

ОСТАТНА ВЪЗНИМА

КНИГА ПРАВИЛ

ОСТАННЯ ВЦІЛІЛА

Відбувається щось жахливе... Люди гинуть... Всі в паніці...

Ти намагаєшся знайти щось, будь-що, щоб використати як зброю. Поруч з тобою наляканий підліток, який благає тебе допомогти йому врятуватися. Раптом ти чуєш шум. Ти озираєшся, намагаючись розгледіти, хто - або що - там, але навколо лише темрява...

Без попередження з'являється вбивця і обезглавлює підлітка, чия голова з широко розплющеними очима котиться і зупиняється біля твоїх ніг. Вбивця вказує на тебе, не кажучи ні слова, перш ніж піти в пошуках нової жертви. Ти біжиш в інший бік, твоя єдина думка - ПКАТИ, крики вмираючих дзвенять у твоїх вухах. Кривава різанина і смерть оточують тебе, і твій єдиний шлях до порятунку заблокований. Саме тоді ти усвідомлюєш, що існує лише одна реальність: вбити або бути вбитою.

Всі інші мертві. ТИ - Остання Вціліла.

Чому **Остання Вціліла**? Будь то молода няня, яка відбивається від вбивці на Самайн, член екіпажу, яка намагається пережити інопланетну загрозу, або навіть жінка, яка тікає від вбивці у своїх нічних жахіттях, кліше "остання вціліла" коріниться в самій суті жаху. Цей термін, вигаданий Керол Джин Кловер, бачив безліч ітерацій, багато з яких ви знайдете в цій грі. Кліше передбачає, що головна героїня протистоїть усім труднощам, як правило, як остання виживша зі своєї колись веселої компанії невдах, і врешті-решт знаходить в собі сили, перетворюючись з беззахисної жертви на **Останню Вцілілу**.

Producers: A.J. Porfirio and Evan Derrick (*Core Game Design*)

Directors of Photography: Tyler Johnson, Vladyslava Ladkova, Tumo Mere, Roland McDonald (*Illustration*)

2nd Unit DP: Evan Derrick and Scott Beavers (*Graphic Design*)

Editors: A.J. Porfirio and Evan Derrick (*Development*)

Production Assistants: Mikolaj Laczynski, Mike Martins, and Justin Swaine (*Lead Playtesters*)

Переклад на Українську (ver. 1.17): Головннн Філіпп (BGG nickname - Fill21; last.exit.metal@gmail.com)

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

The Final Girl board game is not affiliated with any movie, book, comic, or other media of any kind of the same name or otherwise. This game and its associated content is a work of fiction. Any similarity to actual persons, living or dead, or actual events, is purely coincidental.



ІГРОВА СИСТЕМА "ХУДОЖНІХ ФІЛЬМІВ"

Остання Вціліла - це єдиний у своєму роді продукт. У неї не можна грати лише з Базовою Коробкою, і для того, щоб насолоджуватися грою, потрібно мати принаймні одну коробку «Художнього Фільму». Кожен «Художній Фільм» містить унікального Вбивцю і Локацію. Система була розроблена таким чином, що якщо ви володієте декількома «Художніми Фільмами», ви можете комбінувати БУДЬ-ЯКОГО Вбивцю з БУДЬ-ЯКОЮ Локацією!

Нижче наведено список перших п'яти «Художніх Фільмів», які можна придбати окремо від Базової Коробки:

- * Жах на Веселих Стежках - за участю Ганса М'ясника та Табору Веселі Стежки
- * Привид Маєтка Крич - за участю Привида та Маєтку Крич
- * Бійня в Гаях - за участю Інкан'ямби та Священних Гаїв
- * Різанина на Ярмарку - за участю Геппетто та Ярмарку Крові
- * Страхання на Кленовому Провулку - за участю доктора Страха та Кленового Провулку



Коробки «Художніх Фільмів» були ретельно розроблені, щоб надати вам просту у використанні модульну систему, яка скорочує час підготовки та прибирання гри. Кожна коробка «Художнього Фільму» має наступні особливості:

- * При першому відкритті коробки «Художнього Фільму» ви знайдете 2 нові карти Останньої Вцілілої. Ми рекомендуємо перекласти ці карти в Базову Коробку разом з іншими картами Останньої Вцілілої, оскільки вони можуть бути використані в будь-якій грі незалежно від Вбивці або Локації.
- * Кришка на стороні Вбивці знімається, а зворотна сторона використовується як поле Вбивці. Усередині коробки на стороні Вбивці знаходяться правила і пластиковий лоток, який містить всі карти і компоненти, які вам знадобляться для цього Вбивці.
- * Аналогічно, кришка на стороні Локації знімається, а зворотна сторона використовується як поле Локації. Всередині коробки на стороні Локації знаходяться правила і пластиковий лоток, який містить всі карти і компоненти, які вам знадобляться для цієї Локації.
- * На всіх картах є позначки, які вказують до якого/якої Вбивці/Локації вони відносяться, щоб допомогти відокремити карти, коли ви будете їх прибирати.

Ця система дозволяє швидко вибрати Вбивцю та Локацію з одного або різних «Художніх Фільмів» і зберігати все добре організованим від гри до гри! Якщо ви цього ще не зробили, запрошуємо вас відкрити і ознайомитися зі своєю коробкою «Художнього Фільму» прямо зараз. Ви можете повернутися сюди після того, як подивитесь, що знаходиться всередині.

КОМПОНЕНТИ БАЗОВОЇ КОРОБКИ



Ці Правила



1 двостороннє Поле Гравця
(нормальний режим та режим Кривавого Жаху)



23 карти Дій



6 кастомних кісток



3 поля Переповнення Жертв і
3 відповідні жетони



9 чорних і 2 білих жетони
Останнього Здоров'я



2 міпли Вбивці /
маркери Жаху



1 міпл Останньої
Вцілілої



1 маркер Жаги Крові



21 міпл Жертв



25 маркерів Здоров'я



8 маркерів Відстеження



1 маркер Часу



3 міпли Особливих Жертв

ОГЛЯД І ЦІЛЬ ГРИ

Ви - Остання Вціліла, яка протистоїть жадливому Вбивці. Ви будете переміщатися по Локації в пошуках корисних предметів, рятувати Жертв і боротися з Вбивцею (або тікати від нього). Тим часом Вбивця буде сіяти хаос різними способами, але найбільше - вбиваючи безневинних Жертв і нападаючи на вас! **Гра закінчується тільки одним з двох способів: або Остання Вціліла знищує Вбивцю, або Вбивця вбиває її!** У тому рідкісному випадку, коли обидва гинуть одночасно, Остання Вціліла перемагає, принісши найбільшу жертву, щоб позбавити світ від мерзенного створіння.

УВАГА! Ці правила навчать вас основам гри **Остання Вціліла**. Однак, кожен Вбивця і Локація можуть мати додаткові правила, тому, будь ласка, перегляньте додаткові правила «Художнього Фільму» перед початком гри.

Ваша стратегія повністю залежить від вас, але не втрачайте з поля зору вашу кінцеву мету: знищити Вбивцю! Вам не обов'язково рятувати когось із жертв, і, на жаль (як це часто буває у фільмах), деяким жертвам просто неможливо допомогти. Краще вони, ніж ви! Однак, порятунок жертв має свої переваги. Врятувавши їх, ви отримаєте цінні бонуси, а якщо врятуєте достатню кількість жертв, то відкриєте Унікальне Вміння, властиве обраній вами Останній Вцілілій!

ОГЛЯД ІГРОВИХ ПОЛІВ

Перш ніж приступати до ігрового процесу, важливо мати загальне уявлення про те, як працюють поля Гравця, Вбивці і Локації. Згадані тут поняття будуть більш детально пояснені далі в правилах.

