

# ЦЕ МОЯ ВІЙНА

ЖУРНАЛ

Дотримуючись описаних у щоденнику правил, ви підготуєтеся до гри та переживете день і ніч, розділені на сім фаз.

Щоби почати гру, вам не потрібно знати всі її правила. Значення символів, стосів, ключових слів, клітин на полі, параметрів персонажів й інших елементів буде пояснено у свій час.

Що ж, давайте почнемо.

Решту ви дізнаєтеся під час гри.

# ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

## ВИЗНАЧТЕ ЛІДЕРА

Випадковим чином визначте лідера.

## ВІЗЬМІТЬ 3 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Візьміть карти персонажів, перемішайте їх і візьміть:

- першу карту з червоною рамкою,
- перші 2 карти з чорною рамкою.

Покладіть ці 3 карти горілиць поруч із ігровим полем. Це ваші початкові персонажі в поточній кампанії.

Запишіть їхні імена на Аркуші Збереження.

**Викладіть біля кожного персонажа жетон голоду рівня 2.**

Знайдіть фігурки ваших персонажів і розмістіть їх на клітині «Вартовий» ігрового поля.

Відкладіть залишилися невикористані карти персонажів на клітку «Персонажі».

Роз'яснення вмінь персонажів — див. 101

## РОЗКЛАДІТЬ КАРТИ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ

Покладіть усі стоси на призначені для них клітини ігрового поля, як показано на ілюстрації.

Викладіть карти **ПОКРАЩЕНЬ** із зеленим кутком на клітину «Покращення».

Решту карт **ПОКРАЩЕНЬ** покладіть на клітину «Ідеї».

Знайдіть карти **НІЧНИЙ НАЛІТ** і **МІСЦЕВІ** з червоним кутком і поки що відкладіть їх у бік (вони з'являться в грі пізніше).

Візьміть **3 карти зі стосу ЛОКАЦІЙ** і викладіть їх на **3 клітини Локацій**.

## РОЗКЛАДІТЬ УСІ КАРТИ ПРИТУЛКУ НА ІГРОВОМУ ПОЛІ

Переконайтеся, що всі ці карти лежать горілиць (стороною без синього кутка) та ніхто не підглядає на їхній зворот. Кожна Карта Притулку має бути розміщена на клітині з такою самою назвою (наприклад, карта Сміття - на клітині «Сміття», карта Замкнених дверей — на клітині «Замкнені двері» тощо).

## ПІДГОТУЙТЕ СТОС ПОДІЙ

Викладіть Карти Подій долілиць (не дивіться їхнє лице) на клітину «Події» в такому порядку:

- 1) Перетасуйте **3 КАРТИ ЗАВЕРШАЛЬНИХ ПОДІЙ** — вони будуть лежати на низу стосу.
- 2) Покладіть карту «**РОЗДІЛ III**» на верх стосу.
- 3) Візьміть випадкові **4 КАРТИ ПОДІЙ** і покладіть їх на верх стосу.
- 4) Покладіть карту «**РОЗДІЛ II**» на верх стосу.
- 5) Візьміть випадкові **3 КАРТИ ПОДІЙ** і покладіть їх на верх стосу.
- 6) Покладіть карту «**РОЗДІЛ I**» на верх стосу.

Решта Карт Подій не знадобиться в поточній партії (приберіть їх у Пакет Утилізації).

## РОЗКЛАДІТЬ ЖЕТОНИ ТА РЕСУРСИ

Розкладіть Жетони та Ресурси у відповідні відділення коробки, як показано на ілюстрації.

## СКЛАД

Покладіть такі Жетони та Ресурси на клітину «Склад»: 1 відмичка, 1 лопата, 4 компонента, 4 дерева, 2 води та 3 сирої їжі.

## ЛІМІТ ПЕРСОНАЖІВ

У грі не може бути понад 4 персонажі водночас. Якщо в грі вже присутні 4 персонажі, п'ятий персонаж не може приєднатися до групи.

## КОЛЬОРОВІ ПІДСТАВКИ

Щоби не сплутати фігурки персонажів, вставте кожну з них у кольорову підставку. Потім покладіть жетони відповідних кольорів поруч із Картами Персонажів.

