступные вашим персонажам. Остальные действия будут описаны в других разделах, например, «Использование и починка предметов» или «Выполнение ближних атак».

### ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ

У каждого игрового персонажа есть **3 жетона действий соответствующего цвета**. Для выполнения действия **поместите жетон действия** в свободную ячейку действия с тем же символом, что и планируемое действие (на карте игрового персонажа или на карте в инвентаре игрового персонажа), затем примените эффект этого действия.

Ячейка действия считается свободной, если в ней еще не лежит жетон действия или жетон повреждения. Если в ячейке действия имеется несколько символов, вы должны выбрать один из них при размещении жетона в этой ячейке.

**Важно:** В игре не предусмотрен определенный порядок действий, так что игроки могут координировать действия своих игровых персонажей так, как им нравится. Один игровой персонаж может выполнить действие, а затем другой персонаж тоже выполнит действие. Однако один игровой персонаж, выполняющий какое-либо действие, обязан выполнить это действие полностью до конца до того, как другой игровой персонаж сможет начать выполнять свои действия.

**Подсказка:** Возьмите в привычку откладывать на столе в сторону доступные вам жетоны действий подальше от ваших карт игровых персонажей для того, чтобы отличать доступные и недоступные жетоны.

### ОСМОТРЕТЬ

Осмотр – это изучение окружающей обстановки (чтобы найти предметы или зацепки, например). Игровой персонаж должен находиться в зоне (смотри стр. 8), где есть символ .

- Разместите жетон действия на ячейке  вашего игрового персонажа. Затем возьмите указанную карту.



Мэйв находится в зоне, где есть символ . Потратьте 1 жетон действия для того, чтобы взять карту № 960 из колоды. Это – сюжетная карта. Прочтите ее и немедленно примените ее эффекты.

### ПОГОВОРИТЬ

Поговорить – вступить в диалог с неигровым персонажем. Игровой персонаж должен находиться в зоне, где есть символ .

- Разместите жетон действия на ячейке  вашего игрового персонажа. Затем возьмите указанную карту.
- Если на карте изображен неигровой персонаж, разместите его (фигурку) в той зоне, где есть символ .

### ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ

Это действие позволяет игровым персонажам взаимодействовать с окружающим их миром (обыскать зону, например). Игровой персонаж должен находиться в зоне, где есть символ .

- Разместите жетон действия на ячейке  вашего игрового персонажа. Затем возьмите указанную карту.

### ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

Перемещение состоит из пересечения одной или более границ зон, отмеченных белыми, зелеными или красными линиями. Игроки при перемещении пересекают именно линии, нельзя проходить через стык углов зон.

- Разместите один (или более) жетонов действий в одной (или более) ячейке  на карте вашего игрового персонажа. Затем переместите его, пересекая по одной линии за каждый потраченный жетон действия.

### Заполненные зоны

Зона считается заполненной, если вы не можете разместить в ней персонажа так, чтобы подставка фишки персонажа не касалась границ зоны.

Персонажи не могут останавливаться в заполненных зонах, но проходить через них все-таки могут, тратя во время движения несколько жетонов действий одновременно.



Брик и Джамал находятся в одной зоне. Мэйв не может закончить свое перемещение в этой зоне, так как основание ее фишки не поместится внутри границ этой зоны.

Однако Мэйв может потратить 2 жетона действия (одновременно), чтобы пройти в другую зону через зону, занятую Бриком и Джамалом.

# 3. КАРТЫ МЕСТНОСТИ

Карты местности (или просто **местность**) – территории, через которые или на которые персонажи могут перемещаться. Разложите их (так, чтобы они все были ориентированы одинаково) на столе, сформировав тем самым игровое поле.

**Примечание:** Когда вы переворачиваете карту местности, любые жетоны или персонажи, находящиеся на ней, должны вернуться на свои места. Разместите их на тех же местах, где они находились до переворота карты. На карте местности могут появиться новые символы.

Каждый раз, когда карта местности выкладывается на стол, если на ней есть символы , или , разместите жетоны соответствующих действий (в том числе, если после переворота карты появились новые) , или на эти символы. После выполнения соответствующих действий жетоны убираются.

Если на такой карте есть символ , возьмите указанное количество жетонов материалов (см. стр. 10) и разместите их в соответствующей зоне.

## ЗОНА

Зона – пространство, ограниченное линиями. Цвет линии (границы) указывает, возможно ли совершить перемещение или выполнить дальнюю атаку через эту линию, а также обозначает любые особые эффекты:

Линия	Проходимая	Позволяет выполнить дальнюю атаку	Пример
белая	✓	✓	–
зеленая	✓	✓	дверь
синяя	✗	✓	окно
черная	✗	✗	стена
красная	✓ но наносит 1	✓	огонь

На этой местности расположено 3 зоны. Открыв эту карту, вы обязаны разместить:

- 2 в зоне 1
- 1 в зоне 2, как указано на карте.

## ИССЛЕДОВАНИЕ

Исследование заключается в выкладывании **неисследованной (неоткрытой) карты местности** из колоды приключений на игровое поле (на стол) и в перемещении игрового персонажа на эту новую карту.

### Условия:

- На карте местности, занятой игровым персонажем, должен быть символ .
- Игровой персонаж должен потратить действие, чтобы переместиться на неисследованную местность.

**Примечание:** Можно переместиться в новую местность из любой зоны местности, где находится персонаж (если только его перемещение из текущей зоны в этом направлении не заблокировано черной или синей линией).

На карте местности 962 справа есть символ 963. Мэйв перемещается из точки, обозначенной . Возьмите карту местности 963 и выложите ее на стол справа от карты 962.



Символ 963 справа означает, что проход существует для обеих зон местности 962. Выполнить исследование можно как с точки так и .



Мэйв перемещается с точки . Возьмите местность 963 и выложите ее на стол.



Как только карта была открыта, две карты образуют единую большую зону за пределами хижины.

Брик теперь может войти в хижину, потратив только 1 движение.



## ■ СМЕНА УРОВНЯ

Смена уровня – перемещение между двумя не соприкасающимися зонами, связанными символом ■.

Это правило применяется, например, к двум зонам на разных этажах здания, соединенных лестницей.

### Условия:

- В каждой зоне должен быть символ ■.
- Персонаж должен переместиться (иметь возможность потратить жетон действия) между зонами.

Если смена уровня происходит в результате исследования, возьмите указанную карту, разместите ее рядом с другими картами местности так, чтобы они не соприкасались. Затем переместите своего игрового персонажа в зону новой карты, где есть символ ■.

## ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

### • ⚡ Немедленное событие

Примените его эффекты сразу же, как только игровой персонаж входит в зону, где есть символ ⚡.



### • Замена местности

Карта местности, пронумерованная в формате **xxx > yyy**, заменяет другую местность, уже выложенную на стол.

- Положите карту № **xxx > yyy** на стол вместо карты **yyy**.
- Верните любые жетоны и персонажей обратно в те же самые зоны.

Карта № **143 > 102** заменяет карту **102**. Старая карта сбрасывается.