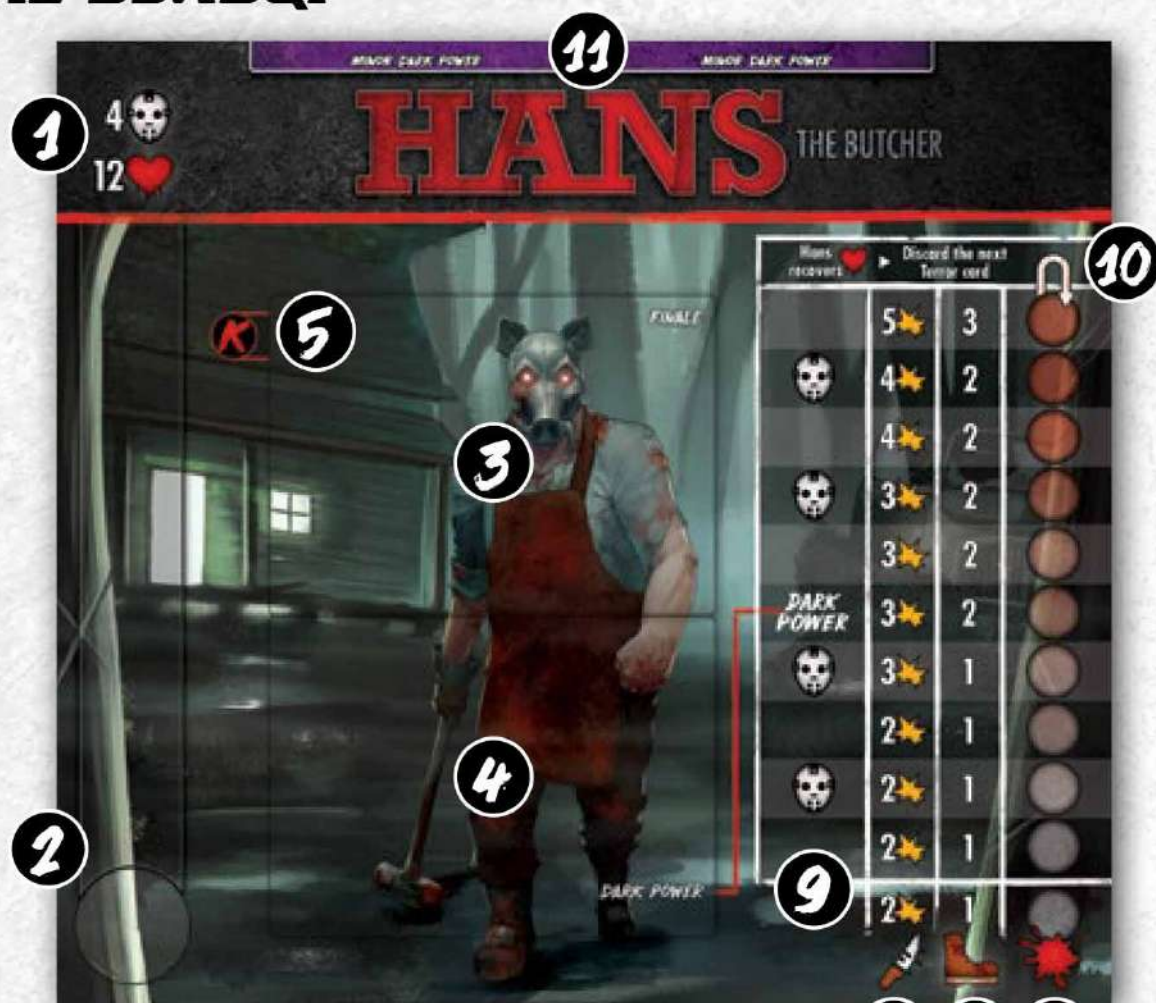
ПОЛЕ ГРАВЦЯ



- 1. Трек Здоров'я.** У лівій частині поля є місце для жетона Останнього Здоров'я та трек здоров'я.
- 2. Трек Жаху.** Посередині поля знаходиться трек Жаху. Коли рівень Жаху збільшується або зменшується, ви пересуваєте відповідно маркер Жаху (одного з міплів Вбивці). Це називається Рівнем Жаху, і він визначає, скільки кісток ви будете кидати, роблячи кидок Жаху.
- 3. Трек Часу.** Тут ви будете відслідковувати свій Час - найважливіший ресурс, який використовується як для виконання дій, так і для здобуття нових карт під час фази Планування.
- 4. Руки та Рюкзак.** Будь-які предмети, які ви знайдете, будуть розміщуватися в будь-яку з цих зон, праворуч від поля.
- 5. Мертві Жертви.** Сюди потрапляють всі Жертви, які були вбиті в процесі гри.
- 6. Карта Останньої Вцілілої.** Покладіть карту Останньої Вцілілої сюди, нижче поля.
- 7. Режим Кривавого Жаху.** Використовуйте цю сторону поля для більш складної гри. Трек Жаху більш суворіший, і у вас є лише 5 одиниць Часу на раунд.







ПОЛЕ ВБИВЦІ



1. **Початкові Показники.** Початковий Рівень Жаху та здоров'я Вбивці.
2. **Трек Здоров'я.** На лівій стороні поля знаходяться трек здоров'я і місце для жетона Останнього Здоров'я.
3. **Фінал.** Сюди кладеться карта Фіналу. На початку гри вона кладеться долілиць, але може бути розкрита пізніше.
4. **Темна Сила.** Сюди кладеться карта Темної Сили. На початку гри вона кладеться долілиць, але може бути розкрита пізніше.
5. **Дія Вбивці.** Це початкова дія, яку Вбивця буде виконувати на початку кожної фази Вбивці.
6. **Трек Жаги Крові.** Використовується для відстеження сили та швидкості Вбивці. На початку гри, коли Вбивця слабкий, маркер Жаги Крові кладеться внизу трека. Щоразу, коли Жертва вмирає, Жага Крові Вбивці зростає, і Вбивця стає більш сильнішим.
7. **Показник Руху.** Скільки зон може пройти Вбивця за один хід.
8. **Показник Атаки.** Скільки поранень наносить Вбивця за одну атаку.
9. **Особливі Ефекти.** Одноразові ефекти, які відбудуться негайно, коли маркер Жаги Крові досягне цього рівня. Це може бути збільшення Рівня Жаху, розкриття Темної Сили Вбивці або щось інше.
10. **Останній Ефект.** Це ефект, який буде багаторазово спрацьовувати, коли Жага Крові досягне свого максимального рівня і продовжить збільшуватися.
11. **Слабкі Темні Сили.** В цих зонах розміщуються карти Слабких Темних Сил, витягнуті з колоди Терору.

ПОЛЕ ЛОКАЦІЇ




- 1. Зони.** Кожна Локація складається з різних з'єднаних між собою зон. Зона є суміжною з іншою зоною, якщо вони з'єднані лінією. Наприклад, на полі Локації **Табір Веселі Стежки** «Місце для Поцілунків» суміжне з «Кручею», але НЕ суміжне з «Будинками», хоча візуально вони знаходяться поруч одне з одним.
- 2. Зони Пошуку.** Зони з цією позначкою  і виділені помаранчевим кольором можна обшукувати, щоб знайти корисні предмети.
- 3. Зони Виходу.** Зони з цією позначкою  і виділені зеленим кольором - це місця, де можна врятувати Жертв.
- 4. Зони з Назвою.** Деякі зони мають назву і можуть бути вказані на картах Подій, Терору або Предметів. В іншому, вони є такими ж, як і будь-які інші зони.
- 5. Колоди Предметів.** Кожна зона Пошуку матиме колоду карт Предметів, які розміщуються в цих зонах.
- 6. Карта Підготовки.** Покладіть сюди випадково обрану карту Підготовки Локації. Позначка  означає, в якій зоні починає гру Остання Вціліла,  - в якій зоні починає гру Вбивця, а цифри вказують, скільки Жертв починають гру в кожній із вказаних зон.
- 7. Числа Паніки.** Числа між сусідніми зонами використовуються для того, щоб визначити, в якому напрямку будуть переміщуватися жертви при паніці.





ПІДГОТОВКА


1. Оберіть Вбивцю та Локацію з-поміж наявних у вас «Художніх Фільмів». Візьміть поля Вбивці і Локації (пам'ятайте, що вони знаходяться на зворотному боці кришок коробок!) і відповідні лотки з компонентами для підготовки до гри.

БАЗОВА КОРОБКА


2. Відкрийте Базову Коробку і оберіть карту Останньої Вцілілої або візьміть її навмання. Якщо ви граєте вперше, ви знайдете карти Останньої Вцілілої в коробках з «Художніми Фільмами», але їх слід зберігати в Базовій Коробці для майбутніх ігор.
3. Дістаньте Поле Гравця з Базової Коробки і покладіть його на стіл, обравши або нормальну складність, або режим «Кривавого Жаху» на зворотньому боці поля (для перших кількох ігор ми рекомендуємо нормальну складність). Покладіть картку Останньої Вцілілої знизу ігрового поля горілиць так, щоб на ній були показані комірки для Врятованих Жертв.
4. Візьміть шість кастомних кісток з Базової Коробки і покладіть їх поруч.
5. Дістаньте карти Дій з Базової Коробки. Відкладіть шість карт Дій з Нульовою Вартістю вбік; це ваша стартова рука. Ви можете легко ідентифікувати карти з Нульовою Вартістю завдяки позначці золотого пісочного годинника з цифрою «0» у правому нижньому куті карти. 
6. Розсортуйте решту карт Дій у відповідні колоди за назвами і викладіть їх на столі у два ряди, як показано на малюнку. У деяких колодах буде по дві картки, а в деяких - лише по одній. Це називається Зоною Планування Дій.
7. Відкладіть міпли Жертв, міпли Особливих Жертв та три поля Переповнення і відповідні їм жетони в сторону. Також приберіть всі міпли, маркери або жетони, що залишилися в Базовій Коробці, і тримайте їх доступними для використання під час підготовки коробки «Художнього Фільму» та/або під час ігрового процесу.

КОРОБКА ХУДОЖНЬОГО ФІЛЬМУ

8. Покладіть обране поле Вбивці на стіл над полем Гравця. Потім покладіть обране поле Локації праворуч від поля Вбивці.
9. Перемішайте Фінальні карти Вбивці (ті, що мають зображення верхньої частини тіла Вбивці) і покладіть одну з них долілиць так, щоб вона збігалася з ілюстрацією на полі. Потім перетасуйте карти Темної Сили Вбивці (ті, що зображують нижню частину тіла Вбивці) і покладіть одну долілиць під картою Фіналу. Покладіть решту карт Фіналу та Темної Сили назад у пластиковий лоток.
10. Візьміть карти Терору Вбивці та карти Терору Локації і перемішайте їх разом. Потім візьміть 10 з цих карт долілиць, щоб сформувати колоду Терору, і покладіть її праворуч від поля Локації. Решту карт Терору відкладіть убік.
11. Перемішайте карти Предметів Локації разом і розкладіть три колоди по чотири карти долілиць над полем Локації. Потім переверніть верхню карту в кожній колоді горілиць. Покладіть решту карт Предметів назад у пластиковий лоток.
12. Перемішайте карти Підготовки Локації і витягніть одну з них. Підготуйте поле Локації, як вказано на карті, використовуючи компоненти з Базової Коробки. Позначка  вказує на початкову зону міпла вашої Останньої Вцілілої, позначка  вказує на початкову зону одного з міплів Вбивці, а зони з цифрами вказують, скільки жовтих міплів Жертв потрапляє в цю зону. Тримайте карту Підготовки горілиць над полем Локації для подальшого використання. Покладіть решту карт Підготовки назад у пластиковий лоток.

