

## МИР СЕГОДНЯ

2079 год: в ходе мировой войны за остатки питьевой воды привычные нам государства исчезли, а человечество оказалось на грани уничтожения. По приблизительным подсчетам, осталось около 30 000 выживших.

Четыре отдельных колонии пытаются выжить в подземных убежищах среди руин цивилизации. Их последняя надежда – «Караван», организация, которая ищет уцелевших, достойных стать ее членами и поселиться в тайных подводных городах. Все, что сегодня имеет значение, – люди, снаряжение и навыки выживания.

Только одна колония получит шанс присоединиться к Каравану – та, которая сможет предложить ему больше других.

## ИГРА ГРЕГОРИ ОЛИВЕРА

## ИЛЛЮСТРАЦИИ МИГЕЛЯ КОИМБРА



### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Еще один день» вы управляете колониями, пережившими ядерный апокалипсис. Ваши убежища уже спасли людей от худшего, но они не в силах защитить от неминуемых радиоактивных осадков. Всего шесть дней остается до прибытия Каравана, и лишь та колония, которая докажет свою полезность, сможет присоединиться к организации. Вам предстоит гонка со временем.

Помните: ваше убежище долго не протянет. Чтобы продержаться эти шесть дней и доказать Каравану свою эффективность, вам придется отправлять сталкеров на поверхность: собирать материалы, чтобы отремонтировать ваше разваливающееся убежище, и провиант, чтобы кормить выживших. Вам нужно найти и починить полезное снаряжение: оно спасет вас от радиации и других напастей; преодолеть бедствия и привлечь новых людей. Все, что вы делаете, может принести вам очки выживания, когда придет Караван. А значит, у вас появится реальный шанс выбраться из этого пропащего места и обеспечить мирную жизнь своим детям.

### ОБ ИГРЕ

У каждого игрока есть **убежище** и **4 отряда** с различными показателями силы (они представлены фишками с цифрами 3, 3, 4 и 5). Отряд с силой 5 может сделать 5 действий в ход, а отряд с силой 3 – всего 3 действия.

• Каждый раунд **игроки обязаны по очереди передвигать все четыре своих отряда** и **собирать ресурсы:**

- **Провиант:** **мясо** (🍖), **вода** (💧) и **консервы** (🥫) нужны, чтобы кормить выживших;

- **Материалы:** **дерево** (🌳), **металл** (🔩) и **микросхемы** (📡) нужны для починки снаряжения и улучшения убежища;

- **Патроны** (🔫): нужны для охоты и самообороны.



Отряды также могут обыскивать **развалины городов** в надежде найти **снаряжение** и тем самым увеличить свои шансы прожить еще один день.

• Отряды на игровом поле всегда находятся в одном из двух состояний: **активном** (фишка стоит) – значит, что отряд уже что-то сделал в этот раунд, и **отдыхающем** (фишка лежит) – значит, что отряд еще будет действовать.



• В **Убежище игрока** есть множество **комнат**, в которых



можно поселить **выживших**. Комнаты могут давать различные преимущества.

• Комната дает свое преимущество каждый раунд, когда она полностью заселена выжившими. Чем сильнее действие комнаты, тем сложнее поддерживать ее в рабочем состоянии.

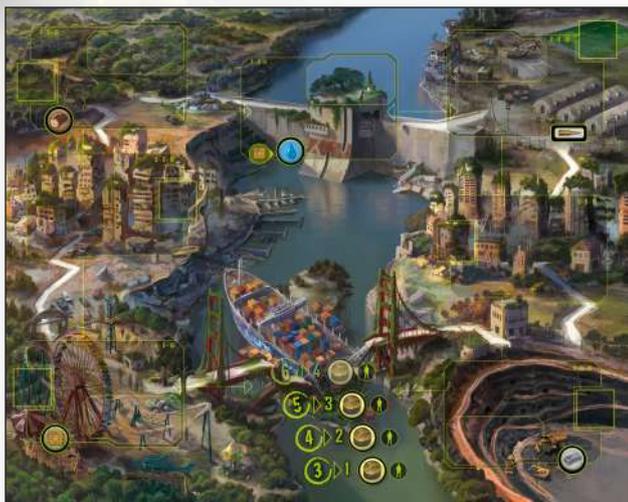


• Игрокам также придется тратить провиант и материалы, чтобы **справиться с бедствиями** во время игры.



# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



1 ПЛАНШЕТ КАРАВАНА



4 ПЕРСОНАЛЬНЫХ ПЛАНШЕТА УБЕЖИЩА



16 ФИШЕК ОТРЯДОВ РАЗНОЙ СИЛЫ (5,4,3,3), ПО 4 КАЖДОГО ЦВЕТА



4 МАРКЕРА РАДИАЦИИ



100 ЖЕТОНОВ ВЫЖИВШИХ



30 ДЕРЕВА



30 МЕТАЛЛА



30 МЯСА



30 ВОДЫ



30 МИКРОСХЕМ



30 КОНСЕРВОВ



30 ПАТРОНОВ



30 ЖЕТОНОВ ДИЧИ



12 КАРТ БЕДСТВИЙ



10 КАРТ ЛИДЕРОВ



20 ЖЕТОНОВ ПОИСКА



40 СНАРЯЖЕНИЯ



12 ОБЫЧНЫХ КОМНАТ

12 обычных комнат (непостроенная сторона)



12 обычных комнат (построенная сторона)

38 СПЕЦИАЛЬНЫХ КОМНАТ



Специальная комната (непостроенная сторона)

Специальная комната (построенная сторона)

1 ЖЕТОН ВОДОРОСЛЕЙ



1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



**ПЕРСОНАЛЬНОЕ УБЕЖИЩЕ**

Склад провианта

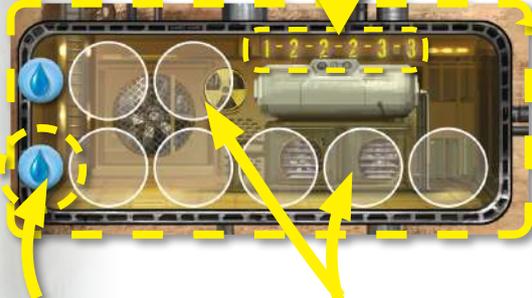
Склад материалов

Цвет игрока

Памятка ночной фазы



**ШЛЮЗ**



Расход воды за каждый ряд, в котором есть хотя бы один выживший

Ячейки для выживших: выжившие в шлюзе снижают уровень радиации

Шкала радиации: поместите свой маркер радиации на деление (0)