## ЩО ПОТРІБНО ПАМ'ЯТАТИ

Якщо в коробці не залишилося яких-небудь Жетонів або Ресурсів, це означає, що вони поки що недоступні (їх не можна знайти, виміняти тощо).

Вираз «Скиньте Жетон або Ресурс» означає, що ви повинні повернути зазначену річ у коробку.

Вираз «Приберіть Жетон, Ресурс або Карту» означає, що ви повинні відкласти зазначену річ у Пакет Утилізації.

## ЖЕТОНИ СТАНІВ

Під час гри Персонажі будуть втомлюватися, отримувати поранення, відчувати голод тощо. Кожного разу, коли який-небудь ефект зажадає збільшити або зменшити втому, поранення, депресію, голод або хворобу на 1, викладіть на Карту Персонажа Жетон Стану потрібного рівня (1, 2, 3 або 4) або переверніть уже викладений жетон, щоби змінити поточний рівень (Жетони Станів двосторонні).

На жетонах із рівнем 4 сказано, що відбувається з Персонажем далі.

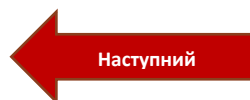
Роз'яснення станів — див. 220

## КООПЕРАТИВНА ГРА

Персонажі не закріплюються за певними гравцями. Всі гравці колективно керують УСІМА Персонажами.

## ГРАВЕЦЬ, ЯКИЙ У ДАНИЙ МОМЕНТ ТРИМАЄ ЩОДЕННИК, — ЦЕ ЛІДЕР.

Кожного разу, коли лідер бачить у щоденнику символ:  
він передає щоденник сусідові зліва.



Кожного разу, коли гра вимагає прийняття будь-якого рішення (як то вибір персонажа, жетона або дії), **ОСТАННЄ СЛОВО ЛИШАЄТЬСЯ ЗА ЛІДЕРОМ, але ТІЛЬКИ ПІСЛЯ ЗАГАЛЬНОГО ОБГОВОРЕННЯ.**

Гравці можуть висловлювати сумніви, пропонувати чи оскаржувати варіанти один одного, але остаточне рішення завжди приймає лідер. **ЛИШЕ ЛІДЕР МОЖЕ ТОРКАТИСЯ ІГРОВИХ ЕЛЕМЕНТІВ** (переміщувати фігурки, карти, жетони тощо).

# РАНОК

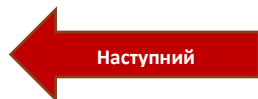
Починається новий день...

Роз'яснення Ранку — див. 200

## ПОДІЯ

Візьміть і розіграйте верхню карту зі Стосу Подій.

Не забудьте додати на клітину «Холод» стільки Жетонів Холоду, скільки вказано на щойно відкритій карті.



Переходьте до Фази Дня...

### Номери сюжетів

На багатьох картах вказані номери сюжетів. Ігноруйте їх, поки не побачите безпосереднє посилання на них.

### Пересування Притулком

Ви можете розміщувати персонажів на будь-яких клітинах Притулку, картах покращень і Картах Притулку, до яких можете дістатися від клітини «Варта». Персонажі можуть вільно пересуватися по горизонталі. Якщо між поверхами є сходи, вони можуть пересуватися й по вертикалі.

Вам недоступні карти і клітини, що розміщені за такими перешкодами, як **ҐРАТИ, ЗАМКНЕНІ ДВЕРІ, ЗАВАЛИ, ЗАЛИШКИ ЗАВАЛІВ, ПРОЛОМИ.**

# ДЕНЬ

*Починається новий день... Зовні не вщухає війна й чатують снайпери.  
Ми не можемо полишити безпеку нашого притулку, та можемо якимось облаштувати його.  
Потрібно створити хоч якусь подобу затишку: зробити ліжка, піч, а може, навіть радіо.  
Та спершу треба прибрати. Сподіваймося, ми знайдемо хоч щось корисне серед цих завалів...*

Роз'яснення Дня — див. 300

## Три дії

Кожен персонаж може виконати до 3 дій.

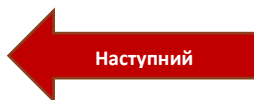
Кількість можливих дій зменшується, якщо у персонажа є жетони станів з чорними крапками.

Ці крапки показують, які саме з трьох дій недоступні.