- 13. ДУЖЕ ВАЖЛИВО!** Візьміть дев'ять чорних жетонів Останнього Здоров'я з Базової Коробки і перемішайте їх долілиць (ви повинні бачити на всіх жетонах лише сторону з позначкою +1 ). Покладіть один на коло в нижній лівій частині поля Вбивці і один на коло у верхній лівій частині поля Гравця, **НЕ ДИВЛЯЧИСЬ НА НИХ!** Покладіть решту чорних жетонів Останнього Здоров'я назад у коробку, **НЕ ДИВЛЯЧИСЬ НА НИХ!**



- 14.** Помістіть маркери Здоров'я в ліву частину полів Вбивці та Гравця так, щоб у кожного з них була кількість маркерів Здоров'я, яка дорівнює максимальному рівню здоров'я, вказаному на їх полі та картці відповідно (включаючи чорний жетон Останнього Здоров'я!). Наприклад, Лорі має 5 здоров'я (як вказано на її картці Останньої Вцілілої), тому вона повинна мати 1 чорний жетон Останнього Здоров'я і 4 звичайні маркери Здоров'я на своєму полі. Ганс має 12 здоров'я (як вказано на його полі Вбивці), тому він повинен мати 1 чорний жетон Останнього Здоров'я і 11 звичайних маркерів Здоров'я на своєму полі.
- 15.** Помістіть маркер Жаги Крові в нижню частину треку Жаги Крові на правій стороні поля Вбивці.
- 16.** Помістіть маркер Часу на синю комірку «6» на полі Гравця.
- 17.** Помістіть другого міпла Вбивці на круглий трек Жаху на полі Гравця. Цей міпл тепер є маркером Жаху. Початковий Рівень Жаху Вбивці вказується числом поруч з позначкою  у верхньому лівому куті поля Вбивці.
- 18.** Перемішайте карти Подій Локації та покладіть їх долілиць поруч з полем Локації. Витягніть верхню карту і дотримуйтесь інструкцій на ній (додавання нових Жертв, розіграш ефекту, що впливає на ігровий процес і т.д.).

Тепер ви готові розпочати гру!

Ось як виглядала б ваша підготовка, якби вашим Вбивцею був Ганс, локацією - Табір Веселі Стежки, а Останньою Вцілілою - Лорі.



ІГРОЛАД

Гра складається з раундів, кожен з яких складається з п'яти фаз. Ви будете грати до тих пір, поки або ви, або Вбивця не помре!

РАУНД ГРИ

Раунд у грі Остання Вціліла складається з 5 фаз:

1. Фаза Дій
2. Фаза Планування
3. Фаза Вбивці
4. Фаза Паніки
5. Фаза Перепочинку

ФАЗА ДІЙ

У цю фазу ви граєте карти Дій, щоб переміщуватися, атакувати, відпочивати, шукати та/або виконувати різні інші дії. Нагадаємо, що ви починаєте гру з шістьма картами Дій Нульової Вартості.

КАРТИ ДІЙ

Більшість карт Дій розігруються під час фази Дій, а результат розіграшу визначається за допомогою кидка Жаху (як описано на наступній сторінці). Розігруючи або скидаючи карту Дії, завжди кладіть її в центральну колоду скиду, який відокремлений від Зони Планування Дій.

КАРТИ ДІЙ

1. Назва Карти
2. Рядок Подвійного Успіху
3. Рядок Одиного Успіху
4. Рядок(рядки) Провалу
5. Художній Текст
6. Вартість Здобуття в одиницях Часу

1 WALK

2 Move up to 2 spaces

3 Move up to 1 space

4 Move up to 1 space **2**

OR **2**

5 *"One foot in front of the other. Nice and slow. There IS a bloodthirsty killer after me, but that's no reason to panic... right?"*

6

КИДКИ ЖАХУ

Більшість карт Дій (і деякі інші карти) вимагають Кидка Жаху. Кількість кісток, які ви будете кидати, залежить від поточного Рівня Жаху, який відображений розташуванням маркера Жаху на Треку Жаху.



Кожен результат 5 або 6 вважається успіхом.



Кожен результат 3 або 4 вважається частковим успіхом. Ви **МОЖЕТЕ** скинути з руки 2 карти Дій, щоб перетворити його на успіх. Ви можете зробити це один раз за кожну кістку з результатом 3 або 4.

Якщо жодна з кісток не призводить до успіху або не була перетворена на успіх, Кидок Жаху вважається проваленим.

Наразі Рівень Жаху дорівнює 4. Коли вам потрібно зробити Кидок Жаху, киньте дві кістки.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА КИДКІВ ЖАХУ

- * Деякі ефекти карт змінюють кількість кісток, які ви кидаєте.
- * Деякі карти Дій дозволяють вам перекинути певну кількість або навіть всі кістки (наприклад «Небезпечне Положення»).
- * Ви завжди кидаєте принаймні 1 кістку.
- * Якщо вам знадобиться кинути більше ніж 6 кісток, запам'ятайте значення, які ви отримали спочатку, і перекиньте кістки за необхідності, враховуючи ваші нові значення разом з тими, що були викинуті раніше.



РОЗІГРАШ ЕФЕКТІВ КАРТ ДІЙ

Карти Дій мають 3 можливих результати: 2+ успіхів, 1 успіх або провал. Коли ви закінчите модифікувати результати своїх кісток за допомогою карт, здібностей та/або Предметів, розіграйте ефект карти зліва направо відповідно до результату Кидка Жаху. Ефекти можуть бути позитивними або негативними. Більшість ефектів на картах Дій вказані позначками, як показано нижче. Ці позначки та їхні ефекти будуть більш детально розглянуті далі в правилах.



Відновити 1 Здоров'я



Втратити 1 Здоров'я
(невідворотнє)



Збільшити Рівень
Жаху на 1



Зменшити Рівень
Жаху на 1



1 Поранення



Отримати 1
одиницю Часу



Втратити 1
одиницю Часу



Кинути 1
додаткову кістку



Фаза Дій
негайно закінчується

УВАГА! Повний Список Позначок, які з'являються на картах Дій, дивіться на звороті цих правил!

Рейко близька до смерті, тому вона вирішує зіграти карту Дії «Швидкий Відпочинок». Наразі Рівень Жаху дорівнює 3, тому вона кидає 2 кістки, роблячи Кидок Жаху.



Вона отримала один успіх (5) і один частковий успіх (4)! Вона може використати один успіх, що дозволить їй відновити 1 здоров'я і що буде коштувати одиницю часу. Однак, вона хоче відновити більше здоров'я, тому вона обирає дві карти Дій, без яких може обійтися, і скидає їх долілиць, щоб перетворити частковий успіх на повний успіх. Тепер вона отримує результат з рядка подвійного успіху і відновлює 2 здоров'я.




ПЕРЕМІЩЕННЯ

Якщо результат дії дозволяє переміститися на одну або кілька зон, ви можете переміститися на вказану або меншу кількість зон. Переміщатися дозволено тільки в суміжну зону. Суміжні зони зазвичай позначаються доріжкою або дверима і з'єднуються лінією. Будь-який невикористаний хід переміщення, який ви вирішили не використовувати, втрачається. Ви можете переміщатися в зону Вбивці і із неї без обмежень і штрафів.

При виході із зони, в якій знаходиться одна або більше Жертв, Ви можете забрати з собою **до 2 Жертв**. Вони налякані до смерті і з радістю підуть за вами. Однак, Жертви НЕ підуть за вами в зону з Вбивцею, тому, якщо ви хочете перейти в зону Вбивці, ви не можете брати з собою жодної Жертви. Звичайно, якщо в зоні з Вбивцею вже є Жертви і ви виходите з цієї зони, вони з радістю підуть за вами.

ПОРЯТУНОК ЖЕРТВ

Якщо в будь-який момент під час Фази Дій ви перебуваєте в зеленій зоні виходу , навіть якщо проходите повз неї, будь-які Жертви, які знаходяться в цій зоні, **МОЖУТЬ** бути врятовані (незалежно від того, чи ви привели їх з собою, чи вони вже були там). Якщо ви вирішите їх врятувати (а зазвичай ви так і робите), покладіть їх на картку Останньої Вцілілої на будь-яку вільну комірку Врятованої Жертви.

КАРТА ОСТАННЬОЇ ВЦІЛІЛОЇ

1. Ім'я
2. Здоров'я
3. Комірки Врятованих Жертв та Нагороди
4. Унікальне Вміння
5. Нагорода за Порятunek Жертв після розблокування Унікального Вміння



2 **5** ♥ **LAURIE** **1**

3   **2** 

 Take an Action Card (max) Move 1 Space

5 ♥ **LAURIE**

4 Whenever you are in the same space as an **Enemy** and inflict damage, do an additional 

5 For each additional Victim saved, 



Отримайте нагороди, вказані позначкою або текстом на комірці (комірках), яку (які) ви щойно закрили. Якщо нагородою є карта Дії, візьміть цю карту із зони планування дій в руку, якщо це можливо. Ви можете обирати порядок і час отримання нагород і застосування їхніх ефектів, але всі ефекти повинні бути розіграні до того, як буде зіграна наступна карта Дії.

Після того, як всі комірки для Жертв на карті Останньої Вцілілої будуть закриті, ви можете прибрати міпли і перевернути карту Останньої Вцілілої. Вітаємо, ви отримали Унікальне Вміння Останньої Вцілілої і тепер можете використовувати його миттєвий або постійний ефект! Додаткові врятовані Жертви тепер будуть приносити винагороду, яка вказана під Унікальним Вмінням.

УВАГА! Жертви бувають різні - розгублені/хоробрі/дурні, тощо, тому вони можуть бути врятовані тільки якщо їх переконає Остання Вціліла. Таким чином, Жертви, які опиняються наодинці у зоні Виходу, не рятуються автоматично.

Лорі грає «Спринт» і, оскільки Рівень Жаху дорівнює 3, робить Кидок Жаху двома кістками. Вона отримує 1 успіх, що дозволяє їй переміститися на 2 зони, а потім витрачає 1 одиницю Часу. Вона вирішує рухатися до зони Виходу, спочатку пройшовши через зону з Жертвою. Жертва з радістю слідує за нею до зони Виходу.




Оскільки Лорі зараз знаходиться у зоні Виходу з двома Жертвами, вона вирішує врятувати їх обох. Вони щасливо тікають, а Лорі кладе їх на свою карту Останньої Вцілілої, вирішивши зменшити Рівень Жаху на 1 і переміститися на 1 додаткову зону.

Використовуючи своє додаткове переміщення, Лорі рухається до Пристані, сподіваючись пошукати і знайти там щось корисне.



ПОШУК ПРЕДМЕТІВ

Деякі зони є зонами Пошуку . Ці зони виділені помаранчевим кольором на полі Локації і мають пов'язану з ними колоду карт Предметів над полем Локації. Щоб виконати пошук, ви повинні зіграти карту Дії Пошук з руки. Залежно від результатів, ви можете взяти одну або кілька карт з відповідної колоди Предметів, зазвичай залишаючи собі одну, а інші повертаючи наверх колоди горілиць або під низ колоди долілиць.