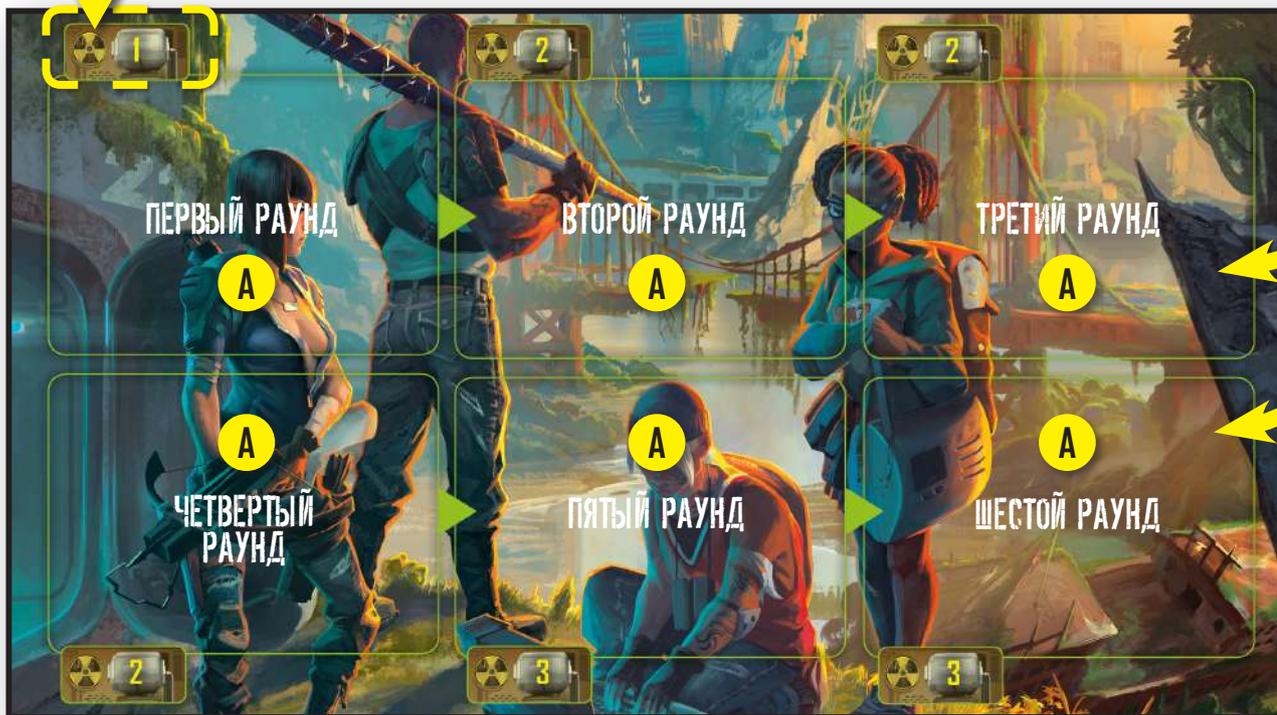
**A** : Ячейки для обычных комнат

**B** : Ячейки для специальных комнат

Склад патронов

Уровень радиации в текущем раунде

**ПЛАНШЕТ КАРАВАНА**

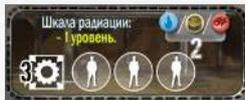


**A** : Ячейки для карт бедствий

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

## 1/ ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА

- Каждый игрок выбирает цвет и берет **соответствующий планшет убежища**.
- Поместите ваш **маркер радиации** на деление «0» вашей **шкалы радиации**.
- Выдайте каждому игроку набор из **трех разных обычных комнат**. Поместите свои обычные комнаты (непостроенной стороной вверх) в трех левых ячейках вашего **убежища (А)**.
- Выдайте каждому игроку по **6 случайных специальных комнат** и по **две случайные карты лидера**.



Каждый игрок выбирает **4 специальные комнаты** из выданных шести. Поместите выбранные комнаты (непостроенной стороной вверх) в центральной колонке ячеек своего **убежища (В)**. Оставшиеся комнаты уберите в коробку.

Постройте одну из семи комнат своего убежища бесплатно, перевернув ее на построенную сторону. Разместите **4 жетона выживших** на доступных ячейках этой комнаты и/или **шлюза (F)**. Помните, что комната дает эффект, только если все ячейки в ней заняты выжившими.

Выберите **одного из двух лидеров**, а второго уберите в коробку. Эта карта лидера определяет **начальное положение** ваших фишек отрядов (**C**), ваши **ресурсы (D)**, снаряжение (сломанное) (**E**) и порядок хода.



Расположите карту лидера рядом с игровым полем таким образом, чтобы ее **правый верхний угол был направлен в ту же сторону, что и военная база на поле**.

На вашей карте лидера указано, где вы размещаете свои отряды в начале игры. Вы сами решаете, какой именно отряд поставить в каждой зоне. Игроки могут расставить свои отряды на игровом поле одновременно или, чтобы добавить элемент стратегии, размещать их по одному в порядке хода.

Разместите свои отряды на игровом поле, возьмите свои начальные **ресурсы** и поместите их в соответствующие ячейки склада (**D**) на вашем планшете **убежища**. Возьмите **снаряжение** вашего Лидера (**E**) и положите его слева от вашего Убежища. Начальное **снаряжение** всегда считается сломанным: его нужно починить.

Игрок с **самым старшим лидером** получает **жетон первого игрока**.

## 2/ ПЛАНШЕТ КАРАВАНА

Разместите **6 случайных карт бедствий** лицевой стороной вниз на **планшете Каравана**, по одной в каждой из шести ячеек (**A**).

Планшет Каравана ведет учет бедствиям, которые происходят каждый раунд. На нем также отмечается уровень радиации в каждом раунде.



Пример: Юля решила построить обычную комнату, которая даст ей преимущество, когда она будет разбираться с бедствиями. Юля размещает своих четырех выживших в свободные ячейки, а также выбирает лидером Солена Ливриха. Затем Юля расставляет свои 4 отряда в следующих зонах: лес, сухогруз, шахта и город Блэквуд. Она также берет 2 консервы и размещает их на своем складе провианта; получает захватный крюк и кладет его слева от своего убежища – это сломанное снаряжение.

## 3/ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Разместите игровое поле (**A**) в центре стола.

Расположите **ресурсы и жетоны выживших** рядом с игровым полем (**B**).

Перемешайте **снаряжение (C)**, разделите жетоны на две стопки и положите их лицевой стороной вниз рядом с городами на игровом поле.

Перемешайте **жетоны дичи** и **случайным образом разделите их на три стопки**. При игре вдвоем в каждой стопке должно быть по 6 жетонов, при игре втроем – по 8 жетонов, при игре вчетвером – по 10 жетонов. Оставшиеся жетоны уберите в коробку. Положите по одной стопке (**D**) на ярмарку (лес и шахту).