На кожній Kartі Покращення, Kartі Притулку та Клітині Дій Притулку може перебувати лише 1 персонаж (єдині винятки з цього правила: дія «Пошук» та карта «Завал»).

На початку кожного етапу дій (перша дія, друга дія, третя дія) вибирайте дії для всіх доступних персонажів, а потім одночасно їх виконуйте.

Після кожного етапу дій:



## Можливі дії

### ДІЇ НА КЛІТИНАХ ПРИТУЛКУ ТА КАРТАХ ПОКРАЩЕНЬ.

Поставте персонажа на обрану клітину чи карту та скиньте зі складу необхідні ресурси та жетони (якщо потрібно). Якщо в результаті дії ви «створюєте» жетони, покладіть їх на склад.

### ДІЇ НА КАРТАХ ПРИТУЛКУ

Помістіть персонажа на обрану Kartу Притулку та виконайте те, що на ній вказано. Деякі Kartи Притулку («Завал», «Грати», «Замкнена двері») вимагають розмістити на kartі не лише персонажа, а й певний жетон зі складу (Лопату, Пилку, Відмичку). Після виконання дії kartи поверніть указаний жетон на склад. Замість Лопати на kartі «Завал» (і «Залишки завалу») можна розмістити додаткового персонажа.

Дія kartи «Замкнена двері» вимагає кидка кубика, як описано нижче.

### ВІДКРИТИ ЗАМОК (потрібна Відмичка)

Киньте чорний кубик.

Якщо результат від 1 до 3, нічого не відбувається.

Якщо результат від 4 до 10, скиньте відмичку та виконайте вказівки на зворотному боці kartи.

### РОЗМІЩЕННЯ НОВОЇ КАРТИ ПОКРАЩЕННЯ

Ви можете взяти **будь-яку** Kartу Покращення (вивчіть обидві її сторони), але тільки зі стосу на клітині «Покращення».

Викладіть kartу на порожню клітину Притулку (це будь-яка клітина без kartи або дії, а також напису «Варта» або «Спати на підлозі») стороною з вимогами до створення покращення догори. Потім помістіть на kartу покращення будь-якого персонажа, скиньте необхідні ресурси та жетони зі Складу та переверніть kartу.

Опис та необхідні ресурси надруковані на зворотній стороні kartи.

Переходьте до Фази Сутінок.

# СУТІНКИ

Сонце сховалося за горизонтом. Тіні та пітьма заповнили місто. Виходити назовні в цей час трохи безпечніше. Та спочатку ми маємо підкріпитися ...

Роз'яснення Сутінок — див. 400

## ВОДА

Кожному персонажу потрібно випити 1 воду  — скиньте її зі складу

За кожного персонажа, якому не вистачило води, киньте чорний кубик.

**Якщо результат від 1 до 5**, збільште його **голод** на 1.

**Якщо результат від 6 до 10**, збільште його **депресію** на 1.

## ЇЖА

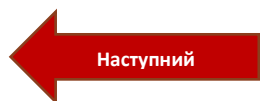
Кожному Персонажу потрібно з'їсти хоча б 1 їжу — скиньте її зі складу

**Консерви** — зменшіть його голод на 2.

**Сира їжа** — зменшіть його голод на 1.

**Овоч** — його голод залишається без змін.

**БЕЗ ЇЖИ** — збільште його голод на 1.



Переходьте до Фази Вечора.

# ВЕЧІР

*До настання ночі ми маємо вирішити, хто залишиться в притулку відпочивати чи нести варту, а хто піде в зруйноване місто. Ми сподіваємося відшукати трохи їжі, ліків, чи інші необхідних речей.*

Роз'яснення Вечора — див. 500

Призначте кожному персонажу одне з 4-х можливих завдань.

## СПАТИ В ЛІЖКУ

Розмістіть максимум 1 персонажа на карті **ЛІЖКО**.

**Зменшіть ВТОМУ цього персонажа до 0.**

## СПАТИ НА ПІДЛОЗІ

Розмістіть будь-яку кількість персонажів на клітинці **СПАТИ НА ПІДЛОЗІ**.

**Зменшіть ВТОМУ цього персонажа на 2.**

## НЕСТИ ВАРТУ

Розмістіть будь-яку кількість персонажів на клітинці **ВАРТА** для того щоби захистити Притулок від атаки протягом Фази Нічний Наліт.