### • X Изменения зон

Зоны местности могут быть изменены путем смены или переворота ⏪ карты местности. Если это возможно, символ X на карте покажет вам, где разместить персонажей или жетоны, которые находились на карте до того, как зоны были изменены.



### • Символы

Цветные символы X, X, X и X показывают, где находятся начальные зоны для каждого игрового персонажа.

Некоторые карты местности имеют символы **A**. Не обращайте на них внимания, пока какая-нибудь карта не пояснит, что они означают.

## 4. ПРЕДМЕТЫ И МАТЕРИАЛЫ

Карты предметов (на коричневом или сером фоне) – предметы, которые могут носить и использовать игровые персонажи.

Материалы  – компоненты, используемые для починки и улучшения предметов. Они также являются валютой при обмене или торговле с неигровыми персонажами.

Игроки сохраняют предметы и материалы  в течение всей кампании.

### • Структура карты предмета

- 1 НАЗВАНИЕ
- 2 СТОИМОСТЬ
- 3 СИМВОЛ
- 4 ИЗОБРАЖЕНИЕ
- 5 ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ И ЕЕ ЭФФЕКТ
- 6 УЛУЧШЕНИЯ И ИХ СТОИМОСТЬ



### ИНВЕНТАРЬ

Игровые персонажи могут использовать карты предметов только в том случае, когда они находятся в их инвентаре.

Коричневые предметы должны быть размещены справа от карты игрового персонажа таким образом, чтобы составить полный символ .

Серые предметы должны быть размещены слева от карты игрового персонажа таким образом, чтобы составить полный символ ,  или .

Они активны постоянно, и их эффекты суммируются.

### • Подготовить предмет

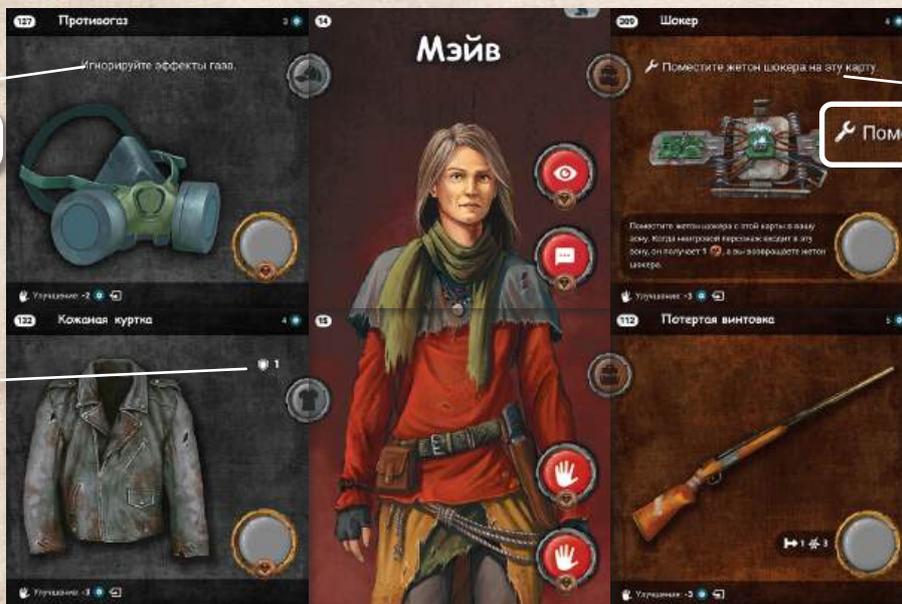
Эффекты, отмеченные символом , означают, что предмет требует подготовки. Подготовка происходит:

- когда вы первый раз получаете карту этого предмета в ходе главы;
- во время этапа подготовки в начале каждой главы;
- когда вы улучшили этот предмет.

Предметы можно подготовить, только если необходимые компоненты имеются в коробке.

Игнорируйте эффекты газа.

Примеры постоянных и суммируемых эффектов



Поместите жетон шокера на эту карту.

Пример эффекта подготовки предмета

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ячейки действий с символами 👁, 🗨, 🖐 или 🧠 на предметах работают так же, как и на картах игровых персонажей.

## ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТ

Игровые персонажи могут использовать предметы в своем инвентаре.

- Разместите жетон действия на выбранной ячейке действия на карте предмета.
- Примените эффект, описанный на карте или в тексте соответствующей карты главы.



### • Поврежденный предмет

На предмет с одной или более ячеек действий, у которых есть символ 🧠, можно положить один или более жетонов повреждений 🧠 (не более одного в каждую ячейку), что означает, что этот предмет может быть поврежден.

Когда все ячейки 🧠 на предмете закрыты жетонами повреждений 🧠, постоянные эффекты такого предмета перестают работать. Предметы без ячеек 🧠 не могут быть повреждены.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Предмет с ячейкой действия, у которой нет эффекта и нет символов 👁, 🗨, 🖐 или 🧠, но есть символ 🧠, может получить жетон повреждения 🧠, но не дает действия.

## ПОЧИНИТЬ ПРЕДМЕТ

Игровые персонажи могут починить поврежденные предметы в своем инвентаре.

- Выполните действие 🖐 и сбросьте 1 🧠 из своего инвентаря.
- Уберите один жетон повреждения 🧠 с предмета.



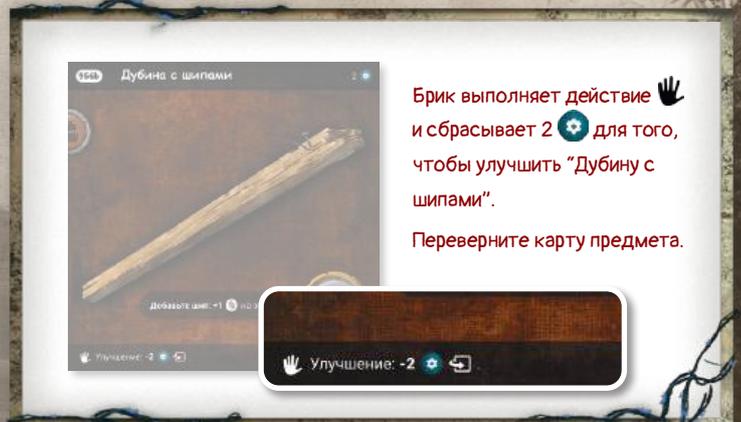
## УЛУЧШИТЬ ПРЕДМЕТ

Игровые персонажи могут улучшить предметы в своем инвентаре.

На карте предмета не должно быть жетонов действий или жетонов повреждений 🧠.

- Выполните действие 🖐 и сбросьте требуемые материалы 🧠 из своего инвентаря.
- Примените эффект улучшения.

**Примечание:** Карту нельзя переворачивать до того, как вы ее улучшите.



## 5. ДЕЙСТВИЯ С КАРТАМИ И МАТЕРИАЛАМИ

Всякий раз, когда игровой персонаж подбирает карту предмета в результате какого-либо действия (например, в результате осмотра, взаимодействия и т. д.), **возьмите предмет и экипируйте его, совмещая две соответствующие половинки символа в один символ.**

Всякий раз, когда игровой персонаж получает материалы , складывайте их на одну из его карт.

Предметы и материалы , полученные другим способом, не в результате действия (например, в результате события с линии времени), могут быть свободно распределены между игровыми персонажами.