Перемешайте каждую **стопку жетонов поиска** и разместите их лицевой стороной вниз (**E** and **F**) в соответствующих городах (10 жетонов в каждом городе). Город Блэквуд находится слева, а Сайлент Пик – справа.

Положите **жетон водорослей** в соответствующую ячейку на военной базе.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ



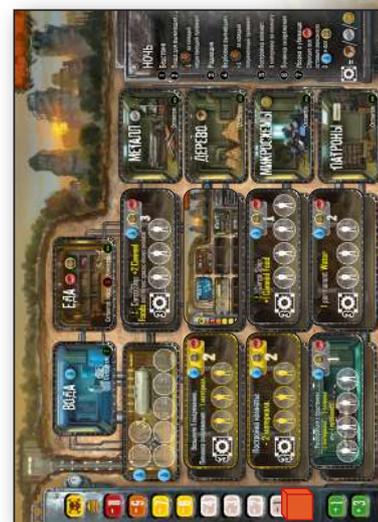
**B**



**E**



**E**



**E**



**E**



**C**



## КАК ИГРАТЬ

Игра "Еще один день" длится 6 раундов (6 дней), каждый раунд разделен на три фазы:

- 1) **РАССВЕТ** – обновление ресурсов на игровом поле.
- 2) **ДЕНЬ** – отряды выходят из убежищ в поисках ресурсов.
- 3) **НОЧЬ** – игроки разбираются с бедствиями, кормят выживших, привлекают новых людей, борются с радиацией, ремонтируют убежище и чинят снаряжение.



### ФАЗА 1: РАССВЕТ

## ОБНОВЛЕНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

В начале каждого раунда игроки должны обновить ресурсы в каждой зоне. **Возьмите из резерва соответствующие жетоны ресурсов и выложите так, чтобы в каждой зоне был указаный максимум жетонов** (например, при игре втроем на дамбе должно быть ровно 9 жетонов воды – не больше, не меньше). Ниже описано, как обновить стопки жетонов поиска и снаряжения.

Количество игроков	2	3	4
Всего в лесу	6	8	10

Количество игроков	2	3	4
Всего на дамбе	7	9	11

Количество игроков	2	3	4
Всего на военной базе	6	8	10
Поверните жетон водорослей активной стороной вверх			

**Город Блэквуд**

» Сбросьте оставшееся снаряжение и вскройте 3 новых жетона из стопки снаряжения. Если стопка пуста, замешайте сброшенное снаряжение и выложите его новой стопкой.

» Перемешайте все 10 жетонов поиска и выложите их стопкой, лицевой стороной вниз. После этого вскройте соответствующее количество жетонов из стопки – они не участвуют в этом раунде. Положите их рядом лицевой стороной вверх, чтобы они были видны всем игрокам.



Количество игроков	Вскрытые жетоны
2	4
3	2
4	0

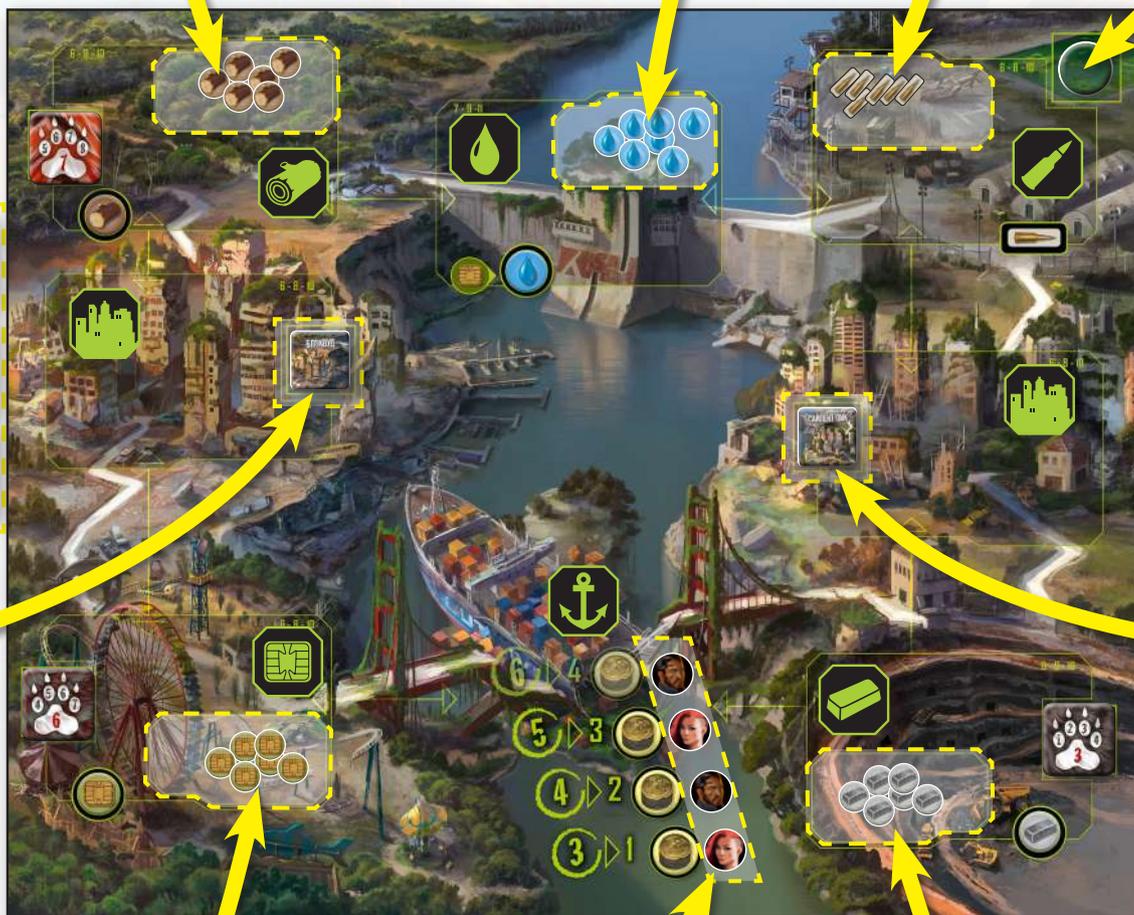
**Город Сайлент Пик**

» Сбросьте оставшееся снаряжение и вскройте 3 новых жетона из стопки снаряжения. Если стопка пуста, замешайте сброшенное снаряжение и выложите его новой стопкой.

» Перемешайте все 10 жетонов поиска и выложите их стопкой, лицевой стороной вниз. После этого вскройте соответствующее количество жетонов из стопки – они не участвуют в этом раунде. Положите их рядом лицевой стороной вверх, чтобы они были видны всем игрокам.