Чим вища у вартового Майстерність тим краще.

**Принаймні 1 персонаж має зайняти клітинку Варти, інакше див. 333 у Книзі Сюжетів.**

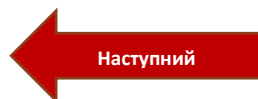
**Збільште ВТОМУ цього персонажа на 1.**

## ВЛАШТУВАТИ ВИЛАЗКУ

Поставте до 3 персонажів на клітинку Купа Знахідок для того щоби відправити їх у зруйноване місто протягом Фази Вилазки.

Чим вище Інвентар та Майстерність персонажа, тим вдалішою буде вилазка.

**Збільште ВТОМУ цього персонажа на 1.**



Переходьте до Фази Вилазки.

# ВИЛАЗКА

Пересуватися містом безпечніше вночі. Все ще чути постріли, та значно рідше ніж удень. Ви тугіше підтягуєте лямки свого наплічника та полишаєте притулок. Обережно скрадаєтеся розбомбленими вулицями повз зруйновані будинки та магазини.

Роз'яснення Вилазки — див. 600

## ОБЕРІТЬ ЛОКАЦІЮ

Оберіть 1-у з 3-х доступних карт Локацій

Та перемістіть на неї всіх персонажів, що беруть участь у вилазці.

Зверніть увагу, чи є на карті Локації червона полоса з особливим правилом.

## ОБЕРІТЬ СПОРЯДЖЕННЯ

Якщо маєте на Складі зброю (наприклад, Сокиру, Ніж чи Пістолет) або спорядження (наприклад, Відмичку, Пилку чи Лопату), ви можете взяти їх із собою (покладіть їх на клітинку Купа Знахідок). Ви також можете взяти зі Складу будь-які жетони для можливої Торгівлі.

## УСТАНОВІТЬ МАРКЕР ШУМУ

Покладіть Маркер Шуму на позначку 1 на Треку Шуму.

Будь-коли, коли гра говорить вам **підняти** чи **опустити рівень Шуму**, переміщуйте маркер відповідно вгору чи вниз.

Будь-коли, коли гра говорить вам виконати Кидок на Шум, киньте чорний кубик.

Якщо результат **дорівнює** або **менше Рівню Шуму**, негайно розпочинається Зустріч:

- Встановіть Маркер Шуму на 1,
- **Візьміть та розіграйте верхню карту зі Стосу Місцевих.**

Після розіграшу Карти Місцевих, продовжуйте Вилазку (ви все ще можете зустріти когось!)

## ПІДГОТУЙТЕ СТОС НЕВІДОМОГО ТА РОЗВІДУЙТЕ

Візьміть стільки Карт Розвідки, скільки вказано на клітині локації, котру ви вирішили розвідувати (10, 12 або 14).

**Не дивлячись на їхню лицьову сторону** викладіть їх долілиць на клітину **Невідоме**.

Тепер розіграйте ці карти одна за одною.

Скидайте розіграні карти горілиць у клітину **Скидання** на ігровому полі

 Наступний

Після кожної розіграної карти

Кожного разу, коли ігровий ефект вимагає **повернути** Карту Розвідки, замішайте її долілиць у Стос Розвідки (не дивлячись, на її лицьову сторону).

Всі предмети, отримані під час вилазки, мають кластися на клітину «Купа Знахідок» (наприкінці Фази Вилазки ви вирішите, що забрати із собою в Притулок, а що скинути).


Коли в колоді Невідомого закінчуються карти, Розвідка автоматично завершується — виконайте дію Обирання Знахідок.



## ОБИРАННЯ ЗНАХІДОК

Після завершення Розвідки, замішайте всі Карти Розвідки та Карти Місцевих до їхніх стосів.

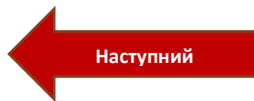
**Тепер ви можете додати в Купу Знахідок скільки завгодно ресурсів (дерева, компонентів і води), що залишилися в коробці.**

Всього ви можете принести в Притулок стільки жетонів і ресурсів (включно з узятим із собою з Притулку Спорядженням і Зброєю), скільки становить сумарний **Інвентар** усіх учасників вилазки. Вага «важких» жетонів указана на символі гирі . Якщо на жетоні немає такого символу, вага вважається рівною 0.