Предметы и материалы , появившиеся в результате смерти неигрового персонажа, появляются в зоне этого неигрового персонажа.



### БРОСИТЬ ПРЕДМЕТ И/ЛИ МАТЕРИАЛЫ

Игровой персонаж во время действия любого игрового персонажа может, не расходуя жетоны действий:

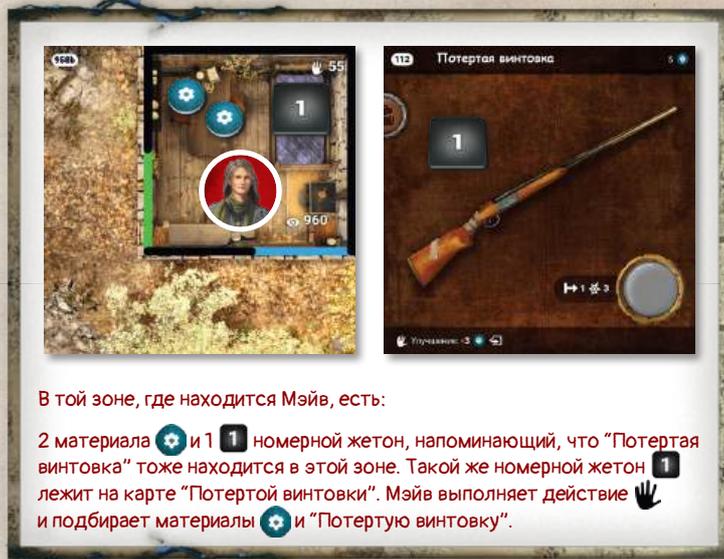
- бросить материалы  в той зоне, где находится;
- и/или бросить одну или более карт предметов в той зоне, где находится.

Разместите карту предмета рядом с картой местности и выложите пару номерных жетонов  с одинаковыми номерами (один – на карту предмета, другой – в зону на карте местности). Оставьте любые жетоны (повреждения  или другие) и любые жетоны действий на брошенной карте.

### ПОДОБРАТЬ ПРЕДМЕТ И/ЛИ МАТЕРИАЛЫ

Выполните действие  игровым персонажем:

- подберите все материалы  в той зоне, где находится игровой персонаж;
- и/или подберите одну или более карт предметов в той зоне, где находится игровой персонаж. Уберите номерные жетоны , но оставьте любые жетоны (повреждения  или другие) и любые жетоны действий на выбранной карте.



### ОБМЕНЯТЬ ПРЕДМЕТЫ И/ЛИ МАТЕРИАЛЫ

Для совершения обмена 2 игровых персонажа должны находиться в одной зоне и игроки, управляющие ими, должны быть согласны на осуществление обмена.

Выполните действие  одним из игровых персонажей:

- поменяйтесь материалами  между 2 игровыми персонажами;
- и/или поменяйтесь картами предметов между 2 игровыми персонажами. Сохраните любые жетоны (повреждений  или другие) и жетоны действий на меняемой карте.

## 6. СЮЖЕТНЫЕ КАРТЫ

Сюжетные карты могут быть поделены на разделы так, как описано ниже или на следующих страницах правил:

- смотри стр. 14 «Раздел событий на линии времени» (на красном фоне);
- смотри стр. 18 «Неигровые персонажи».

### СЮЖЕТНЫЙ РАЗДЕЛ

Этот раздел карты (с фоном, похожим на лист бумаги) двигает сюжетное повествование.

Если в начале текста указано имя конкретного игрового персонажа, игрок, управляющий этим персонажем, читает текст.

### РАЗДЕЛ УКАЗАНИЙ

Этот раздел (на черном фоне) объясняет шаг за шагом, что должно быть сделано в игре. **Важно выполнять все указания из этого раздела по порядку.**

#### • Порядок прочтения

Если указание на карте говорит вам взять карту, немедленно прочитайте и примените эффекты новой карты до того, как перейти к любым последующим указаниям на первоначальной карте.

#### • Указание «ИНАЧЕ»

Если два указания разделены словом «Иначе», попытайтесь выполнить первое из них. Если это невозможно, тогда примените второе указание.

#### • Указание «ЕСЛИ... ТО... ИНАЧЕ...»

При наличии указания «ЕСЛИ [условие], ТО [указание 1], ИНАЧЕ [указание 2]» проверьте, выполняется ли условие; если да, то примените указание 1. Если условие не выполняется, примените указание 2.

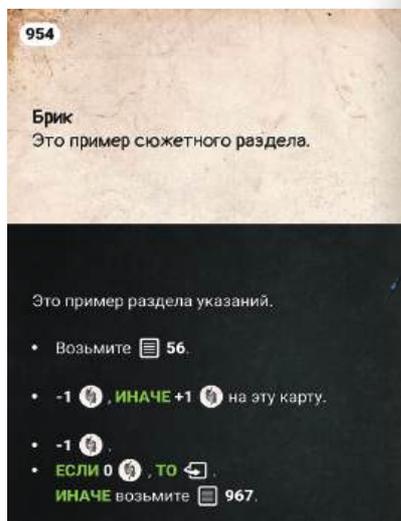
Эта карта имеет сюжетный раздел и раздел указаний.

Управляющий Бриком игрок читает карту вслух и затем применяет указание в следующем порядке:

Возьмите  56: Возьмите карту 56 и прочтите ее до того, как перейдете к следующему указанию.

Попытайтесь убрать  с карты. Сделать это невозможно (так как на карте их нет), и вы обязаны положить  на карту.

Уберите  с карты (теперь это возможно). Убедитесь, что на карте больше нет : и в этом случае переверните карту. В противном случае вам бы пришлось взять карту № 967.



#### • Постоянная информация

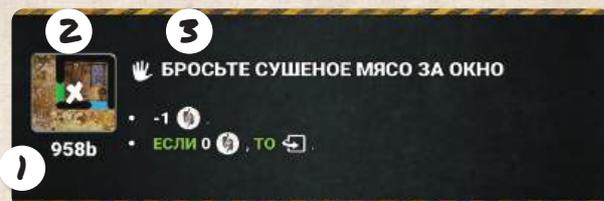
Этот тип указаний остается активным после того, как карта прочитана. Не забывайте о ней, пока она остается в игре.



ЕСЛИ игровой персонаж перемещается в зону с неигровым персонажем, ТО 

#### • Действие местности

Это указание дает новое действие, доступное в этой местности.



- 1 Номер под мини-картой обозначает карту местности.
- 2  на мини-карте указывает, в какой зоне на карте местности должно быть выполнено действие.
- 3 Символ в тексте указывает на требуемое действие.

Разместите сюжетную карту на столе, рядом с соответствующей картой местности. Разместите пару совпадающих номерных жетонов  в качестве напоминания, что в этой зоне доступно дополнительное действие.

Для выполнения действий игровой персонаж обязан находиться в указанной зоне.

- Разместите жетон действия в ячейку с соответствующим символом.
- Примените указания, связанные с действием.



**Примечание:** Действия, не связанные с определенной зоной или определенным неигровым персонажем, могут быть выполнены в любой зоне.