Количество игроков	Вскрытые жетоны
2	4
3	2
4	0



Количество игроков	2	3	4
Всего на ярмарке	6	8	10

**Сухогруз:** поместите 1 выжившего (или ) в каждую пустую ячейку.

Количество игроков	2	3	4
Всего в шахте	6	8	10

# ФАЗА 2: ДЕНЬ

## 1/ НАЧАЛО ДНЯ

• Вскройте соответствующую этому раунду **карту бедствия** на планшете Каравана и **разыграйте ее эффект**.

Очки выживания	Название	Эффект
5	НАШЕСТВИЕ КРЫС	КАЖДОЕ УБЕЖИЩЕ ТЕРЯЕТ 1 ПРОВИАНТ (НЕ ХВАТАЕТ? ПОТЕРЯЙТЕ ОДНОГО ВЫЖИВШЕГО)

Ресурсы, необходимые, чтобы разобраться с бедствием.

Если с прошлого раунда/раундов на планшете Каравана остались бедствия, **разыграйте их эффекты**. Все эффекты **суммируются** и будут действовать до тех пор, пока один из игроков не потратит необходимое количество ресурсов, чтобы **разобраться с бедствием**.

## 2/ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

• Начиная с первого игрока, каждый игрок выбирает один из своих отдыхающих отрядов (лежащая фишка), ставит ее вертикально (теперь отряд активен) и передвигает по следующим правилам:

### 5 ПРАВИЛ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

- ▶ Отряд должен передвинуться, если это возможно, и завершить свое движение не в той зоне, где он начал ход.
- ▶ Отряд может пройти до двух зон по зеленым стрелкам, которые ведут из одной зоны в другую.
- ▶ В одной зоне не может быть больше одного отряда (активного или отдыхающего) одного и того же цвета.
- ▶ Отряд может пройти через зону с отрядом (активным или отдыхающим) такого же цвета, но не может остановиться в ней.
- ▶ Отряд может заканчивать движение в зонах, где есть чужие отряды (активные или отдыхающие).

Пример: Егор (фиолетовый) хочет набрать патронов на военной базе, но там уже находится его отдыхающий отряд силой 3. Егору нужно переместить этот отряд, чтобы другой его отряд силой 4 или 5 (оба отдыхающие) мог передвинуться на военную базу. Его второй отряд с силой 3 (активный) находится в лесу, а на дамбе и в шахтах находятся его



оставшиеся отряды (отдыхающие). Чтобы убрать отряд с военной базы, у Егора есть только один вариант - отправить его в город Сайлент Пик. В следующий ход Егор сможет послать на военную базу отряд с силой 4 или 5 и набрать патронов (если к тому времени там еще останутся жетоны).

Ваш отряд обязан двигаться, если он может это сделать. Если отряд не может переместиться (например, на сухогрузе не осталось мест), он остается на месте и ничего не делает в этот раунд.

## СОБИРАТЕЛЬСТВО

• Когда отряд останавливается в зоне, его фишка всегда ставится вертикально (положение «активный»), чтобы обозначить, что он передвинулся в этот ход. Проверьте, нет ли в этой зоне других активных отрядов:

### В ЗОНЕ НЕТ ДРУГИХ АКТИВНЫХ ОТРЯДОВ

Прибывший отряд может заняться охотой или собирательством в зависимости от вида зоны. Отряд может совершить столько действий, сколько указано на его фишке (сила отряда), но ограничен количеством ресурсов в зоне (см. описание зон на стр. 8).

Игроки не могут собрать больше ресурсов, чем количество жетонов в зоне. Если в зоне закончились ресурсы, в ней не получится ничего собрать до обновления игрового поля.

### В ЗОНЕ ЕСТЬ ХОТЯ БЫ ОДИН АКТИВНЫЙ ОТРЯД ДРУГОГО ЦВЕТА

• До совершения каких-либо действий прибывший в зону отряд **пробует напасть** и отобрать что-нибудь полезное у каждого активного отряда, сила которого меньше, чем у него. Нападение не стоит ресурсов и **не считается действием**. Эффективность нападения равна разнице между силой нападающего отряда и силой защищающегося отряда.

Пример: отряд с силой 5 напал на отряд с силой 3, в таком случае эффективность нападения будет равна 2.

• Защищающийся отряд может потратить патроны, чтобы уменьшить эффективность нападения. Например, отряд с силой 3 может потратить 2 патрона и защититься от нападения отряда с силой 5, эффективность нападения в данном случае

будет равна 0. Либо он может потратить 1 патрон и снизить эффективность нападения до 1.

Нападающий не может тратить патроны, чтобы увеличить эффективность нападения.

Если защищающийся игрок не может или не хочет тратить патроны, нападающий собирает с него дань: защищающийся должен отдать 1 жетон материала или провианта (на выбор защищающегося) за каждую единицу эффективности нападения.

Нападение работает только на активные отряды. Отдыхающие отряды хорошо спрятались: на них нельзя напасть.



Пример: Юрин отряд (оранжевый) с силой 5 приходит на дамбу, где уже находятся отряды трех других игроков: активный с силой 4 Настя (бежевый), активный с силой 3 Егора (фиолетовый), отдыхающий с силой 3 Саши (синий). Юрин отряд пытается напасть на все активные отряды других игроков, сила которых ниже. В данном случае он нападает на все отряды, кроме Сашиного (он отдыхает, и его фишка лежит).

Бежевый отряд имеет силу 3, поэтому Настя решает потратить 2 патрона, чтобы отбиться от Юры. От нее ресурсов Юра не получит.

Фиолетовый отряд (сила 4) совсем немного слабее нападающего, и Егор предпочитает泊беречь патроны для предстоящей охоты: эффективность нападения в данном случае равна 1. Егор должен отдать Юре 1 провиант или 1 материал: он решает отдать 1 дерево из своего убежища.

Если отряд приходит в зону к отряду с более высокой силой, нападения не происходит (находящийся там отряд тоже не нападает).

Если у защищающегося нет материалов или провианта, он не отдает ничего.

Нападение обязательно происходит, если более сильный отряд входит в зону к более слабому активному отряду. Отказаться от нападения нельзя. Нападающий обязан забрать у защищающегося положенную ему дань.

• После нападения игрок может потратить действия на сбор ресурсов или охоту, после чего ход переходит к игроку слева от него. Этот процесс повторяется, пока каждый игрок не активирует все свои отряды.

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Отряд может совершить столько действий, сколько у него силы. Прибыв в зону, отряд может тратить силу, чтобы совершать доступные в этой зоне действия в любом порядке.