**Кожен 1 ресурс (вода, дерево або компонент) важить 1.**

Усе, що персонаж не забирають із собою, скидається.

Персонажі (та їхні знахідки) з'являються в Притулку на Фазі Ранку. А до того відбувається Нічний Наліт...



Переходьте до Фази Нічний Наліт...

# НІЧНИЙ НАЛІТ

Тим часом у притулку... Хтось прийшов щоби вкрасти наші припаси.

Роз'яснення Вилазки — див. 700

## ВИБІР ЗБРОЇ ДЛЯ ОХОРОНЦІВ

Якщо на Складі залишилася Зброя ви можете дати її вартовим (покладіть жетони Зброї на клітину Варта).

Кожен персонаж може мати лише 1 Зброю.

## НІЧНИЙ НАЛІТ

Візьміть і розіграйте верхню карту зі Стосу Нічних Нальотів.

**Шкода** — кількість украдених жетонів / ресурсів, які ви повинні скинути зі Складу (Зброя вартових залишається в безпеці).

**Поранення** — кількість поранень, що має бути розподілена між поміж Персонажами, що стоять на клітині Варта.

### Як ви можете зменшити Шкоду та Поранення

#### ВАРТОВІ ТА ЗБРОЯ

Киньте Кубик Бою за кожного Персонажа на клітині Варта відповідно до його зброї:

**Білий Кубик Бою** — без зброї

**Жовтий Кубик Бою** — холодна зброя (Сокира, Ніж)


**Червоний Кубик Бою** — вогнепальна зброя (Пістолет, Гвинтівка, Дробовик)


Кількість символів влучання на верхній грані кинутого кубика віднімається від кількості Шкоди (жетонів або ресурсів) або Поранень.



#### Використання зброї під час Нічного Нальоту



**ПІСТОЛЕТ** — скиньте 1 жетон патрона.

**ГВИНТІВКА** — скиньте 1 жетон патрона. Ви можете скинути 2 патрона замість 1, щоби зробити 2 постріли замість 1 (один за іншим).

**ДРОБОВИК** — скиньте 1 жетон патрона. Якщо в персонажа, збройного дробовиком, випав символ , ігноруйте Карту Нічного Нальоту, що розігрується.

**СОКИРА** — якщо в персонажа, озброєного сокирою, випав символ , ігноруйте Карту Нічного Нальоту, що розігрується.

Символи  і  вважаються промахами (порожніми гранями) у разі використання іншої зброї.

У Фазі Нічного Нальоту символи  і  вважаються промахами.

## МАЙСТЕРНІСТЬ ПІД ЧАС НІЧНОГО НАЛЬОТУ

Значення **МАЙСТЕРНОСТІ** визначає, скільки разів Персонаж може перекинути кубик під час Нічного Нальоту, щоби спробувати отримати кращий результат. Персонаж не зобов'язаний використовувати всі можливі перекидання, та **результат останнього кидка вважається остаточним**.

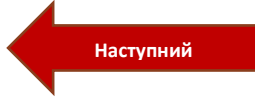
## ЗАБИТІ ПРОВАЛЛЯ

Кожен викладений на Притулок жетон **ЗАБИТОГО ПРОЛОМУ** віднімає 1 або від **ШКОДИ**, або від **ПОРАНЕННЯ**.

*Кожною ночі наше становище лише погіршується.*

## **ХВИЛЯ ЗЛОЧИННОСТІ**

Під час підготовки до гри ви відклали в сторону Карти Місцевих і Нічних Нальотів із червоним куточком. Якщо такі карти ще залишилися: замішайте 2 з них у будь-якому поєднанні (Нічні Нальоти та/або Місцеві) у відповідні стоси (не дивлячись, на їхню лицьову сторону).



Переходьте до Фази Світанку.

# СВІТАНОК

*Ще один день виживання. Ми не можемо здатися...*

Роз'яснення Світанку — див. 800

## ПОВЕРНЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ ІЗ ВИЛАЗКИ

Перемістіть усіх персонажів із клітки локації в Притулок. Помістіть жетони та ресурси, які вони із собою принесли, на склад.