#### • Совместное действие

Иногда раздел действия указывает, что два или более игровых персонажа должны выполнить какое-то действие одновременно. В подобных случаях игровые персонажи должны находиться в указанной зоне или зонах и одновременно потратить свои жетоны действий для того, чтобы выполнить действие совместно.

## 7. ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Линия времени состоит из карты «Семья» и сюжетных карт из колоды приключений. Жетон песочных часов  перемещается по картам, указывая, что вам нужно сделать в каждый конкретный момент времени.

**Всякий раз, когда  перемещается на карту на линии времени, вы должны выполнить все указания из раздела событий (на красном фоне) на карте в указанном порядке.** Игнорируйте раздел указаний (на черном фоне) и сюжетный раздел (с фоном, похожим на лист бумаги), они уже были выполнены, когда карта была взята или перевернута.

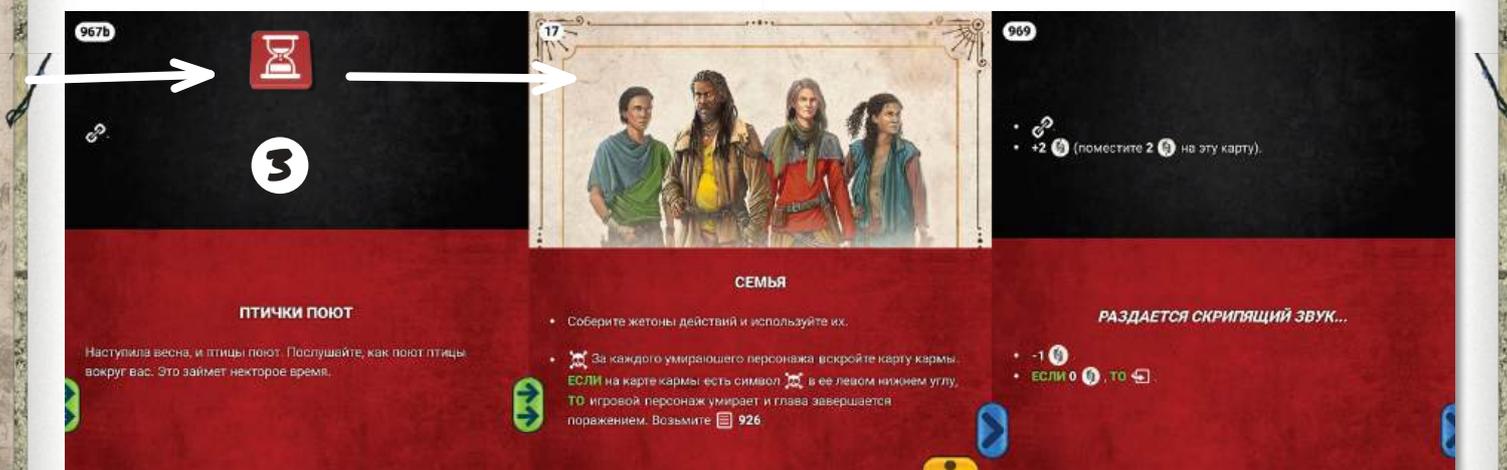
**Продвижение по линии времени задает темп игры,** позволяя вам играть (когда  находится на карте «Семья»), а также активируя неигровых персонажей или конкретные события, связанные с текущей главой.

### ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- Когда игра начинается,  выкладывается на карту «Семья». Примените эффекты раздела событий.
- Затем переместите  направо, на следующую карту, и примените эффекты раздела событий этой карты.
- Продолжайте действовать таким же образом, пока  не дойдет до последней карты на линии времени, применяя эффекты разделов событий на каждой карте.
- Верните  в начало линии времени и продолжайте двигаться таким образом по кругу по картам до самого конца игры, применяя эффекты разделов событий на каждой карте.



1.  начинает на карте «Семья». Раздел событий этой карты указывает игровым персонажам взять свои жетоны действий и потратить их. Далее необходимо проверить условия поражения .
2. Переместите  на следующую карту. Раздел событий дает указания убрать . Когда на карте не останется , переверните ее.  находится на последней карте в линии времени.



3. Верните  на начало линии времени. Раздел событий указывает, что птицы поют;  вот-вот переместится на карту «Семья», что позволит игровым персонажам забрать и потратить свои жетоны действий.  продолжит перемещаться подобным образом до конца игры.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Вы можете сверяться с разделом событий любой карты в любой момент, но разыгрываются эти эффекты только тогда, когда  перемещается на соответствующую карту.

## КАРТА «СЕМЬЯ»

В начале игры находится на карте «Семья» на линии времени.

**Именно в этот момент игроки могут выполнять действия.** Этот этап завершается, когда вы либо потратили все свои жетоны действий, или решили не тратить оставшиеся.

Раздел событий карты «Семья» завершается проверкой условия поражения .

**ВАЖНО:** В начале игры размещается на карте семьи, а не на первой карте в линии времени. В дальнейшем он будет перемещаться как обычно.



## ЗАКРЕПИТЬ КАРТУ

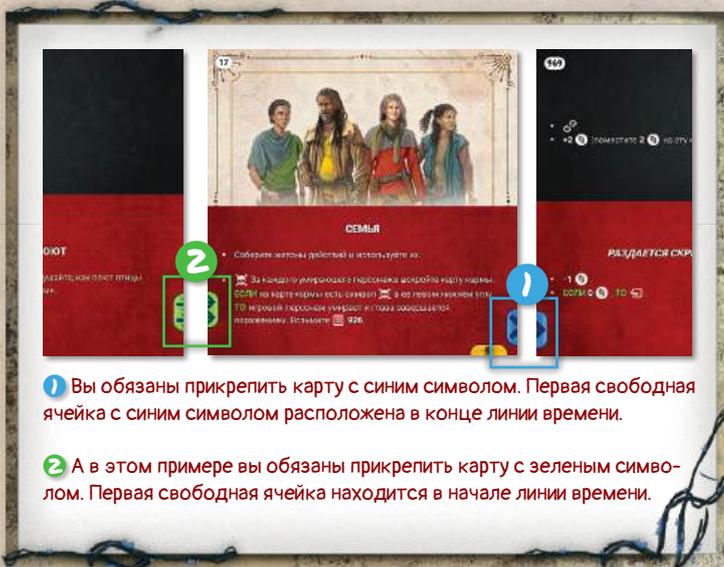
Если символ присутствует в разделе указаний (на черном фоне) карты, вы обязаны закрепить эту карту на линии времени.

Найдите, начиная с текущего положения на линии времени, первую свободную ячейку с символом соответствующего цвета (синего, зеленого, желтого, красного или фиолетового цвета), совпадающего с цветом символа на карте, которую надо прикрепить.

Если до конца линии времени вы не обнаружите совпадающую по цвету ячейку, продолжите поиск с начала линии времени.

Если в линии времени нет свободных ячеек с символами нужного цвета, выполните альтернативные указания с карты.

ИНАЧЕ означает: закрепите карту или ИНАЧЕ сбросьте ее.