Можливо, що в процесі гри верхня карта деяких колод Предметів може лежати долілиць. Це може статися, якщо ви візьмете тільки верхню карту колоди Предметів АБО якщо ви вирішите покласти ті карти, які не взяли, долілиць під низ колоди. Наступна карта НЕ повинна бути розкрита. Якщо в колоді Предметів закінчуються карти (це трапляється рідко), то в цій зоні більше неможливий пошук предметів.

Лорі на Пристані і сподівається знайти щось, що допоможе їй вижити. Вона грає карту Дії «Пошук» і робить Кидок Жаху, отримуючи 2 успіхи




Рядок подвійного успіху на карті Пошуку дозволяє їй подивитися 2 верхні карти колоди Предметів Пристані і вибрати 1 (за ціною 1 одиниці часу). На верхній карті вже зображений «Старий Револьвер», тому вона бере його і відкриває карту під ним: «Енергетик».


У неї ще немає зброї, тому вона вирішує залишити собі «Старий Револьвер». Вона не вважає «Енергетик» настільки цінним, тому кладе його долілиць під низ колоди Предметів Пристані. Наступна карта залишається долілиць, але Лорі сподівається, що в наступний хід вона зможе зіграти ще одну карту Пошуку і знайти щось більш корисне, ніж «Енергетик».



ВІДПОЧИНОК/ЛІКУВАННЯ

Деякі карти Дій (а також деякі інші карти) дозволяють вам лікувати та відновлювати здоров'я. Відновіть 1 маркер Здоров'я за кожне  до максимального рівня свого здоров'я. Ви ніколи не можете перевищити свій початковий рівень здоров'я. Наприклад, початковий рівень здоров'я Лорі дорівнює 5, тому вона ніколи не може мати більше 5 здоров'я.

АТАКУВАННЯ

Атакуючи, Ви повинні знаходитися в одній зоні з Вбивцею, якщо тільки у Вас немає предмета або здібності, що дозволяє атакувати на відстані. Щоб атакувати, зіграйте карту Дії, яка дозволяє наносити поранення (наприклад «Слабка Атака» або «Лютий Удар»). Зробіть Кидок Жаху, а потім застосуйте ефекти на основі результату кісток. За кожну позначку  нанесіть 1 поранення Вбивці.

Якщо у вас є зброя/предмет/здібність, яка змінює кількість поранень, і результат карти Дії наносить 1 або більше поранень, змініть кількість поранень відповідно (докладніше про Предмети дивіться на сторінці 25).


Наносячи поранення Вбивці, зніміть з його поля маркери Здоров'я, кількість яких дорівнює кількості поранень, які ви йому нанесли. Якщо поранення все ще наносяться і залишається тільки чорний жетон Останнього Здоров'я, розкрийте його, щоб побачити, чи дійсно Вбивця мертвий чи ні (докладніше про Жетон Останнього Здоров'я дивіться на сторінці 28).


Асамі вирішила переміститися в зону Вбивці та атакувати! Вона грає «Лютий Удар» і, оскільки Рівень Жаху дорівнює 5, кидає дві кістки. Вона отримує один успіх і один частковий успіх. На жаль, у неї немає додаткових карт Дій, щоб перетворити частковий успіх на повний, але у неї є «Сокира», яка додає два додаткових поранення. Вона наносить 3 поранення Вбивці (знімаючи 3 маркери Здоров'я Вбивці) і знижує Рівень Жаху на 1, але фаза Дій негайно закінчується.



ЗБІЛЬШЕННЯ/ЗМЕНШЕННЯ ЧАСУ

На додаток до інших ефектів, більшість дій зменшують ваш Час, але є також і такі, які збільшують ваш Час. Переконайтеся, що ви перемістили маркер Часу вниз або вгору відповідно. Наприклад:

 означає, що ви отримуєте 2 одиниці Часу і переміщуєте маркер Часу на 2 комірки ВГОРУ на треку Часу.

 означає, що ви втрачаєте 1 одиницю Часу і переміщуєте маркер Часу на 1 комірку ВНИЗ на треку Часу.



Якщо ви втратите Час так, що маркер Часу переміститься нижче нуля в червону комірку на треку Часу, фаза Дій завершується відразу після того, як ваша поточна дія буде розіграна. У цьому випадку ви не зможете отримати Часу будь-яким способом, щоб повернути його назад до позитивного значення.



ПРИМІТКА ДИЗАЙНЕРА! Ми знаємо, що фактичний час не є чимось, що можна отримати. Тематично, збільшення часу означає більш ефективно його використання шляхом ретельного планування або виконання дій за менший час, ніж можна було б очікувати.

СКИДАНИЯ КАРТ ДІЙ ДЛЯ ЗБІЛЬШЕННЯ ЧАСУ

У будь-який момент до закінчення фази Дій ви можете скинути стільки карт Дій, скільки бажаєте, в обмін на +1 одиницю Часу за кожну. Отриманий таким чином Час може дозволити вам продовжити фазу Дій або дати вам більше Часу, щоб витратити його під час фази Планування (фаза Планування пояснюється на наступній сторінці).

ВАЖЛИВО!

Не варто недооцінювати важливість цієї тактики!

РІВЕНЬ ЖАХУ

Коли ви бачите одну з цих позначок, змініть Рівень Жаху відповідно, перемістивши маркер Жаху вгору або вниз на треку.



Збільшити Рівень Жаху на 1



Зменшити Рівень Жаху на 1

Якщо Рівень Жаху знаходиться на одному з кінців треку, і його збільшення/зменшення змусить маркер Жаху покинути трек, залиште маркер на місці і отримайте вказаний бонус/штраф.



Бонус за зменшення Рівня Жаху за межі треку є отримання 1 одиниці Часу.




Штрафом за збільшення Рівня Жаху за межі треку є збільшення Жаги Крові (дивіться більше про Жагу Крові на сторінці 29).



Ці позначки надруковані на обох кінцях Треку Жаху, щоб нагадувати вам про ці ефекти.

ЗАВЕРШЕННЯ ФАЗИ ДІЙ

Ви можете продовжувати розігрувати карти Дій, до тих пір поки:

- * Ви не вирішите зупинитися.
- * У вас не закінчатся карти для розіграшу.
- * Карта Дії призводить до завершення фази Дій 
- * Маркер Часу опускається НИЖЧЕ нуля (якщо він на нулі, ви все одно можете продовжувати фазу Дій).

Не бійтеся завершити фазу Дій, поки у вас ще є карти на руках. Іноді ці карти можуть бути набагато кориснішими в наступному раунді.

ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

Після завершення фази Дій, незалежно від того, чи був це ваш вибір, чи ні, ви переходите до фази Планування. У цій фазі ви витрачаєте Час, що залишився, для здобуття карт із Зони Планування Дій. Зробіть це в такому порядку:

1. Витратьте Час для здобуття карт Дій із Зони Планування Дій. Якщо вартість карти більше нуля, перемістіть маркер Часу на одну комірку вниз на треку за кожну витрачену одиницю Часу. Вартість кожної карти Дії вказана в правому нижньому кутку карти.

Ви НЕ МОЖЕТЕ:

- * Здобувати карти Дій, які були розіграні або скинуті до фази Планування (або на початку гри в першому раунді).
 - * Здобувати карту, якщо сплата вартості перемістить маркер Часу нижче нульової позначки на треку Часу.
 - * Здобувати карту, якщо у вас на руці вже є 10 карт.
2. Коли ви закінчите здобувати карти Дій, перемістіть маркер часу на позначку 6 на треку Часу - будь-який невитрачений Час втрачається!
 3. Нарешті, покладіть усі карти Дій, розіграні або скинуті до фази Планування (або на початку гри в першому раунді), назад у Зону Планування Дій разом з іншими однойменними картами. Сюди входять і карти Нульової Вартості, які можна покласти у відповідні колоди.

ВАЖЛИВО! Розіграні/скинуті карти Дій **ПОВИННІ** зберігатися в центральній колоді скиду до **КІНЦЯ ФАЗИ ПЛАНУВАННЯ!** Здебільшого карти будуть розіграватися під час фази Дій, але іноді це може статися і під час іншої фази. У будь-якому випадку, ці карти Дій будуть покладені назад у відповідні колоди у Зоні Планування Дій **НАПРИКІНЦІ НАСТУПНОЇ ФАЗИ ПЛАНУВАННЯ.** Якщо ви не будете тримати ці карти окремо, їх можна буде випадково «здобути» під час фази Планування. Вам ніколи не дозволяється здобувати карти, які були щойно розіграні, навіть карти Дій з Нульовою Вартістю.

1. Після фази Дій у Селени залишилося 4 одиниці Часу. Вона ненадовго замислюється над тим, щоб витратити їх усі на «Лютий Удар», але замість цього здобуває карти «Пошук» та «Спринт», кожна з яких коштує 2 одиниці Часу. Вона переміщує маркер Часу до нуля, щоб відобразити це.

2. Є дві карти в Зоні Планування Дій з Нульовою Вартістю - «Переміщення» і «Зосередження» - тому вона бере їх у руку, навіть якщо у неї не залишилося Часу, який вона могла б витратити (карти з Нульовою Вартістю завжди безкоштовні).

3. Селена переміщує маркер Часу на позначку 6. Потім бере карти Дій, які вона зіграла до фази Планування, і кладе їх у відповідні колоди Зони Планування Дій. Нарешті, вона переходить до фази Вбивці.



КАРТИ НУЛЬОВОЇ ВАРТОСТІ

Якщо це не призведе до перевищення ліміту в 10 карт на руці, ви **ЗАВЖДИ** можете здобути всі карти Дій з Нульовою Вартістю із Зони Планування Дій, оскільки для цього не потрібно витратити Час (пам'ятайте, що це не стосується карт у колоді скиду!). Ви можете здобувати карти з Нульовою Вартістю, навіть якщо маркер Часу дорівнює або нижче нуля.



ФАЗА ВБИВЦІ

Під час цієї фази розігруються дії Вбивці та/або інші події, пов'язані з локацією. Виконайте наступні дії по порядку:

1. Розіграйте Дію Вбивці, як зазначено на карті Фіналу поруч з позначкою **K**. Якщо карта Фіналу була розкрита, пропустіть крок 2 (дивіться про Розкриття Карти Фіналу на сторінці 24).
2. Розкрийте верхню карту Терору та розіграйте її ефекти згори донизу.