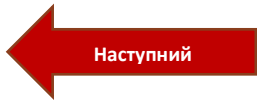
## РОЗПОДІЛ ЛІКІВ І БИНТІВ

Якщо на складі є жетони Ліків, Трав'яних Ліків і Бинтів, ви можете дати їх хворим або пораненим Персонажам, виклавши ці жетони на їхні карти.

## КАРТА ДОЛІ

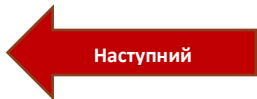
Візьміть і розіграйте 1 Карту Долі (ігноруйте нижню частину карти з кубиком).

Якщо текст карти долі вимагає **замінити Локацію**, приберіть зазначену Карту Локації з гри та посуňte Карти Локацій, що залишилися вниз — так, щоби клітина «Далеко» стала порожньою. Потім візьміть нову карту зі стосу Локацій і викладіть її на клітину «Далеко».



## КАРТА ВИРІШАЛЬНИХ ДІЙ

Лідер бере з колоди 2 Карти Вирішальних Дій і вибирає з них одну. Друга заміщується назад у стос. Карти Вирішальних Дій використовуються поточним Лідером у потрібний момент.



### Алкоголь

До або після розіграшу карти долі можна випити. Скиньте зі складу:

**САМОГОН** — оберіть 1 Персонажа, збільште його втому на 2 і зменшіть його депресію на 1.

**СПИРТ** — оберіть 1 Персонажа, збільште його втому на 1 і зменшіть його депресію на 1.

### Смерть серед нас

Наприкінці Фази Світанку перевірте, чи не помер сьогодні чи не покинув групу який-небудь Персонаж. Якщо так, киньте Чорний Кубик. Порівняйте результат кидка зі співчуттям кожного Персонажа. Якщо результат дорівнює або менше його співчуття, **збільште його депресію на 2**.

*Що приніс нам минулий день? Як ми пережили його? Що нам робити далі? Потрібно щось знайти чи виміняти? Може, нам що-небудь змайструвати? Побачимо, що принесе нам завтрашній день...*

Почніть новий день (дивіться Фазу Ранку)...




# ЗБЕРЕЖЕННЯ

Зараз ви можете зберегти ігровий процес і прибрати ігрові елементи в коробку. Це дозволить вам повернутися до гри в будь-який момент і продовжити з того місця, де ви зупинилися.

**Див. 10 у Книзі Сюжетів.**

# ТАБЛИЦЯ БОЮ

Роз'яснення Бою — див. 900

Жетони ,  і , які ви берете з коробки під час розіграшу Карт Місцевих означають ваших ворогів. Ці жетони визначають **Зброю** ворогів (вказано на Kartі Місцевих) і їхню **Майстерність** (цифра на жетоні).

Покладіть Жетони Ворогів у комірки першої колонки Таблиці Бою (на ігровому полі) залежно від зброї, якою вони володіють.

	Здоровий	1 Поранення	2 Поранення	3 Поранення = Мертвий (скинути жетон)
Неозброєний				
Холодна зброя	 			
Вогнепальна				

Кожен Персонаж може взяти 1 Зброю з Купи Знахідок (або зі Складу якщо битва відбувається в Сховищі)

Бій ділиться на раунди.

У кожному раунді за кожного персонажа та кожного ворога ви кидаєте Кубик Бою (що відповідає їхній зброї).

**Сірий** — без Зброї.

**Жовтий** — Ніж, Сокира.

**Червоний** — Пістолет, Гвинтівка, Дробовик

Кількість символів кулаків, ножів, прицілів на верхній грані кинутого кубика — це кількість заподіяних поранень.

Розподіліть (за власним вибором) поранення, заподіяні ворогами, між персонажами, які беруть участь у бою.

Розподіліть (за власним вибором) поранення, заподіяні персонажами, між ворогами.

У кожному раунді учасники бою нападають один на одного (і наносять один одному поранення) одночасно.

**ПОРАНЕННЯ ВОРОГІВ** відзначаються пересуванням їхніх жетонів вправо таблицею бою.

**ПОРАНЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ** відзначаються відповідними жетонами станів — Жетонами Поранень.