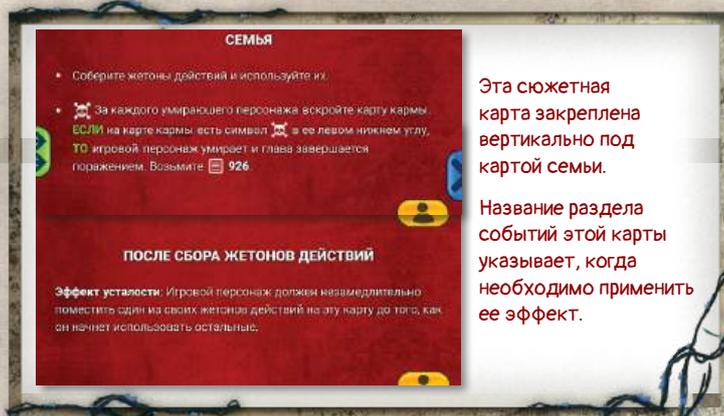
1 Вы обязаны прикрепить карту с синим символом. Первая свободная ячейка с синим символом расположена в конце линии времени.

2 А в этом примере вы обязаны прикрепить карту с зеленым символом. Первая свободная ячейка находится в начале линии времени.

Некоторые карты могут быть **прикреплены вертикально**, под картой, уже находящейся на линии времени. Вертикально прикрепленные карты изменяют эффекты карты, под которой они прикреплены. Если доступных ячеек нет, выполните альтернативные указания, как описано выше.

Всякий раз, когда перемещается на карту с одной или более вертикально прикрепленными картами, проверьте все карты в соответствующем столбце и примените их эффекты.

Вертикально прикрепленные карты всегда имеют условия для срабатывания, которые приведены в названии их раздела событий.



Эта сюжетная карта закреплена вертикально под картой семьи.

Название раздела событий этой карты указывает, когда необходимо применить ее эффект.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Когда вы прикрепляете карту на линии времени, не выполняйте указания из раздела событий (на красном фоне) карты. Они будут применены позднее, когда переместится на эту карту.

## УДАЛИТЬ КАРТУ ИЗ ЛИНИИ ВРЕМЕНИ

Карты, расположенные на линии времени, иногда сбрасываются  или переворачиваются .

- Возьмите карту с линии времени.
- Если вы переворачиваете  карту, примените эффекты с ее обратной стороны.

**Важно:** Когда вы переворачиваете карту, вам могут дать указания опять закрепить ее (или другую карту) на линии времени. Если вы получили такое указание, **вы обязаны попытаться закрепить ее, начиная с текущего положения**  на линии времени. Это означает, что карта может вернуться в свое начальное положение.

Однако раздел событий карты не будет разыгрываться до тех пор, пока  опять не переместится на нее.

1. Переместите  на карту **969**. Вы удаляете последний , в результате чего вы обязаны перевернуть эту карту.



2. Обратная сторона карты говорит вам снова прикрепить ее на линию времени; первая свободная ячейка с символом синего якоря, начиная с , находится под . Раздел события на обороте карты будет применен позднее, когда  снова переместится на эту карту.



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если бы на обороте карты был зеленый символ, карту пришлось бы переместить на начало линии времени, и линию времени пришлось бы восстановить.



# 8. НЕЙТРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

## • Структура сюжетной карты нейгрового персонажа

- 1 ПРИКРЕПЛЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ НЕЙТРОВОГО ПЕРСОНАЖА.** Карта нейгрового персонажа прикрепляется на линии времени. Разместите фишку нейгрового персонажа в указанной зоне карты местности (или на символе , если он появляется в результате действия ).
- 2 ИМЯ.**
- 3 ОТНОШЕНИЕ.** Если на карте присутствует символ , то нейгровой персонаж является враждебным.
- 4 КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ.**
- 5 ЗАЩИТА.**
- 6 ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (ИИ).**
- 7 СМЕРТЬ НЕЙТРОВОГО ПЕРСОНАЖА.** Если нейгровой персонаж умирает, разыграйте эффект, описанный в этом разделе.



**Заполненные зоны:** Когда вы получаете указание разместить нейгрового персонажа в зоне, которая уже заполнена, переместите этого нейгрового персонажа (пересекая белую или зеленую линии, если необходимо) в соседнюю, незаполненную, уже открытую зону. Если все соседние зоны заполнены, переместите нейгрового персонажа еще на одну зону дальше, и так до тех пор, пока не найдете уже открытую, но незаполненную зону.

## НЕЙТРАЛЬНЫЕ ИЛИ ВРАЖДЕБНЫЕ НЕЙТРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Символ  или жетон  на нейгровом персонаже означает, что этот персонаж – враждебный. Если символа или жетона нет, тот этот персонаж – нейтральный.

Если вы (или ваш союзник) атакуете нейтрального нейгрового персонажа (даже если атака не наносит повреждений , а также если какая-либо карта указывает, что этот нейгровой персонаж стал враждебным, разместите жетон  на карте этого нейгрового персонажа.

## ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (ИИ) НЕЙТРОВОГО ПЕРСОНАЖА

Всякий раз, когда  останавливается на карте нейгрового персонажа, примените эффекты его ИИ.

• Иногда карта одного нейгрового персонажа представляет собой несколько нейгровых персонажей (фишек) на игровом поле. В подобных случаях активируйте нейгровых персонажей одного за другим (каждый нейгровый персонаж должен выполнить все свои действия до того, как вы перейдете к следующему). Первым необходимо активировать ближайшего к игровому персонажу нейгрового персонажа.

• Враждебные нейгровые персонажи  выбирают целью ближайшего неумирающего игрового персонажа. Если таких игровых персонажей несколько, вы сами решаете, кто из них будет целью.

• Затем примените указания для каждого нейгрового персонажа в порядке, указанном на карте:

-  X: Нейгровой персонаж перемещается на X зон в сторону своей цели. Он прекращает перемещение, как только получает возможность атаковать. Он всегда выбирает кратчайший путь (в случае одинаковых по расстоянию путей – тот, который наносит ему меньше повреждений .

•  или : Если возможно, нейгровой персонаж атакует цель (см. стр. 19).

Если карта нейгрового персонажа не присутствует на линии времени,  не может остановиться на его карте, и нейгровой персонаж в этот момент не совершает никаких действий.



Разозленная лиса должна выбрать в качестве цели игрового персонажа. Ей понадобится пройти 3 зоны, чтобы добраться до Мэйв, и 2 – чтобы добраться до Брика. Таким образом, она выбирает целью Брика. Разозленная лиса затем перемещается на 1 зону, как указывает ее ИИ. Она не добралась до зоны, где находится ее цель, и поэтому не может выполнить ближнюю атаку во время этой активации.

## СОЮЗНИКИ

Символ  или жетон  на нейгровом персонаже указывает, что это союзник. Союзники действуют так, как и другие нейгровые персонажи, за следующими исключениями:

- Вы сами выбираете цель для нейгрового персонажа.
- Оставив про запас жетоны действий, вы можете совмещать свои атаки с атаками союзника так же, как и при совместных атаках игровых персонажей (см. стр. 20).
- Союзник считается игровым персонажем при выборе цели  нейгровыми персонажами.