## ОПИСАНИЕ ЗОН

Каждый день в каждой зоне доступно ограниченное количество ресурсов, выживших и/или снаряжения. В некоторых зонах также можно охотиться (количество дичи в каждой зоне также ограничено и не восстанавливается в ходе партии).

Каждый день ваши отряды будут посещать 4 разных зоны. Вам придется планировать передвижения, чтобы не оставить свою колонию без ресурсов.

### ВОЕННАЯ БАЗА:



Военная база - отличное место, чтобы запастись патронами и найти водоросли для борьбы с радиацией.

- Вы можете собрать по 1 патрону за каждое потраченное действие. Положите собранные патроны на склад патронов в вашем убежище: они пригодятся вам, чтобы охотиться и защищаться от нападений.

- Вы можете потратить 1 действие и собрать водоросли. Это специальные антирадиационные водоросли, которые снижают уровень радиации вашего убежища на 1 (см. Фаза 3: Ночь - Радиация, стр. 10). Каждый день доступна только одна порция водорослей. Если игрок потратил действие и собрал водоросли, переверните жетон, чтобы отметить это. Новые водоросли вырастут только на следующий день.

Пример: отряд с силой 5 приходит на военную базу. Отряд может собрать 5 патронов или 4 патрона и 1 водоросль.

### ЛЕС/ ШАХТА/ ЯРМАРКА:



В этих зонах можно собирать строительные материалы: дерево - в лесу, металл - в шахте, а микросхемы - на ярмарке.



Также в этих зонах водится дичь, на которую можно охотиться.

- Вы можете собрать по 1 материалу за каждое потраченное действие. Положите собранные материалы на соответствующие склады в Убежище.

- Также можно потратить одно или более действий на охоту, чтобы добыть мясо. Это можно сделать только один раз в ход и только на дичь, жетон которой лежит сверху стопки.



В каждой из этих зон есть стопка жетонов дичи. Всего существует 5 видов дичи, они различаются цветом шерсти и выносливостью (3, 4, 5, 6 или 7).



Отряд может охотиться только на верхний жетон дичи в стопке. В случае успешной охоты, отряд забирает себе жетон дичи из стопки и становится виден следующий жетон. Теперь он доступен охотникам другого отряда.

Чтобы охота была успешной, необходимо потратить по одному действию за каждое очко выносливости дичи (красная цифра на жетоне). За каждый сброшенный патрон выносливость дичи снижается на 1.

Пример: Юра передвигает свой отряд с силой 4 на ярмарку и хочет поохотиться на дичь с выносливостью 6. Он тратит 3 патрона и снижает выносливость дичи до 3, после чего использует 3 действия и забирает жетон дичи себе (3+3=6). У него остается еще 1 действие, и он собирает 1 микросхему.

Количества мяса, которое приносит дичь, зависит от того, сколько жетонов такого же типа вы уже набрали. Первая успешная охота на какой-либо вид дичи принесет вам мясо в количестве, равном самой левой черной цифре на жетоне. Оставьте этот жетон дичи себе и положите его рядом со своим убежищем (так проще считать, сколько и какой дичи вы добыли). Каждый раз, когда вы успешно поохотитесь на дичь такого же цвета, она будет приносить вам на 1 мясо больше.

Пример: Юра уже дважды добывал дичь с выносливостью 6. В первый раз дичь принесла ему 4 мяса, во второй - 5. Это значит, что третья успешная охота на ту же дичь даст ему 6 мяса.



Вы не можете сбросить больше патронов, чем выносливость дичи, на которую охотитесь.

Жетоны дичи в стопках не восстанавливаются. Если в зоне не осталось жетонов дичи - в ней больше нет дичи и не будет до конца игры.

### СУХОГРУЗ:



Сухогруз полон консервов и поэтому привлекает много выживших. У вас есть шанс завербовать их. Кроме того, придя в эту зону, можно забрать жетон первого игрока.



• Каждый день игрок, отряд которого первым пришел на сухогруз, забирает себе жетон первого игрока (он будет первым игроком, начиная с ближайшей Фазы ночи). Если никто не приходит на сухогруз, жетон первого игрока остается у текущего владельца.

• В отличие от других зон, место на сухогрузе ограничено. Каждое отдельное место может быть занято только отрядом с соответствующей силой. Вы не можете привести отряд на сухогруз, если место с числом, равным его силе, занято другим активным отрядом.

Место для отряда (сила отряда должна соответствовать указанной)	Консервы, которые можно собрать	Выживший, которого можно завербовать
---	---------------------------------	--------------------------------------

Число в левом столбце обозначает силу отряда, который может на него встать (3, 4, 5 или 6 с захватным крюком).

• Получите указанное количество консервов и положите их на склад провианта своего убежища.

• Каждое место также приведет вам одного выжившего. Поместите жетон выжившего на свободное место в шлюзе вашего убежища или в любой из построенных комнат.

Это единственный случай, когда выживший может попасть в убежище, не проходя через шлюз. Вы можете взять этого выжившего, даже если в вашем шлюзе все места заняты, но только если в одной из построенных комнат есть свободное место (см. стр. 11 Постройка комнат и их свойства).

На каждом месте может находиться только один активный отряд. Отдыхающие отряды не занимают места. Нельзя ставить отряд на место, не соответствующее его силе (даже на места для отрядов с более низкой силой).

Пример: Отряд Егора с силой 5 приходит на сухогруз. Он собирает 3 жетона консервов и 1 выжившего. Егор первым в этот раунд отправил свой отряд на сухогруз, поэтому он забирает жетон первого игрока. Он будет первым игроком, начиная с ближайшей Фазы ночи. Юра не сможет привести свой отряд с силой 5 на сухогруз, поскольку отряд Егора уже стоит на этом месте, а отряд с силой 5 не может встать на места, предназначенные для отрядов с более низкой силой.

На сухогрузе есть место для отряда с силой 6, оно доступно только игрокам, владеющим специальным снаряжением - захватным крюком.

## ДАМБА:



На дамбе можно получить воду. Однако вода серьезно заражена, поэтому необходимо активировать систему фильтрации. Чтобы обойти электронную систему защиты, вам придется потратить микросхему (это не расходует действий).

Сбросив одну микросхему, вы можете собрать по 1 воде за каждое потраченное действие. Положите полученные жетоны на соответствующий склад провианта в вашем убежище.

Если у вас нет микросхемы или вы не хотите ее тратить, собрать воду вы не сможете.

Пример: Егор приводит отряд с силой 3 на дамбу и тратит 1 микросхему, чтобы включить систему фильтрации. Теперь он может потратить 3 действия, чтобы собрать 3 воды.