РОЗІГРАШ КАРТ ТЕРОРУ

Карти Терору можуть робити різні речі. Деякі з них призводять до того, що Вбивця обирає цілю Жертву або Останню Вцілілу, переміщується та атакує. Інші збільшують Рівень Жаху, додають Жертв на поле або виконують інші особливі ефекти.



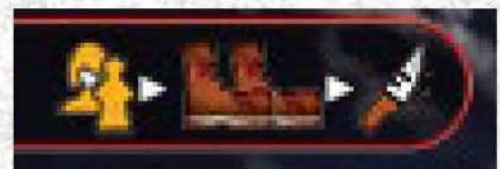
УВАГА! Повний список Позначок, які з'являються на картах Терору, дивіться на звороті цих правил!

ДІЇ ВБИВЦІ

Дії Вбивці в основному зазначаються у двох місцях:

- * На лицьовій і зворотній стороні картки Фіналу
- * На картках Терору

Дія Вбивці передбачає, що Вбивця обирає ціль, а потім переміщується та/або атакує її (як пояснюється далі). Розіграйте Дію Вбивці зліва направо, завершуючи кожен крок, перш ніж переходити до наступного.



Дія Вбивці на карті Фіналу



Дія Вбивці на карті Терору

ВИЗНАЧЕННЯ ЦІЛЕЙ

Перша частина Дії Вбивці вказує на те, яку ціль обере Вбивця: Жертву, Останню вцілілу, або ту, яка є найближчою. Якщо не вказано інше, завжди обирайте **НАЙБЛИЖЧУ** ціль.



**Ціль -
найближча Жертва**



**Ціль -
Остання Вціліла**





**Ціль та, яка знаходиться
найближче, Жертва
або Остання Вціліла**

Якщо цілі, що знаходяться найближче, рівновіддалені від Вбивці, обирається група, в якій є найбільша кількість Жертв (Остання Вціліла не є Жертвою). Якщо і ця кількість Жертв **ВСЕ ЩЕ ОДНАКОВА**, то зверніться до розділу *Неоднозначність Гри* щодо вирішення спірних ситуацій на сторінці 31.

ПЕРЕМІЩЕННЯ




Коли позначка Переміщення вказана як Дія Вбивці, Вбивця рухається до своєї цілі. Кількість зон, на яку він може переміститися, вказується поточним Значенням Руху Вбивці (визначається маркером Жаги Крові на полі Вбивці).

Вбивця завжди обирає найкоротший можливий шлях, в тому числі може взагалі не рухатися, якщо ціль знаходиться в його зоні. Якщо є кілька позначок , Вбивця буде рухатися кілька разів, якщо це необхідно, щоб досягти своєї цілі. Наприклад, якщо поточне значення руху дорівнює 3 і витягнута карта Терору з  , Вбивця може переміститися на 6 зон. Вбивця зупиниться, як тільки досягне своєї цілі, навіть якщо у нього залишився запас ходу. Іноді Вбивця буде рухатися через зону, в якій знаходиться Остання Вціліла або Жертва, і не зупиниться, тому що вони не є його ціллю.

АТАКА




Коли позначка Атака вказана як Дія Вбивці, Вбивця атакує одну ціль у своїй зоні. За кожен позначку  Вбивця виконує одну атаку. Кількість поранень, які Вбивця завдає кожною атакою, вказується його поточним Значенням Атаки (визначається маркером Жаги Крові на полі Вбивці).

Кожна атака має одну ціль - або Жертву, або Останню Вцілілу. Вбивця завжди атакує в першу чергу Жертву, яка знаходиться в його зоні, а потім Останню Вцілілу, якщо тільки Остання Вціліла не була початковою ціллю.


АТАКУВАННЯ ЖЕРТВИ

Кожна Жертва має лише 1 здоров'я і автоматично помирає, коли отримує поранення. Якщо Вбивця атакує і вбиває Жертву, зніміть її міпл і покладіть в зону Мертвих на полі Гравця. Коли Жертву вбито, збільште Жагу Крові Вбивці, перемістивши маркер Жаги Крові на 1 комірку верх на треку. Будь-які поранення, що залишилися від атаки, втрачаються. Наприклад, якщо Значення Атаки Вбивці було 3 і поранення наносяться по Жертві, то додаткові 2 поранення будуть втрачені (тематично кажучи, він **ДІЙСНО** вбив Жертву).

За кожен додаткову позначку  Вбивця атакує іншу ціль у своїй зоні, якщо така є.

АТАКУВАННЯ ОСТАННЬОЇ ВЦІЛІЛОЇ

Якщо ви (Остання Вціліла) є ціллю, а Вбивця знаходиться у вашій зоні, його атака автоматично завдає вам поранення. Якщо ви не захиститеся за допомогою карт Реакцій (див. нижче), Ви втратите здоров'я, що дорівнює кількості поранень вказаних у Значенні Атаки Вбивці. Втрачайте по 1 маркеру здоров'я за кожне очко поранення. Якщо вам завдано поранень і залишився лише ваш чорний жетон Останнього Здоров'я, відкрийте його, щоб побачити, чи ви дійсно мертві, чи ні (дивіться більше про Жетон Останнього Здоров'я на сторінці 28).

Якщо є ще інша така позначка , розіграйте кожну атаку окремо. Наприклад, якщо Вбивця атакує двічі і завдає по 2 поранення за атаку, ви втратите загалом 4 здоров'я.

УВАГА! У рідкісному випадку, коли вбивця не може дістатися до своєї цілі і опиняється в зоні з кимось, хто не був його ціллю, він все одно проводить атаку.

ЗАХИСТ ВІД АТАК ЗА ДОПОМОГОЮ КАРТ РЕАКЦІЙ

Деякі карти Дій мають синій фон і називаються картами Реакцій. Вони можуть бути зіграні ТІЛЬКИ у відповідь на атаку. Якщо у вас в руці є така карта, коли вас атакують, ви можете зіграти її і зробити кидок Жаху. Залежно від результату, ви можете відмінити або зменшити кількість поранень. Якщо ви використовуєте карту Реакції «Помста», ви навіть можете завдати поранень Вбивці у відповідь!

Кожна карта Реакції може захистити тільки від однієї атаки, але ви можете використовувати кілька карт Реакцій (по одній) проти однієї атаки, якщо бажаєте. Якщо Вбивця робить кілька атак, ви повинні мати різні карти Реакцій, щоб використовувати їх, якщо хочете захиститися від кожної атаки.

Ви ніколи не можете використовувати карти Реакцій для захисту від втрати здоров'я від такої позначки .



УВАГА! Ви не можете використовувати карти Реакцій для захисту Жертв від атаки! Ви можете використовувати карти Реакцій тільки для захисту себе.




На початку фази Вбивці Ганс виконує свою дію Вбивці, яка знаходиться на звороті його карти Фіналу. Це одиночна атака, і, на жаль, у його зоні є Жертва.



DARK POWER	3	2	
Skull icon	3	1	Red circle
	2	1	
Skull icon	2	1	
	2	1	
	2	1	



Жертву вбивають і кладуть в зону Мертвих на полі Гравця. Потім Жага Крові збільшується на 1, що робить Ганса набагато сильнішим (його атаки тепер наносять 3 поранення замість 2). У колонці Особливих Ефектів також є позначка , яка негайно розігрується, збільшуючи Рівень Жаху на 1.

Наступна карта Терору розкривається, і вона погана: «Жахливий удар кувалдою». На полі все ще є Жертви, тому перша частина карти ігнорується, а Дія Вбивці розігрується.



Ціль - найближча Жертва, але є дві групи Жертв, які знаходяться на рівній відстані від Ганса. В одній групі біля Будинків є 2 Жертви, а в іншій групі біля Багаття - 3 Жертви, тож більша група (виділена червоним кольором) обирається в якості цілі.

DARK POWER	3	2	
Skull icon	3	1	Red circle
	2	1	
Skull icon	2	1	
	2	1	
	2	1	



Дія Вбивці має дві позначки Руху і поточне Значення Руху Ганса дорівнює 1, тому він може переміститися на 2 зони (1 зона за кожен позначку). Незважаючи на те, що Остання Вціліла знаходиться в першій зоні, через яку рухається Ганс, він ігнорує її, оскільки він зосереджений виключно на Жертвах як на своїх цілях.



Дія Вбивці має дві позначки Атаки, а поточне Значення Атаки Ганса дорівнює 3, чого більш ніж достатньо, щоб вбити Жертву (яка має лише 1 здоров'я). Ганс вбиває 2 Жертви, по одній за кожен атаку. Третя Жертва уникає гніву Ганса (поки що). Вбитих Жертв кладуть в зону Мертвих на полі Гравця, а Жага Крові збільшується двічі, розкриваючи карту Темної Сили Ганса (чудово!).



DARK POWER	3	2	Red circle
Skull icon	3	1	Red circle
	2	1	
Skull icon	2	1	
	2	1	
	2	1	

For each Victim killed during this attack:



Нарешті, відбувається нижній ефект на карті Терору. Оскільки під час атаки було вбито дві Жертви, Рівень Жаху збільшується двічі. На цьому фаза Вбивці закінчується. Справи для Останньої Вцілілої виглядають не дуже добре!

ФАЗА ПАНІКИ

ПАНІКА

Після фази Вбивці ви повинні перевірити, чи не панікують Жертви (Остання Вціліла НЕ панікує під час фази Паніки). Жертва панікує, якщо:

- * Принаймні одна Жертва була вбита в цей хід (не має значення, де і як це сталося)

ТА

- * Жертва знаходиться в одній зоні з Вбивцею.

Щоб розіграти паніку, киньте кістку для Жертви і подивіться на цифри в її зоні на полі. Перемістіть Жертву на одну зону в зазначеному напрямку або залиште її на місці, якщо відповідної сусідньої зони немає. Повторіть цей процес для кожної жертви, яка панікує. Якщо панікують кілька Жертв, ви можете обрати порядок розіграшу.