## МЕРТВЫЕ НЕЙТРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ – УДАЛЕНИЕ С ЛИНИИ ВРЕМЕНИ

Нейгровой персонаж, получивший повреждения , равные или превышающие количество его очков здоровья, умирает и удаляется с игрового поля. Затем примените эффект, описанный после символа .

Не применяйте эффект  если карта нейгрового персонажа удаляется с линии времени по любой другой причине.

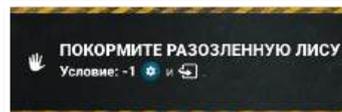
Всякий раз, когда карта нейгрового персонажа удаляется с линии времени, немедленно уберите соответствующую персонажа или персонажей с игрового поля.

## ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С НЕЙТРОВЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ

Если на нейгровом персонаже доступно какое-либо действие, игровой персонаж должен находиться в той же зоне, что и нейгровой, для того, чтобы выполнить это действие.

Мэйв находится в той же зоне, что и Разозленная лиса.

Она выполняет действие  и тратит 1  для того, чтобы покормить Разозленную лису, а затем переворачивает ее карту.



# 9. БОЙ

Правила боя одинаковы для всех персонажей (игровых и неигровых), если не указано иное.

Игровые персонажи могут потратить **только один жетон действия** во время одной атаки.

## БЛИЖНЯЯ АТАКА

Игровые персонажи могут выполнить ближнюю атаку с силой  $\star 1$  с помощью кулаков или ног. Они также могут использовать предмет, и в этом случае сила  $\star$  указана на карте предмета ( $\star X$ ).

Сила  $\star$  **неигрового персонажа** указана в разделе ИИ карты неигрового персонажа ( $\star X$ ).

### Последовательность ближней атаки:

1. Убедитесь, что ваша цель находится в одной с вами зоне.
2. Выполните атаку:
  - **Игровой персонаж:** Разместите жетон действия на ячейке или для выполнения удара кулаком или ногой, или на ячейке предмета, который вы хотите использовать.
  - **Неигровой персонаж:** Неигровой персонаж атакует тогда, когда находится на его карте.
3. Возьмите карту из колоды Кармы (если колода пуста, перемешайте соответствующую стопку сброса).
4. Добавьте значение карты Кармы к силе атаки и вычитите значение защиты цели:
  - **Игровой персонаж:** Значение защиты игрового персонажа (по умолчанию равно 0) складывается из его , которые обычно находятся на его предметах.
  - **Неигровой персонаж:** Значение защиты неигрового персонажа указано на его карте.
5. Разыграйте атаку:
  - Если итоговый результат – **положительный (больше 0)**, атака прошла успешно, и цель получает количество повреждений , равное итоговому результату (см. стр. 21).
  - Если итоговый результат равен **0 или отрицательный (меньше 0)**, или карта Кармы говорит о промахе, атака провалилась.
6. Сбросьте карту Кармы в стопку сброса рядом с колодой Кармы. Важно! Карты Кармы сбрасываются в отдельную стопку сброса, а не уходят в коробку.
7. Если атака направлена на несколько целей, повторите шаги 1-6 для каждой цели.

Разозленная лиса находится в одной зоне с Бриком.

Брик атакует ее шипастой дубиной ( $\star 3$ ).

Он берет карту Кармы (+1), прибавляет ее значение к силе атаки своего предмета ( $\star 3$ ), затем вычитает значение защиты лисы ( $\star 5$ ).

Итоговый результат равен -1, то есть атака провалилась, и Разозленная лиса не получает повреждений .

Брик сбрасывает карту Кармы (+1).

## БЛИЖНЯЯ АТАКА В ЗАПОЛНЕННОЙ ЗОНЕ

Персонажи, которые по обычным правилам закончили бы свое перемещение в заполненной зоне для выполнения ближней атаки, вместо этого приостанавливают свои движения до входа в заполненную зону, но все еще могут атаковать так, как будто бы они находятся внутри этой зоны.

Слева: Разозленной лисе, по обычным правилам, следует закончить свое перемещение в той зоне, где находятся Брик и Мэйв, а потом атаковать, но эта зона заполнена. Разозленная лиса, таким образом, останавливается рядом с заполненной зоной и атакует игровых персонажей так, как будто бы она находится вместе с ними внутри зоны.

Справа: Брик находится в той же самой ситуации. По обычным правилам он бы дошел до заполненной зоны и атаковал Разозленную лису. Вместо этого он прекращает перемещение раньше и выполняет ближнюю атаку так, как будто бы он был внутри зоны.



## → ДАЛЬНЯЯ АТАКА

Персонаж может выполнить дальнюю атаку, используя подходящий предмет или выполнив действие, которое позволяет совершить атаку в радиусе → с силой ✨.

### • Радиус

Значение радиуса → X позволяет вам провести дальнюю атаку по прямой линии. Радиус X – **максимальное количество границ** между атакующим и целью. Только черные линии блокируют дальнюю атаку. Другие персонажи не блокируют дальние атаки (можно стрелять рядом с ними или через них).

Если цель находится в пределах радиуса, дальние атаки разыгрываются точно так же, как и ближние.



Брик, вооруженный винтовкой (радиус 3), может атаковать цели в зоне 1 и зоне 2, которая отделена от него белой линией.

Он может атаковать зону 3 через синюю линию. Он также может атаковать зоны 4 и 5 через зеленую линию.

Однако атаковать зону 6 ПО ПРЯМОЙ он не может.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Нельзя выполнить дальнюю атаку между 2 зонами на разных уровнях, соединенных

Не забывайте, что хотя ситуация на игровом столе статична, игровые персонажи сами по себе таковыми не являются. **Атакующий и его цель постоянно перемещаются** и фактически могут находиться где угодно в пределах зоны.

## СОВМЕСТНЫЕ АТАКИ

**Важно:** «Поколения» – игра, в которой вы выступаете в роли обычной семьи, сражающейся против опытных бойцов. Если вы решаете драться, совместные действия часто являются наилучшей тактикой.

**Вы можете объединять атаки двух или более игровых персонажей.** В этом случае:

1. Убедитесь, что цель находится в пределах радиуса или в той же зоне, что и атакующие игровые персонажи.
2. Все игровые персонажи, желающие принять участие в совместной атаке, **одновременно** тратят по **одному жетону действия** для выполнения атаки.
3. Вскройте одну карту из колоды Кармы.
4. Добавьте значение карты Кармы к совместной силе атаки всех атакующих, затем вычитите из полученной суммы значение защиты цели.
- Если итоговый результат – **положительный (больше 0)**, атака прошла успешно, и цель получает количество повреждений, равное итоговому результату (смотри стр. 21).
- Если итоговый результат **равен 0 или отрицательный (меньше 0)**, или карта Кармы говорит о промахе, атака провалилась.
5. Сбросьте карту Кармы в стопку сброса рядом с колодой Кармы. Важно! Карты Кармы сбрасываются в отдельную стопку сброса, а не уходят в коробку.



Брик атакует Разозленную лису шипастой дубиной (✨ ✨ ✨). Мэйв, вооруженная винтовкой (→ ✨ ✨ ✨), находится в пределах дальности и выполняет дальнюю атаку.

2 игровых персонажа одновременно выкладывают по одному жетону действия на соответствующие карты предметов.