Вы можете совершать нападения на дамбе, даже если не хотите тратить микросхемы на сбор воды.

## ГОРОДА: БЛЭКВУД И САЙЛЕНТ ПИК



На игровом поле есть два города, развалины которых можно исследовать. Обе зоны работают по одним правилам. Вы наверняка

найдете в городах что-нибудь полезное.

• Потратив 1 действие, вы можете взять один из жетонов снаряжения, лежащих лицом вверх рядом с городом, куда пришел ваш отряд. Положите снаряжение слева от своего убежища.

Снаряжение всегда изначально сломано. После починки оно поможет вашей колонии выжить (см. «Починка снаряжения» стр. 11).

• Отряды могут тратить действия на вскрытие жетонов поиска. За каждое потраченное действие можно вскрыть один жетон и сразу же получить указанные на нем ресурсы. Поместите полученные ресурсы в свое убежище. Вы можете вскрывать жетоны по одному: увидев, что дает вскрытый жетон, вы можете решить больше не тратить действий на поиск.

Стопки жетонов поиска в обоих городах одинаковые: 1 вода, 1 консервы, 1 дерево, 1 металл, 1 микросхема, 2 патрона, 1 таблетки из водорослей и 2 пустых шкафа.

Получите соответствующий ресурс и сбросьте жетон поиска.

СВЯТАЯ ВОДА	ПАЕК	ДОСКА
МЕТАЛЛОМ	БЫТОВАЯ ТЕХНИКА	БОЕПРИПАСЫ

**ЖЕТОНЫ ПОИСКА**

Добавьте соответствующий ресурс себе в убежище.

Немедленно снизьте уровень радиации в своем убежище на 1. Если уровень радиации вашего убежища уже +3, ничего не происходит.

Этот шкаф пуст. Ничего не происходит.

Пример: Юрин отряд с силой 5 тратит действие и берет 1 снаряжение из трех доступных. После этого он тратит еще 2 действия и вскрывает два жетона поиска. Юра решает, что ему нужно больше вещей, и тратит еще одно действие, чтобы взять еще 1 снаряжение. Последним действием он вскрывает еще один жетон поиска. Юра потратил все 5 своих действий.

Игроки вскрывают и сбрасывают жетоны поиска лицевой стороной вверх, чтобы все их видели и могли в любой момент посчитать, что осталось в стопке каждого города. Все полученные ресурсы игроки берут из общего запаса и помещают в свое убежище.

При игре вдвоем вскройте 4, а при игре втроем - 2 жетона поиска в Фазу 1: Рассвет (никто не получает за них ресурсов, см. Фаза 1: Рассвет стр. 6).

Полученное снаряжение изначально всегда сломано. Положите его слева от своего убежища. Его необходимо починить (см. «Починка снаряжения» стр. 11).

## 3/ КОНЕЦ ДНЯ

В конце Фазы 2: День игроки кладут все свои отряды горизонтально в тех зонах, где находятся их фишки.

Таким образом всегда легко понять, какие отряды отдыхают (фишки лежат), а какие активны (фишки стоят). Действовать ими можно будет в следующий раунд.



Наступает ночь.

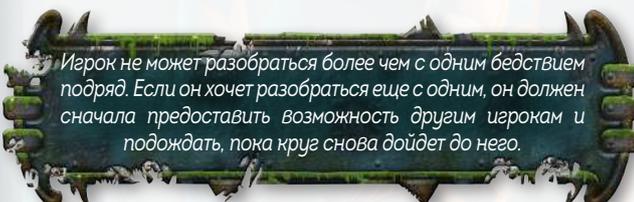
В эту фазу каждый игрок занимается своим убежищем и его жителями. Фаза проходит пошагово в следующем порядке:

- >> 1/ Бедствия
- >> 2/ Пища для выживших
- >> 3/ Радиация
- >> 4/ Вербовка выживших
- >> 5/ Постройка комнат и их свойства
- >> 6/ Починка снаряжения
- >> 7/ Уборка в убежище

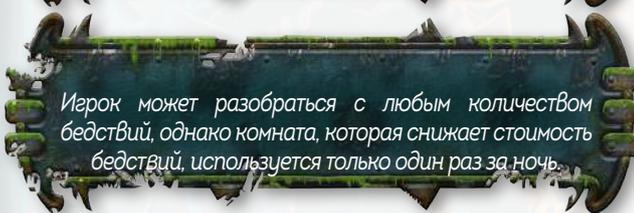
## 1/ БЕДСТВИЯ

В порядке хода каждый игрок может разобраться с любым из действующих бедствий.

• Если первый игрок не может или не хочет этого делать, он передает эту возможность сидящему от него слева игроку – и так далее до тех пор, пока не закончатся бедствия или все игроки не спасуют.



Игрок не может разобраться более чем с одним бедствием подряд. Если он хочет разобраться еще с одним, он должен сначала предоставить возможность другим игрокам и подождать, пока круг снова дойдет до него.

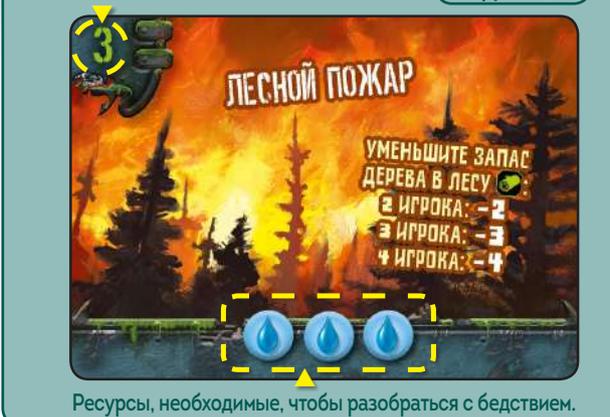


Игрок может разобраться с любым количеством бедствий, однако комната, которая снижает стоимость бедствий, используется только раз за ночь.

- Чтобы разобраться с бедствием, игрок должен потратить указанное в карте бедствия количество ресурсов, без помощи других игроков.
- Если игрок тратит необходимые ресурсы, чтобы разобраться с бедствием, он забирает себе соответствующую карту бедствия и кладет ее справа от своего убежища. Это бедствие больше не оказывает эффекта на игру.
- В конце игры каждое бедствие, с которым игрок разобрался, принесет ему очки выживания.

## Очки выживания

## КАРТА БЕДСТВИЯ



Ресурсы, необходимые, чтобы разобраться с бедствием.

Пример: Юра – первый игрок, но он решает не разбираться с текущим бедствием «Лесной пожар». Егор, следующий за Юрой игрок, решает разобраться с пожаром и тратит 3 воды из своего убежища (убирает их в общий резерв). Он забирает себе карту бедствия и кладет ее справа от своего убежища. В конце игры он получит 3 очка выживания.