## МАЙСТЕРНІСТЬ У БОЮ

**Майстерність визначає, скільки разів персонаж може перекинути кубик у кожному раунді бою, щоби спробувати отримати кращий результат. Персонаж не зобов'язаний використовувати всі можливі перекидання, але результат останнього кидка вважається остаточним.**

Вороги користуються своєю майстерністю автоматично — вони перекидають кубик, якщо в них випало 0 поранень.

## ВТЕЧА

Перед початком кожного раунду бою (навіть першого) ви можете вирішити, що персонажам варто тікати, ніж продовжувати бій.

У цьому випадку вороги наносять **УДАР У СПИНУ**. Потім персонажі залишають локацію — проведіть етап Вибору Знахідок (див. «Вибір знахідок» у «Вилазці»).

## УДАР У СПИНУ

На відміну від нормального бою, у разі **УДАРУ В СПИНУ** атакує тільки одна сторона (тільки персонажі або тільки вороги), друга сторона відповісти не може. Зробіть кидок на атаку, як у звичайному бою.

Якщо **УДАР У СПИНУ** проводиться з **УКРИТТЯ** (див. карту «Укриття» в Колоді Розвідки), то після цього (якщо ще залишилися вороги) починається звичайний бій.

## ЗБРОЯ

### Використання зброї в бою

**Вогнепальна зброя (Пістолет, Гвинтівка, Дробовик)** — стрільці завжди кидають кубики першими.

Якщо постріл убиває ворога без зброї або ворога з холодною зброєю, той не проводить свою атаку.

Щоби персонаж зміг вистрілити, ви маєте скинути 1 Жетон Патрона. Якщо таких жетонів не залишилося, Персонаж має вибрати іншу зброю або продовжити бій без зброї.

Вороги не використовують жетони патронів. Якщо під час бойового кидка ворога випадає символ «скінчилися патрони» (●), пересуньте жетон ворога в інший рядок таблиці бою (залежно від того, чи є в нього ще одно доступна зброя, чи він продовжить бій без зброї).

**ГВИНТІВКА** — можете скинути 2 жетона патронів замість 1, щоби зробити 2 постріли замість 1. Вороги з Гвинтівкою завжди стріляють двічі.

**ДРОБОВИК** — якщо під час атаки Дробовиком на Червоному Кубику Бою випало ● — ціль негайно гине.

**СОКИРА** — якщо під час атаки Сокирою на Жовтому Кубику Бою випало ⚔ — ціль негайно гине.

● і ⚔ вважаються промахами (порожніми гранями) у разі використання іншої зброї.

## БОЙОВІ СЮЖЕТИ

Якщо персонаж або ворог викидає на Кубику Бою символ §, ви маєте вирішити, вважати це промахом або знаменням долі. Якщо ви покладаетесь на долю, візьміть Карту Долі та подивіться колір Кубика Бою в її нижній частині. Якщо він збігається з кольором кинутого кубика, виконайте вказівку в нижній частині карти. Якщо колір кубика не збігається, то це промах.

### СМЕРТЬ ВОРОГА

Якщо під час зустрічі ви вбили хоча б 1 ворога (виняток: карта «Бандити»), киньте чорний кубик. Порівняйте результат кидка зі Співчуттям кожного присутнього Персонажа. Якщо результат дорівнює або менший за його співчуття, збільште Депресію цього персонажа на 1.

### СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА ПІД ЧАС РОЗВІДКИ

Див. 266 в Книзі Сюжетів.

# ОБМІН

Роз'яснення Обміну — див. 901

Обмін — це дія, доступна на деяких Картах Локацій, Гостей і Місцевих, а також у деяких Сюжетах.

Вона дозволяє обмінювати одні жетони (з Купи Знахідок під час Вилазки або зі Складу в разі відвідуванні Гостя) на інші — будь-які доступні за текстом карти або сюжету.

Перед початком обміну ви маєте сплатити **КОМІСІЮ** — скинути жетони із загальною вартістю, зазначеною в тексті карти чи сюжету (це свого роду навар торговця на угоді з вами).

Після цього ви можете зробити обмін — скинути свої жетони із загальною вартістю, котра дорівнює або перевищує **вартість** одержуваних жетонів. Вартість кожного жетона вказана на жовтому колі.

**Воду, дерево** та **компоненти** обмінювати (купувати або продавати) не можна.