Один из игровых персонажей вскрывает карту Кармы и добавляет ее значение (0) к силе атаки винтовки Мэйв (→ ✨ ✨ ✨) и дубины Брика (✨ ✨ ✨). В результате получается 6, из чего они вычитают значение защиты лисы (● 5).

Итоговый результат равен 1, то есть атака была успешной, и Разозленная лиса получает 1 повреждение ●.

Карта Кармы (0) сбрасывается в колоду сброса карт Кармы.

# 10. ПОВРЕЖДЕНИЕ

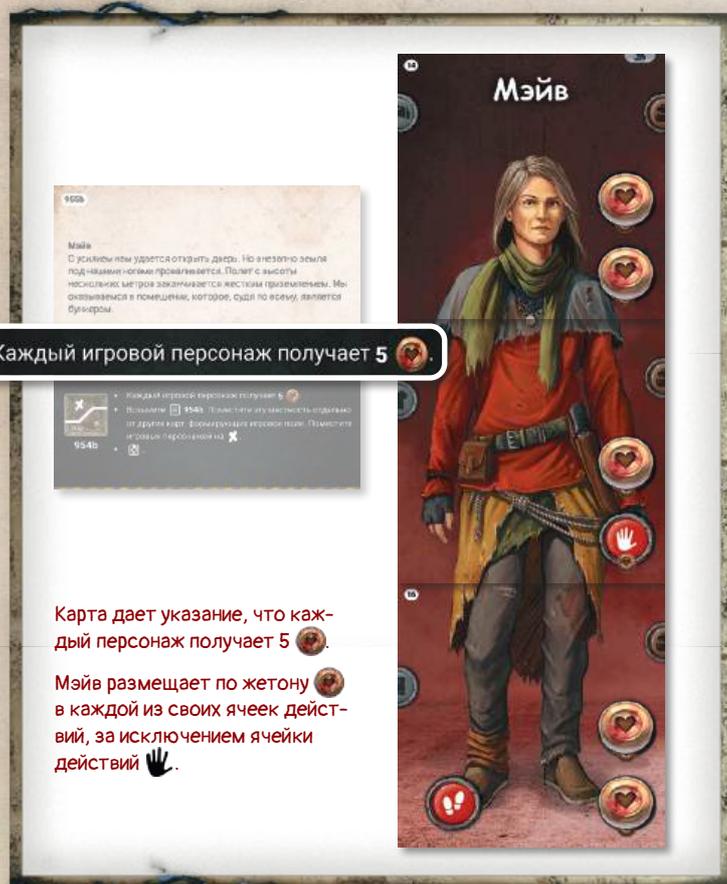
Персонажи получают повреждения в бою или в результате указания на какой-либо карте.

**Важно:** Если карта дает вам указание нанести повреждение напрямую, игнорируйте любые значения защиты.

**Для игровых персонажей:** положите требуемое количество жетонов на ячейки действий с символом сердца на карте игрового персонажа или на картах предметов. **Только в эти ячейки можно выкладывать жетоны.**

Вы можете разместить жетоны в ячейках, уже занятых жетонами действий (под жетоны действий). Ячейки действий, в которых вы разместите жетоны, уже не будут считаться свободными.

**Для неигровых персонажей:** разместите требуемое количество жетонов рядом с этим неигровым персонажем.



## ТЯЖЕЛОЕ РАНЕНИЕ

Когда все ячейки действий с символом сердца на лицевой стороне одной карты игрового персонажа заполнены жетонами, игровой персонаж может получить тяжелое ранение.

Игровой персонаж получает тяжелое ранение, если ему требуется выложить еще один или более жетонов, а свободных ячеек (включая ячейки на картах предметов) не осталось.

**Примечание:** Игровые персонажи могут добровольно принять решение получить тяжелое ранение в любой момент (чтобы срочно освободить ячейки действий, например).

Получив тяжелое ранение:

- сбросьте все жетоны с карты и переверните ее, открыв обратную сторону (сторона b). Если все еще нужно разместить оставшиеся жетоны, разместите их в ячейках на этой стороне;
- тяжелые ранения нельзя вылечить. Карты игровых персонажей, перевернутые на другую сторону, остаются в таком положении до конца главы.



## МЕРТВЫЕ И УМИРАЮЩИЕ ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Если игровой персонаж получил 3 тяжелых ранения (то есть все 3 карты игрового персонажа перевернуты) и все его ячейки действий с символом сердца (включая любые на картах предметов) закрыты жетонами, этот игровой персонаж считается умирающим.

- Умирающих игровых персонажей нельзя выбрать целью. Они находятся в очень плохом состоянии и практически не способны выполнять какие-либо действия.
- Если умирающий персонаж должен получить еще один жетон, сбросьте его.
- Однако они могут продолжить использование незанятых ячеек действий, которые не отмечены символом.
- Как только жетон убран с одной из ячеек действий игрового персонажа (включая карты персонажа), он больше не считается умирающим.

### Смерть игрового персонажа

Карта «Семья» имеет указание, как умирающий игровой персонаж может погибнуть. Подобное «Условие поражения» действует для всех глав.

За каждого умирающего персонажа вскройте карту кармы. **ЕСЛИ** на карте кармы есть символ в ее левом нижнем углу, **ТО** игровой персонаж умирает и глава завершается поражением. Возьмите 926.

## ИСЦЕЛЕНИЕ

Вы можете исцелить себя или другого персонажа в той же зоне.

- Разместите жетон действия в ячейке на своем персонаже.
- Удалите жетон с исцеленного персонажа. Это действие немедленно освобождает исцеленную ячейку, за исключением случаев, когда она уже занята жетоном действия.

# 11. КАРТЫ КАРМЫ

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОЛОДЫ КАРМЫ

По мере продвижения игры вы часто будете получать указания вскрыть карту Кармы. **Карты Кармы** сбрасываются после использования в отдельную стопку, а не в коробку (стопку сброса можно просматривать в любое время).

Если ваша колода Кармы пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ КАРМЫ

Когда вы совершаете атаку, используйте только значение или текст в центре карты.

Если не указано иное, вы можете просто проигнорировать остальную часть карты. В частности, игра ясно даст указания, когда вам необходимо использовать эффект ↑ с карты Кармы.

## РАЗВИТИЕ КОЛОДЫ КАРМЫ

В процессе кампании игра время от времени будет давать указания взять новую карту Кармы. **Новая карта всегда заменяет уже имеющуюся в колоде карту Кармы с тем же названием.**

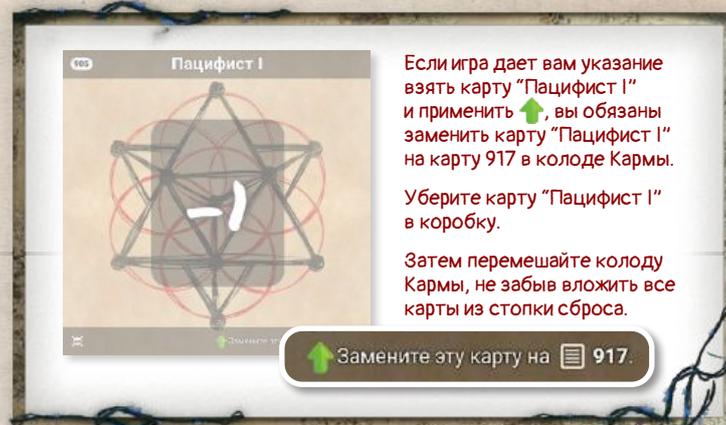
Поменяйте карты в тот момент, когда игра дает вам указание применить ↑.