## 2/ ПИЩА ДЛЯ ВЫЖИВШИХ

**Напоминание:** мясо, консервы и вода считаются «провиантом»

Теперь каждый игрок должен накормить своих выживших. Необходимое количество провианта определяется комнатой, в которой они находятся.



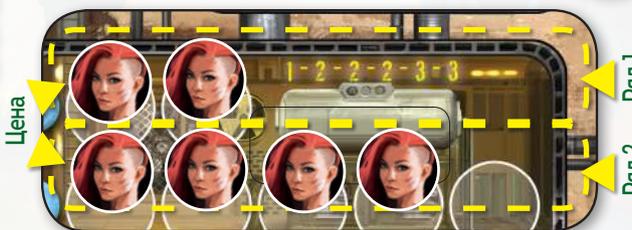
• Каждая комната, в которой есть хотя бы один выживший, требует затрат провианта (даже если она не полностью заселена). Количество провианта указано в правом верхнем углу комнаты.



**Важно:** если в комнате есть хотя бы один выживший, на ее поддержание нужно потратить указанное количество провианта.

• Кроме этого, за каждый ряд шлюза, в котором есть хотя бы один выживший, необходимо потратить 1 воду.

Игроки обязаны тратить провиант, если он у них есть. Они не могут добровольно лишить выживших еды или воды.



• Если на обеспечение всех выживших у игрока не хватает провианта, то за каждую единицу провианта, которой не хватило, он теряет одного выжившего. Верните соответствующий жетон в общий резерв.



Поставить выжившего во второй ряд шлюза можно только в случае, если у вас заполнен первый ряд.

Пример: у Егора в убежище две комнаты, в которых есть выжившие: одна требует 2 провианта, вторая – 1, и у него 3 выживших в шлюзе (первый ряд заполнен целиком, и во втором ряду есть один выживший). Ему придется потратить 3 провианта за комнаты и 2 воды за выживших в шлюзе. У Егора всего 6 жетонов провианта (2 мяса, 3 консервы и 1 вода). Он решает потратить 2 мяса и 1 консервы, чтобы накормить выживших в комнатах, но вот воды для выживших в шлюзе у него не хватает. Егор должен убрать одного выжившего из своего убежища (не обязательно из шлюза) и вернуть его жетон в общий резерв.

## 3/ РАДИАЦИЯ

Каждый раунд пагубное влияние радиации на ваше убежище увеличивается (1/2/2/2/3/3) (см. Караван стр. 3).

Игроку необходимо держать выживших у себя в шлюзе – они следят за герметизацией убежища.



• Каждый выживший в шлюзе уменьшает количество получаемой радиации на 1.

Каждый игрок проверяет, достаточно ли у него выживших, чтобы не допустить заражения убежища в этот раунд. Если выживших недостаточно, он перемещает маркер радиации вверх по шкале на соответствующее количество делений.

Пример: На пятый ход у Егора всего 1 выживший в шлюзе (уровень радиации 3). Егору придется передвинуть маркер радиации вверх на 2 деления (уровень радиации 3 – 1 выживший в шлюзе = 2).



Если в шлюзе больше выживших, чем текущий уровень радиации, маркер радиации не перемещается вниз по шкале радиации.

## РАДИАЦИЯ

>> Все игроки начинают игру с маркером на нулевом делении шкалы радиации. В конце игры каждый игрок потеряет или получит количество очков выживания, соответствующее положению его маркера на шкале.

>> Уменьшить полученную радиацию можно антирадиационными водорослями с военной базы, таблетками из водорослей (можно найти в городах) или построив и заселив определенные комнаты в убежище.

>> Если игрок вынужден передвинуть маркер радиации выше деления “-1”, за каждое дополнительное очко радиации он теряет одного выжившего из убежища. Верните потерянные жетоны выживших в общий резерв.

Уровень радиации

Увеличение

Шкала радиации

Уменьшение

## 4/ ВЕРБОВКА ВЫЖИВШИХ

Теперь каждый игрок может завербовать новых выживших, потратив провиант.

- За каждый потраченный жетон провианта вы можете поместить одного выжившего в шлюз своего убежища. **Вы можете завербовать любое количество выживших, на которое у вас хватит провианта и места в шлюзе.**



**Вербовать больше выживших, чем у вас места в шлюзе, нельзя.**

*Пример: После того, как Юра накормил своих выживших, у него осталось 2 воды и 1 консервы. Он решает потратить консервы и 1 воду и завербовать 2 новых выживших. Юра размещает их в шлюзе своего убежища. Оставшуюся воду он решает приберечь на будущее.*

## 5/ ПОСТРОЙКА КОМНАТ И СВОЙСТВА КОМНАТ

**Напоминание:** дерево, металл и микросхемы считаются «материалами».



- На этом шаге вы можете передвинуть любое количество выживших из шлюза на любые свободные места в построенных вами комнатах.
- У каждой комнаты две стороны: «построенная» и «непостроенная». **Чтобы построить комнату, нужно потратить три любых материала.** После этого можно перевернуть жетон комнаты на «построенную» сторону и сразу же заселить ее выжившими из шлюза, чтобы получить доступ к ее свойству.

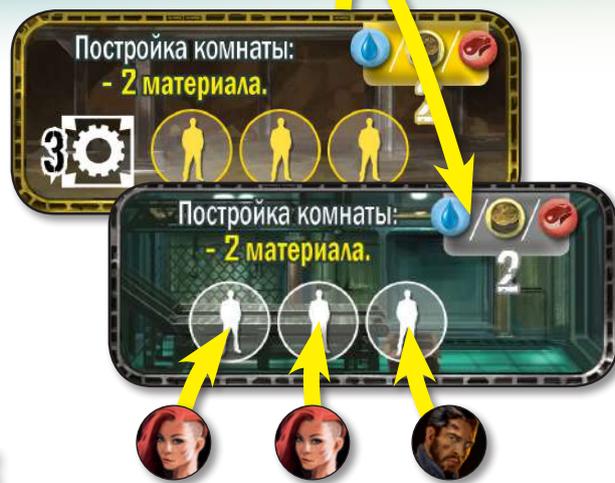
Специальное свойство комнаты работает только в том случае,



если комната полностью заселена выжившими (в каждой ячейке находится жетон выжившего). Если вы по какой-либо причине убираете выжившего из комнаты, и в ней остается свободная ячейка, свойство комнаты перестает работать. И наоборот, как только вы заполняете все ячейки выжившими, комната сразу начинает работать. Некоторые свойства помогают на игровом поле, другие – в убежище.