Хоча Жертви не підуть за вами в зону Вбивці, як пояснювалося раніше, вони (як це не сумно) час від часу будуть панічно бігти в зону Вбивці.

УВАГА! Деякі карти Терору, карти Подій або інші ігрові ефекти можуть викликати паніку у Жертв або навіть у Останньої Вцілілої в інші фази гри (часто у фазі Вбивці). Ця паніка розігрується так само, як описано вище.

Наприкінці фази Вбивці Ганс убив 2 Жертви і опинився біля Багаття з 3-ма іншими Жертвами та Останньою Вцілілою.

Оскільки в цей хід Жертви були вбиті, ми перевіряємо, хто з них запанікує. Три жертви біля Багаття (виділені червоним кольором) запанікують, тому що вони знаходяться в одній зоні з Вбивцею. Остання Вціліла та Жертва у зоні на схід від Багаття НЕ будуть панікувати.



Кидаються три кістки для Жертв, які будуть панікувати. Ми перевіряємо цифри на стежках, що ведуть від Багаття, щоб побачити, в якому напрямку вони будуть панікувати (цифри 2-5 ведуть на схід, в той час як 6 - на північ). Одна Жертва панікує на схід (3), друга Жертва панікує на північ (6). Третя Жертва, однак, залишається в тій самій зоні, тому що немає цифри 1, яка б вела від Багаття.

ФАЗА ПЕРЕПОЧИНКУ

У більшості випадків вам майже нічого не потрібно робити у фазі Перепочинку, але переконайтеся, що ви перевірили будь-які ефекти від Подій або інших особливих правил, які вимагають, щоб ви щось робили у цій фазі.

Виконайте наступне в такому порядку:

- 1. Фінальна Перевірка.** Якщо в колоді не залишилося карт Терору, розкрийте карту Фіналу.
- Розіграйте будь-які ефекти (що відносяться до фази Перепочинку) вказані на картах Подій, Предметів, інших картах або в особливих правилах.
- Якщо ви бажаєте, ви можете перерозподілити будь-які Предмети із/в рюкзака і рук. Це єдина можливість, коли ви можете перерозподіляти свої речі, окрім випадків, коли ви отримуєте нову карту Предмета (дивіться про Предмети на наступній сторінці).

Ви готові до наступного раунда.

РОЗКРИТТЯ КАРТИ ФІНАЛУ

Коли в колоді Терору не залишиться жодної карти, карта Фіналу буде розкрита під час фази Перепочинку. Переверніть карту горілиць і покладіть її на те саме місце. Деякі карти Фіналу мають миттєві ефекти, коли їх відкривають, а деякі мають постійні ефекти, які слід застосовувати, як зазначено на карті. У рідкісному випадку, коли карта Фіналу розкрита, а карта Темної Сили все ще лежить долілиць, Темна Сила також повинна бути розкрита.

Нова Фінальна Дія Вбивці, зображена у верхньому лівому куті карти, замінює початкову Дію Вбивці, яка була на звороті карти. Ця нова дія буде розіграватися під час фази Вбивці до кінця гри.

Після того, як карта Фіналу буде розкрита, оскільки колода Терору порожня, ви більше не будете брати карту Терору під час фази Вбивці.




КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, як тільки ви вбили Вбивцю (перемога) або загинули (поразка). У рідкісному випадку, коли і те, і інше відбувається одночасно, ви все одно перемагаєте, тому що досягли своєї мети, навіть якщо для цього довелося принести найбільшу жертву.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

ПРЕДМЕТИ

Предмети можна знайти в зонах пошуку . Більшість предметів потрібно тримати в руках, щоб використовувати їх. Ці предмети мають одну або дві позначки рук на карті. Інші, менші за розміром предмети, можна використовувати з рюкзака, тому вони не мають позначок рук. Кожного разу, коли ви знаходите предмет після успішного пошуку, покладіть його в зони «Руки» або «Рюкзак» на правій стороні поля Гравця. Ви можете вільно перерозподіляти предмети щоразу, коли отримуєте предмет. В іншому випадку, ви можете перерозподіляти їх тільки під час фази Перепочинку.

КАРТИ ПРЕДМЕТІВ

1. Назва Карти
2. Художній Текст
3. Дальність Дії
4. Модифікатор Поранень
5. Необхідність тримати в Руці/Руках
6. Кількість Використань
7. Особливі Правила та Ефекти
8. Позначка Локації
9. Відповідний Жетон

1 **ARCHERY BOW**

2 "Assume the position. Nock the arrow. Draw and anchor. Aim. Release the string. Bullseye."

3 1-2

4 

5 

6

7 The Archery Bow cannot modify an Action card and must be used without one. It costs 2  to fire an arrow.

8 

BEAR TRAP  **9**

bad day."

Trap token
If the Killer
bear Trap,
ately end the
receives

ПРЕДМЕТИ, ЩО ТРИМАЮТЬСЯ В РУКАХ

У Вас є дві руки, кожна з яких може тримати по одному предмету. Якщо для тримання предмета потрібно дві руки, то цей предмет буде ЄДИНИМ в руках. Ваш рюкзак може містити необмежену кількість предметів, навіть тих, що мають позначки рук. Якщо в рюкзаку знаходиться предмет з одним або декількома позначками рук, він не може бути використаний до тих пір, поки ви не візьмете його в руки.



В руках Аделаїда тримає два предмети: в одній руці - «Аптечку», а в іншій - «Перцевий Балончик». Обидва предмети мають символ руки, тому їх можна використовувати, поки вони залишаються в її руках.

У неї в рюкзаку є «Таємничі Пігулки», «Щасливі Кістки» та «Сокира». «Таємничі Пігулки» та «Щасливі Кістки» не мають позначки руки, тому їх можна використовувати у будь-який момент. «Сокира», однак, має дві позначки, що означає, що її потрібно тримати в обох руках, щоб використовувати. У рюкзаку вона неефективна.

ОДИНРАЗОВІ ПРЕДМЕТИ ТА ПРЕДМЕТИ ОБМЕЖЕНОГО ВИКОРИСТАННЯ

Деякі предмети мають обмежену кількість використань. Якщо на карті не вказано інше, то ви можете використовувати предмет стільки разів, скільки захочете, відповідно до тексту на карті. Якщо предмет можна використати лише один раз, то в тексті карти буде вказано, що його потрібно скинути, щоб використати. Інші предмети, які можуть використовуватися багаторазово, але обмежено, мають невеликі круглі комірки на карті предмета. Отримуючи такий предмет, розмістіть на карті маркери Відстеження, щоб вказати, скільки разів він може бути використаний. Кожного разу, коли предмет використовується, прибирайте один з маркерів. Коли буде знято останній маркер, скиньте предмет.



Маркери Відстеження



ЗБРОЯ

Багато предметів, які необхідно тримати в руках, є зброєю. На лівій стороні карти предмета знаходиться Модифікатор Дальності та Поранень. Коли у вас в кожній руці різна зброя, ви повинні обрати тільки ОДНУ зброю, щоб використовувати її при розігравші атаки.

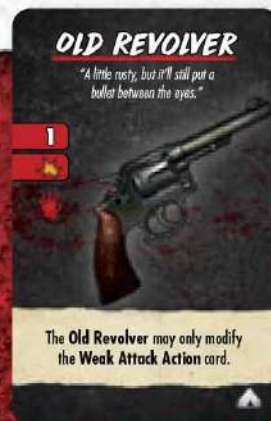
- * **Дальність** - число, яке вказує на те, на якій кількості зон від Вбивці ви ПОВИННІ знаходитися, щоб атакувати зброєю. Зброя з дальністю «0» може бути використана тільки в тій самій зоні, де знаходиться Вбивця. Зброя з дальністю 1 або більше може бути використана тільки на відстані цієї кількості зон від Вбивці.
- * **Модифікатор Поранень** - якщо не вказано інше, зброя модифікує атаки, зроблені за допомогою карт Дій. Коли ви розіграєте карту Дії і наносите 1 або більше поранень, ви можете додати Модифікатор Поранень зброї, щоб нанести додаткові поранення.

Приклад того, як додати Модифікатор Поранень зброї до атаки, дивіться на сторінці 15.

В одній руці Селена тримає «Старий Револьвер», а в іншій - «Ніж». Наразі вона знаходиться в одній зоні з Вбивцею і хоче його атакувати.

Дальність дії «Старого Револьвера» дорівнює 1, тому Селена може використати його лише тоді, коли Вбивця знаходиться на відстані рівно 1 зони від неї. Однак Вбивця знаходиться в її зоні, тому пістолет неефективний зблизька. Крім того, «Старий Револьвер» може бути використаний лише для модифікації карти Дії «Слабка атака», яка зараз лежить у її скиді, тому вона все одно не може використати пістолет.

«Ніж», однак, має дальність 0 і не має жодних обмежень на те, які карти Дій він може модифікувати. Селена може використати його і потенційно додати 1 поранення до своєї атаки. Вона розіграє карту Дії «Лютий Удар» і готова зробити свій Кидок Жаху!



ЖЕТОН ОСТАННЬОГО ЗДОРОВ'Я

Є 9 чорних жетонів Останнього Здоров'я, 3 з яких мають позначки здоров'я на звороті (1, 2 або 3). Решта - порожні. І Остання Вціліла, і Вбивця починають гру з чорним жетоном Останнього Здоров'я. Кожного разу, коли хтось із них отримує поранення, звичайні маркери Здоров'я знімаються в кількості, що дорівнює кількості поранень. Коли не залишається жодного звичайного маркера Здоров'я, а поранення ще потрібно нанести, розкривається чорний жетон Останнього Здоров'я.

Якщо чорний жетон Останнього Здоров'я порожній, то це означає, що Остання Вціліла або Вбивця мертві, і гра закінчується. Однак, якщо жетон не порожній, вони повертаються до життя, як в класичних фільмах жахів! Замініть чорний жетон Останнього Здоров'я на білий жетон Останнього Здоров'я і, виходячи з того скільки здоров'я було вказано на зворотному боці чорного жетона, покладіть решту звичайних маркерів здоров'я на трек здоров'я. Потім приберіть чорний жетон Останнього Здоров'я з гри.