«Сбросьте» старую карту в коробку (в этом случае карты Кармы отправляются в коробку) ☑.

Всегда перемешивайте колоду Кармы (вместе со всеми картами из стопки сброса) после внесения изменений в колоду.

**Размер колоды Кармы неизменен (9 карт).** Она содержит по одной карте каждого типа: «Насилие», «Изверг», «Пацифист», «Ловчак», «Охотник за сокровищами», «Мародер», «Нейтрал», «Шрам» и «Память».

Ваши деяния и решения в процессе кампании отражаются на вашей Карме. Замена карт Кармы имеет краткосрочный эффект, когда вы вскрываете карты из нее, но также влияет на будущую судьбу ваших персонажей.



# 12. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ КАМПАНИЮ.  
ЛЮБАЯ ДРУГАЯ НЕОБХОДИМАЯ  
ИНФОРМАЦИЯ ПОЯВИТСЯ  
В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ.



# АВТОРЫ И РАЗРАБОТЧИКИ

Разработчики игры: Жером Канс и Лоран Кобел  
Разработка: Дэвид Бертоло  
Иллюстрации: Тая Санчес-Фортун и Орельен Делаузун  
Обложка: Флориан де Гесинкурт  
Графический дизайн: Денис Эрвье, Лоран Кобель  
Обработка иллюстраций: Лоран Кобель  
Разработка и корректура правил: Дэвид Бертоло,  
Грегори Приват, Жульен "Рулец" Гросс  
Корректура: Элис Мартинес, Флоренс Карасек  
Английский перевод: Saupenne & CO (Эндрю Сивард)  
Издатель: Darucat

## Игру тестировали:

Лоран и Корин Пушэн, Фред Оверт, Джонатан Хаузи, Гийом, Пол и Дельвина Фейнас, Пол Анри Канон, Кэролайн Риваль, Гай Донадио, Дмитрий Локателли, Николая "Тентакл" Марфейл, Нолвенн А, Себастьян Шевалье, Натали Долин, Флоран Р, Бруно Фурлан, Тинувиэль, Фредерик Микель и Файкал Лалми.



Издано: Darucat  
132, Route des Palues  
33450 Saint-Loubès, FRANCE



Дистрибьютеры: Blackrock Games  
ZA du Pra de Serre  
6, Rue Edme Mariotte  
63960 Veyre-Monton, FRANCE

©2023 Все права защищены. Перепечатка не разрешена.

ВНИМАНИЕ! Не подходит для детей до 3 лет.  
Содержит небольшие части. Опасность удушья.

## ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

**ЖЕРОМ:** Само собой разумеется, что я благодарен своей семье за всю их поддержку в течение последних 5 лет, и особенно моему партнеру Марион Грошен и моим дочерям Лиле и Джейд, которые являются ежедневным источником радости и вдохновения.

**ЛОРАН:** Бесконечное спасибо Элис, которая была нежным бризом вдохновения, предлагая бесконечную помощь и поощрение, и солнечным лучом, освещающая путь через творческий процесс.

## ПРИМЕЧАНИЕ ИЗДАТЕЛЯ:

Спасибо Натали и Реми Сонье за то, кто вы есть, за вашу поддержку и за интенсивную пропаганду, которая изменила ситуацию ;)

Эрвану, Лойгу и команде Bombux за их поддержку и помощь. Лорану Пушэну за его игру, инсайты и гостеприимство. Флорану Леваничу за настойчивость и все остальное ;)

И, конечно, Флоранс, без которой всё это было бы невозможно.

## ВЫРАЖАЕМ ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ:

Ариэль Маргерит, Адриан Верт, Энн Шоуват, Энн и Оливье Дроит, Арно, Аделин и команда Undéscent, Ассоциации REEL, Аймерик Дюперрей, Барри Дублет, Бенджамин Кайло, Бенуа Баннье, Бенуа Форже, Блэкрок, Канар ПС, Селин Гизия, Крок, Студии Exalted, Dollfus, семьям Весей и Вароко, Гильем Жардон, Гита Хале, Жилбер, Гильом Жигло, Гильом Моньяж и Жак Барио, Гильхем Бальм, Жак, Машильо, Джоел Регинь, Лоран Бюсон, судьям на FLIP 2021, Людо Квебек, Марино, Маше Кобель, Матье и Анреже Студии, Матье Шевалье, Магали и Антуан из агентства Vamm, Натали Закариан, Оливье Порт, Рафаэль Донцель, Люси Мерандон и Les Castors, Moi j'm'en fous je triche триш, K fée des jeux, сети кафе Людик, Филибар, Люд'М, Sur la Route du Jeu, Terra Ludis, Николая Имбер, Трейси и Шаз, Push start, RV, Стефан Браше, Сюд Пиккель и Сильвэн Тома.

Мы особенно благодарны нашим семьям, которые поддерживали нас на протяжении последних пяти лет!

Благодарим более чем 1200 игроков, которые радовали нас все это время.

И армию добровольцев, которые развивают экосистему невероятных игровых фестивалей.

## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ:

Руководитель проекта: Олег Раптовский.

Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

# ПАМЯТКА

## УПРАВЛЕНИЕ ЛИНИЕЙ ВРЕМЕНИ

На протяжении всей игры:



1. Перемещайте ⌚ вправо, по кругу, через все карты на линии времени.
2. Применяйте указания из раздела событий (на красном фоне) по порядку **только тогда, когда жетон песочных часов ⌚ перемещается на карту**, и проверяйте условия поражения ☠️.
3. Когда ⌚ оказывается на карте «Семья», разыгрывайте свои жетоны действий.
4. Когда ⌚ доходит до конца линии времени, просто верните его на первую карту в линии времени и продолжайте играть.

## ТАБЛИЦА ГРАНИЦ

Линия	Проходимая	Позволяет совершить дальнюю атаку	Пример
белая	✓	✓	—
зеленая	✓	✓	дверь
синяя	✗	✓	окно
черная	✗	✗	стена
красная	✓ но наносит 1 🩸	✓	огонь

## НЕСКОЛЬКО ВАЖНЫХ МОМЕНТОВ

1. Когда вы переворачиваете карту местности, некоторые символы больше не будут видны.
  - Это позволяет избежать избыточного размещения жетонов ⚙️, которые вы уже получили.
  - Действия, такие как 👁️, 🗨️ или 🖐️, иногда пропадают во время игры.
2. Когда используется значение защиты игровых или неигровых персонажей?
  - Только в бою. Всякий раз, когда персонаж получает повреждение 🩸 напрямую, игнорируйте его защиту.
3. Как найти информацию в правилах?
  - Воспользуйтесь памяткой для игроков с указанием страниц или обратитесь к странице содержания.