Щоразу, коли хтось повертається до життя, поточна фаза НЕГАЙНО закінчується, і гра продовжується з наступної фази. Якщо їхнє здоров'я повністю вичерпується вдруге і їхній білий жетон Останнього Здоров'я прибирається, вони вже не можуть повернутися, і вони дійсно мертві.



УВАГА! Якщо Остання Вціліла або Вбивця повертаються, НЕ наносьте їм ніяких додаткових поранень. Наприклад, скажімо, Вбивця завдав Останній Вцілілій 5 поранень, але у неї залишилося лише 2 здоров'я. Тоді Остання Вціліла скидає один маркер здоров'я, а потім відкриває свій чорний жетон Останнього Здоров'я. Якби на звороті жетона були позначки здоров'я, вона повернулася б до життя з такою кількістю здоров'я! Однак 3 "додаткові" поранення від Вбивці НЕ будуть застосовані до її щойно відновленого здоров'я.


Барбара щойно атакувала Ганса і нанесла 3 поранення. У нього залишилося лише 2 здоров'я (один маркер здоров'я і його чорний жетон Останнього Здоров'я), тому вона завдала йому смертельного удару! Вона знімає маркер здоров'я, а потім перевертає жетон Останнього Здоров'я.




Чорт забирай, на зворотній стороні жетона Останнього Здоров'я зображено 3 позначки здоров'я! Ганс насправді не був мертвим і зумів повернутися до життя! Вона кладе білий жетон Останнього Здоров'я, а потім 2 маркери Здоров'я, щоб отримати 3 загальних здоров'я. Потім вона знімає чорний жетон Останнього Здоров'я і негайно завершує фазу Дій.



ВИКИД АДРЕНАЛІНУ

Якщо у Останньої Вцілілої та/або Вбивці залишився лише жетон Останнього Здоров'я (чорний або білий), ви можете кинути +1 додаткову кістку для всіх ваших Кидків Жаху (+2 кістки, якщо у них обох залишилося лише по одному здоров'ю!). На це вказує позначка +1  на жетоні Останнього Здоров'я. Якщо додаткове здоров'я відновлюється таким чином, що залишається більше, ніж тільки жетон Останнього Здоров'я, то ця перевага втрачається.

ЖАГА КРОВІ

По мірі проходження гри Вбивця буде ставати сильнішим, і чим більше Жертв загине, тим сильнішим він буде. Це відображається на треку Жаги Крові на ігровому полі Вбивці. Кожного разу, коли Жертва помирає, і кожного разу, коли ви бачите позначку , це означає, що Жага Крові повинна бути збільшена на 1. Розіграйте будь-які спеціальні ефекти, вказані в новому рядку, і зверніть увагу на нові Значення Руху та Атаки Вбивці. Якщо Жага Крові досягає максимуму, то до кінця гри вона буде викликати останній ефект за кожне додаткове збільшення Жаги Крові.

УВАГА!

Іноді може статися так, що послідовність ефектів призведе до того, що Жага Крові збільшиться в кілька разів, навіть якщо інші ефекти ще не були розіграні. У таких випадках кожен ефект на треку Жаги Крові повинен бути розіграний. Після того, як ефекти, що збільшують Жагу Крові, будуть розіграні, завершіть розіграш всіх інших ігрових ефектів, як зазвичай.

ТЕМНІ СИЛИ, ЕПІЧНІ ТЕМНІ СИЛИ, СЛАБКІ ТЕМНІ СИЛИ

Кarti Темної Сили містять унікальні здібності, які Вбивця зможе використовувати, якщо карта буде розкрита. На треку Жаги Крові Вбивці є місце, яке вказує, коли його карта Темної Сили повинна бути розкрита. Якщо маркер Жаги Крові переміщується на це місце, негайно розкрийте карту Темної Сили.

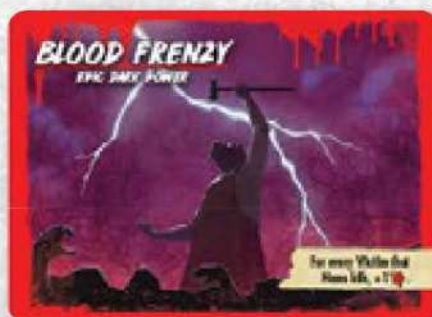
На додаток до звичайних карт Темної Сили, більшість Вбивць також матимуть карту Епічної Темної Сили, яка позначається кривавою рамкою на лицьовій стороні карти. Епічні Темні Сили мають особливо жахливі ефекти, і їх слід включати в гру тільки тоді, коли ви хочете отримати епічне випробування.

Деякі карти Терору є Слабкими Темними Силами, які дають Вбивці нові, тимчасові здібності. Коли витягуєте цю карту, покладіть її над полем Вбивці. На додаток до надання Вбивці здібностей, Слабкі Темні Сили також збільшують здоров'я Вбивці. Помістіть відповідну кількість маркерів Здоров'я на карту Слабкої Темної Сили у вказані комірки.

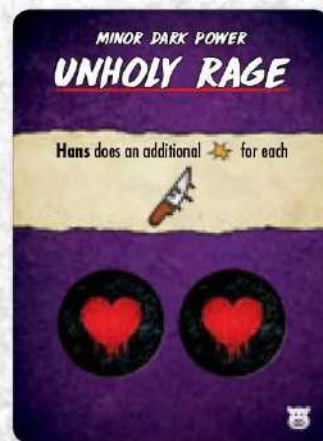
Кожного разу, коли Остання Вціліла наносить Вбивці поранення, маркери Здоров'я з початку знімаються з карт Слабких Темних Сил і лише потім з основного треку Здоров'я Вбивці. Якщо всі маркери Здоров'я були зняті з карти Слабких Темних Сил, то ця карта скидається, а Вбивця більше не може використовувати цю здібність.



Карта Темної Сили



Карта Епічної Темної Сили




Карта Слабкої Темної Сили

ПОЛЯ ПЕРЕПОВНЕННЯ ЖЕРТВ І ЖЕТОНИ

У комплекті з грою йдуть 3 поля Переповнення Жертв і відповідні жетони. Якщо зона стає занадто переповнена Жертвами, ви можете використати поля Переповнення Жертв. Покладіть відповідний жетон у відповідну зону на полі та перемістіть усіх Жертв на поле Переповнення Жертв. Жертви все ще вважаються такими, що перебувають у цій зоні, і для зручності їх тримають на полі Переповнення Жертв. Вбивця і Остання Вціліла завжди залишаються на полі і ніколи не переміщуються на поле Переповнення Жертв.



ПОДІЇ

На початку гри відкривається карта Події, і в процесі гри може бути відкрито ще кілька карт Подій. Коли на це вказує позначка Події , відкрийте наступну карту Події та розіграйте її ефект. Деякі карти Подій мають постійні, довготривалі ефекти, в той час як інші мають миттєві ефекти і скидаються після того, як ефект буде розіграний. Витягування нової карти Події НЕ скасовує і не замінює ефекти попередніх карт Подій. Можна мати кілька поточних подій одночасно.

Іноді ефекти подій не можуть бути застосовані, тому що на полі немає Жертв або чогось подібного. У такому випадку подія просто ігнорується, і ви НЕ берете ще одну карту Події.

КАРТИ ПОДІЙ

1. Назва Карты
2. Художній Текст
3. Міпл Особливої Жертви або Відповідний Жетон
4. Особливі Правила та Ефекти
5. Час Скидання



ОСОБЛИВІ ЖЕРТВИ

Деякі карти (як правило, Подій) вимагають від вас додати або замінити жертву на полі на Особливу Жертву. Це білі, помаранчеві та сині міпли. Дотримуйтесь тексту на карті, щоб дізнатися, як себе поводить Особлива Жертва.



Якщо на карті не вказано інше, то в усіх ігрових ситуаціях Особливі Жертви поведуться так само, як і звичайні Жертви. Вони будуть слідувати за вами, дотримуючись ліміту в 2 Жертви; якщо ви врятуєте одну з них, покладіть її в комірку Врятованої Жертви на карті Останньої Вцілілої та отримайте нагороду за цю комірку; а якщо їх вб'ють, покладіть їх в зону Мертвих на полі Гравця та збільште Жагу Крові.

ЖЕТОНИ

Деякі карти Предметів, Подій або Терору вимагають використання одного або більше жетонів. Такі карти завжди мають позначку відповідного жетона у верхньому правому куті карти. Дотримуйтеся інструкцій на карті і розмістіть жетон на полі, як вказано. Жетони часто використовуються як візуальне нагадування про певні ігрові ефекти.

СКИДАННЯ/РОЗКРИТТЯ/ РОЗІГРАШ/ВИЛУЧЕННЯ

Цими термінами позначаються багато ефектів по відношенню до карт. Їх значення повинно бути очевидним, але для більшої ясності вони пояснюються нижче.

- ✳ **Скидання** - покладіть зазначену карту у відповідну стопку скиду. Карти Дій, які скидаються (добровільно заради ефекту або вимушено через ліміт руки чи інший ефект), завжди повертаються назад в Зону Планування Дій наприкінці фази Планування. Рекомендується (але не обов'язково), щоб карти Дій, скинуті для отримання альтернативних ефектів, були скинуті долілиць, щоб показати, як вони були використані. Якщо на карті вказано, що вона скидається, будь-які ефекти на карті під ефектом скидання ігноруються і НЕ розігруються. Якщо карта скидається з верху колоди, жоден з ефектів на ній не розігрується.
- ✳ **Розкриття (або взяття)** - розкрийте верхню карту вказаного типу. Карти Дій беруться в руку, а карти Предметів розміщуються в зони «Руки» або «Рюкзак». Всі інші типи карт негайно розігруються при розкритті.
- ✳ **Розіграш** - означає розігрування карти Дії для отримання її ефектів, зазвичай вимагає Кидка Жаху. Використання предметів та здібностей не вважається розігруванням карт.
- ✳ **Вилучення** - якщо щось «вилучено з гри», воно повинно бути покладено назад у коробку і не може повернутися в поточну гру. Якщо щось «прибрано з гри», воно повинно бути прибрано з поля, але може повернутися в гру, якщо це викликано ігровим ефектом.

НЕОДНОЗНАЧНІСТЬ ГРИ

Остання Вціліла - це величезна за обсягом ігрова система, в якій взаємодія карт і комбінацій можуть вважатися нескінченними за кількістю. Тому час від часу може статися так, що щось не буде описано в правилах, дивна взаємодія карт, нічия, яка не може бути адекватно вирішена, або щось інше, що викликає у вас невпевненість під час гри. У цих випадках застосовуйте одне з наступних правил:

- ✳ **Правило Безмежного Зла** - вирішуйте ситуацію таким чином, щоб вона призвела до найгіршого для вас результату.
- ✳ **Правило Суворого Реалізму** - вирішуйте ситуацію так, щоб отримати найбільш реалістичний або тематичний результат.
- ✳ **Правило Нескінченного Жарту** - вирішуйте ситуацію так, щоб отримати найсмійніший результат.

Ми рекомендуємо обрати ОДНЕ з цих правил перед початком гри і вирішувати будь-які неоднозначні ситуації таким чином.

ВОРОГИ, ВБИВЦІ ТА ПОСІПАКИ

У більшості ігор ви будете мати справу лише з одним Вбивцею. Однак, деяких Вбивць можуть супроводжувати Посіпаки, а в інших випадках може бути багато Посіпак, але жодного Вбивці. У зв'язку з цим важливо розуміти наступні ігрові терміни для вирішення правил і ефектів:

- * **Ворог/Вороги** - правила та карти, в яких вказано саме *Вороги*, застосовуються як до Вбивці, так і до Посіпак.
- * **Вбивця** - правила і карти, в яких вказано саме *Вбивця*, не застосовуються до Посіпак.
- * **Посіпака/Посіпаки** - правила та карти, в яких вказані саме *Посіпаки*, не застосовуються до Вбивці.

ПОСІПАКИ

У деяких Художніх Фільмах з'являються Посіпаки, які є меншими (але все ще страхітливими) монстрами, які намагаються вбити вас. Залежно від сценарію, Посіпаки можуть бути присутніми з головним Вбивцею або без нього. Наприклад, в коробці з «Художнім Фільмом» «Різанина на Ярмарку» є і Вбивця (Геппетто), і Посіпаки (Ляльки), але в доповненні «Терор з небес» є тільки Посіпаки (Птахи) і немає Вбивці.

У кожного з Посіпак є своя власна довідкова картка, на якій вказані їхні показники здоров'я, Сила Атаки та Значення Руху.

Посіпаки часто з'являються на початку або під час гри. Це буде вказано в правилах для кожного конкретного Посіпаки. Кількість Посіпак, які можуть бути на полі, завжди обмежена кількістю жетонів Посіпак, які входять до комплекту. Якщо гра вказує вам про появу або розміщення Посіпак, а жетонів немає в наявності, цей ефект слід ігнорувати.



АТАКА НА ПОСІПАКУ

Атакуючи Посіпаку, дотримуйтеся тих же правил, що і при атаці на Вбивцю, з наступними змінами:

- * Якщо Вбивця знаходиться в одній зоні з одним або кількома Посіпаками, ви повинні спочатку вирішити, кого ви атакуєте - Вбивцю чи Посіпаку (Посіпак). Ви не можете атакувати обох.
- * Якщо Ви вирішили атакувати Посіпак і їх більше одного в одній зоні, Ви атакуєте ВСІХ. Ви можете розділити поранення між Посіпаками в зоні на свій розсуд. Будь-які поранення, що залишилися, втрачаються. Однак ви НЕ МОЖЕТЕ розділити поранення між Посіпаками та Вбивцею.
- * Жертви підуть за вами в зону, в якій знаходяться Посіпаки, якщо тільки в цій зоні не знаходиться Вбивця.

ФАЗА ВБИВЦІ

При грі з Посіпаками фаза Вбивці відбувається за стандартними правилами з наступними змінами:

- * На додаток до виконання Дії Вбивці **K** на звороті карти Фіналу, буде також виконана Дія Посіпаки **M** (або в деяких випадках буде ТІЛЬКИ Дія Посіпаки). Якщо є Дія Вбивці та Дія Посіпаки, виконайте ці дії в порядку зверху вниз.
- * При розіграші карт Терору, якщо не вказано інше, всі Вороги виконують будь-які Дії Вбивці по черзі. Посіпаки завжди виконують свої дії першими, а потім Вбивця.

ФАЗА ПАНІКИ

Якщо хоча б одна Жертва була вбита протягом раунду, Жертви, які знаходяться в одній зоні з Посіпакою, панікують так само, як і в тому випадку, коли вони знаходяться в одній зоні з Вбивцею.

INDEX

Action Cards.....	9, 10, 16, 21	Cards, Discarding	31
Action Cards, Purchasing.....	17	Cards, Drawing.....	31
Action Cards, Zero Cost.....	18	Cards, Playing.....	31
Action Phase	9-17	Cards, Removing from the Game.....	31
Action Phase, Ending.....	17	Cards, Taking.....	31
Action Tableau.....	7, 17-18	Components.....	3
Adrenaline Rush.....	28	Damage.....	15, 20-21, 27-29
Ambiguity	31	Damage, Weapons	15, 27
Attacking	15, 20-21	Damage, Canceling or Reducing.....	21
Attacking, Final Girl.....	15	Dark Power.....	5, 29
Attacking, Killer.....	20-21	Dark Power, Epic	5, 29
Attack Value.....	5	Dark Power, Minor	5, 29
Backpack.....	4, 25-26	Defending (Reaction Cards).....	21
Bloodlust.....	20, 29	Dice	10, 23
Bloodlust, Track	5	Enemies.....	32

Events.....	30
Extreme Horror Mode.....	4
Fail.....	10
Feature Film Box/System.....	2
Final Girl, Card.....	4, 12
Final Girl, Health.....	4
Final Girl, Ultimate Ability.....	12-13
Final Health Token.....	28
Finale.....	24
Finale, Card.....	5, 24
Finale, Killer Action.....	24
Finale, Revealing.....	24
Hand Limit (it's 10).....	17
Hands.....	4, 26
Healing/Recovering Health.....	14
Health Track, Final Girl.....	4
Health Track, Killer.....	5
Health, Final.....	28
Horror Level.....	4, 16
Horror Rolls.....	10
Horror Track.....	4
Icon Reference.....	Back Page
Item Decks.....	6
Items.....	25
Items, Holding.....	26
Items, Rearrange.....	24
Items, Uses.....	26
Items, Weapons.....	27
Killer (definition).....	32
Killer Action.....	5, 19-21
Killer Action, Attacking.....	20-21
Killer Action, Attacking a Victim.....	20
Killer Action, Attacking the Final Girl.....	21
Killer Action, Moving.....	20
Killer Action, Targeting.....	20
Killer Board.....	5
Killer Phase.....	19-21, 33
Location Board.....	6
Minions.....	32-33
Minions, Action.....	33
Minions, Attacking.....	33
Movement.....	5, 12, 20
Movement, Final Girl.....	12
Movement, Killer.....	5, 20
Panic.....	23
Panic Phase.....	23
Panic, Numbers.....	6
Partial Success.....	10
Phases of a turn.....	9
Planning Phase.....	17-18
Player Board.....	4
Reaction Cards.....	21
Resting.....	14
Searching.....	14
Setup, Game.....	7-8
Setup, Cards.....	7
Spaces.....	6
Spaces, Exit.....	6
Spaces, Named.....	6
Spaces, Search.....	6
Success.....	10
Terror Cards.....	19-21
Ties/Tiebreakers.....	20, 31
Time, Gaining.....	15-16
Time, Losing.....	15
Time, Spending.....	17
Time Track.....	4
Tokens.....	31
Tracking Markers.....	26
Ultimate Ability.....	12-13
Upkeep Phase.....	24
Victim Rewards.....	13
Victim, Overflow.....	30
Victims, Attacked.....	20
Victims, Dead.....	5
Victims, Following Final Girl.....	12, 33
Victims, Panic.....	23
Victims, Saving.....	13
Victims, Special.....	30
Victory Conditions.....	3, 23
Weapons.....	27
Weapons, Damage Modifier.....	27
Weapons, Range.....	27

ПЕРЕБІТ РАУНДУ

- 1. Фаза Дій**
 - * Грайте карти Дій
- 2. Фаза Планування**
 - * Здобуття карт Дій
 - * Переміщення маркера Часу на 6
 - * Повернення карт Дій зі скиду в Зону Планування Дій
- 3. Фаза Вбивці**
 - * Розіграйте Дію Вбивці
 - * Розкрийте карту Терору
- 4. Фаза Паніки**
 - * Якщо в цей раунд була вбита Жертва - всі Жертви в зоні Вбивці панікують
- 5. Фаза Перепочинку**
 - * Розкрийте карту Фіналу, якщо не залишилось карт Терору
 - * Перерозподіліть предмети

КАРТИ ДІЙ

Карти Дій можуть бути використані для:

- * **Розіграшу Дії на карті.**
Успіх або провал дії визначається Кидком Жаху.
- * **Перетворення часткового успіху.**
Під час Кидка Жаху ви можете скинути з руки 2 карти Дій, щоб перетворити 3 або 4 на успіх. Ви можете зробити це один раз за кожну кістку з результатом 3 або 4.
- * **Отримання +1 одиниці Часу.**
У будь-який момент до закінчення фази Дій ви можете скинути стільки карт Дій, скільки бажаєте, в обмін на +1 одиницю Часу за кожну.



СПИСОК ПОЗНАЧОК



Відновити 1 Здоров'я



Втратити 1 Здоров'я (невідворотне)



Збільшити Рівень Жаху на 1



Зменшити Рівень Жаху на 1



Фаза Дій негайно закінчується



1 Поранення



Отримати 1 одиницю Часу



Втратити 1 одиницю Часу



Кинути 1 додаткову кістку



Кидок Жаху успішний



Кидок Жаху провальний



Ціль найближча Жертва або Остання Вціліла



Ціль найближча Жертва



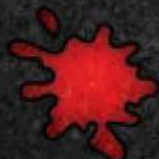
Ціль Остання Вціліла



Атака Вбивці



Переміщення Вбивці



Збільшити Жагу Крові на 1



Розкрити нову карту Події



Зона Виходу



Зона Пошуку