**Важно:** На этом шаге вы можете строить комнаты и перемещать выживших из шлюза в любой последовательности, если это не нарушает правила игры.

*Пример: Юра тратит 3 материала, чтобы построить комнату со свойством «Строительство комнат: -2 материала» и переворачивает ее на «построенную» сторону. После этого он берет 3 выживших из своего шлюза и населяет ими эту новую комнату. Комната полностью заселена.*



*Теперь Юра может использовать свойство этой комнаты: с его помощью он строит вторую комнату всего за 1 материал.*

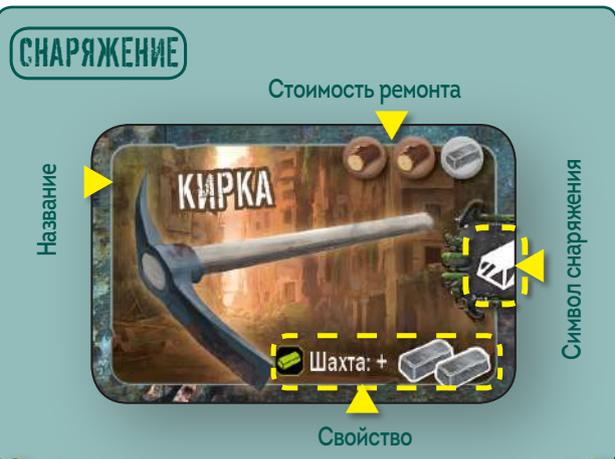
**Свойство комнаты можно использовать не более одного раза за раунд.**

**Если Вы поместили Выжившего в комнату, Вы не можете переместить его из нее в шлюз или другую комнату. Перемещать можно только Выживших из шлюза.**

## 6/ ПОЧИНКА СНАРЯЖЕНИЯ

Когда игрок получает снаряжение, оно изначально всегда сломано. Игроку необходимо потратить материалы (иногда ему могут помочь свойства комнат), чтобы починить его и превратить найденный хлам во что-нибудь полезное.

- **Сломанное снаряжение кладется слева от вашего убежища.**
- **Чтобы починить снаряжение,** достаточно просто потратить материалы, указанные в верхнем правом углу жетона.



*Каждое снаряжение можно использовать только один раз за раунд. После использования поверните жетон на 90 градусов, чтобы обозначить, что свойство более не доступно. Поверните жетон обратно во время шага «Уборка в убежище» - снаряжение снова можно использовать в следующем раунде.*

- Когда вы починили снаряжение, положите его справа от планшета вашего убежища. Теперь вы можете использовать его специальное свойство. Кроме того, в конце игры вы получите 1 очко выживания за каждый жетон починенного снаряжения.

*Пример: Егор решил починить кирку. Он тратит 2 дерева и 1 металла и кладет жетон кирки справа от своего планшета убежища. Теперь он может использовать ее свойство, а в конце игры получит за нее 1 очко выживания.*

## СНАРЯЖЕНИЕ

- » Отряд может применять снаряжение, чтобы повысить эффективность своих действий.
- » Свойство снаряжения всегда связано с зоной или действием. Если в свойстве указан ресурс и перед ним стоит «+» (как на Кирке), это снаряжение позволит отряду собрать на 1 или 2 ресурса больше, если он собирает хотя бы один ресурс, потратив действие в этой зоне. Единственное условие – наличие в зоне доступных ресурсов (дополнительные ресурсы берутся из зоны, а не из общего резерва).
- » Если в свойстве указан ресурс, и перед ним не стоит «+», такое снаряжение позволяет получить ресурс, обычно недоступный в этой зоне. Возьмите ресурс из общего резерва.



- На снаряжении также изображена половина цветного символа с левой или правой стороны жетона. Если вы починили несколько жетонов снаряжения, которые образуют пары, в конце игры вы получите 1 дополнительное очко выживания за каждую такую пару.

**В паре снаряжения не может быть двух одинаковых половин. Игрок не может взять снаряжение, которое у него уже есть (сломанное или починенное). Если игрок берет повторяющееся снаряжение (например, по свойству комнаты), он сбрасывает его и берет новое.**

## 7/ УБОРКА В УБЕЖИЩЕ

Провиант очень быстро приходит в негодность в постапокалиптическом мире. Кое-что не протянет и дня.

- **Сбросьте все мясо** (🍖). Оставьте все консервы (🥫) – они не портятся.
- **Сбросьте все жетоны воды, кроме двух** (💧).
- **Поверните обратно все использованное снаряжение.**

Это последний шаг Фазы ночи. Раунд завершен. Начните следующий раунд с Фазы I: Рассвет.

Если это был шестой раунд, прибыл Караван. Игра закончена, и пришла пора посчитать очки выживания!

# КОНЕЦ ИГРЫ

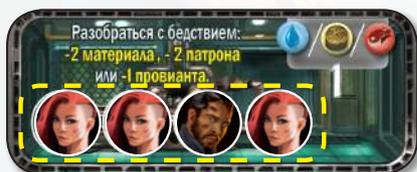
Игра «Еще один день» завершается по истечении шестого раунда (в конце того раунда, в который была вскрыта последняя карта бедствия на планшете каравана).

Каждый игрок считает свои очки выживания (ОВ) следующим образом:

» Сумма ОВ за все бедствия, с которыми вы разобрались.

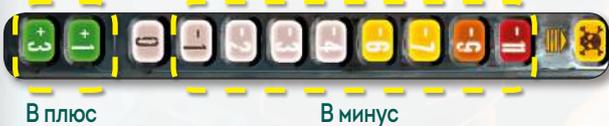


» ОВ в зависимости от количества комнат, которые вы построили и полностью заселили выжившими. Шлюз для этих целей не учитывается.



Полностью заселенные комнаты	1	2	3	4	5	6	7
Очки выживания	0	1	2	4	7	11	17

» +/- ОВ в соответствии со шкалой радиации убежища.



В плюс

В минус

» 1 ОВ за каждого выжившего в убежище.



» 1 ОВ за каждое починенное снаряжение (справа от убежища).



Пример: Лили-Роуз Велли получила 30 ОВ:

- 15 выживших в ее убежище = 15 ОВ
- Она разобралась с одним бедствием за 5 очков = 5 ОВ
- 6 жетонов починенного снаряжения (6 ОВ), 2 из которых образуют пары (2 ОВ) = 8 ОВ
- 4 построенных и полностью заселенных комнаты = 4 ОВ
- Маркер на делении «-2» на шкале радиации = -2 ОВ



РАДИАЦИЯ -2 ОВ



15 ВЫЖИВШИХ +15 ОВ

4 ПОЛНОСТЬЮ ЗАСЕЛЕННЫХ КОМНАТЫ +4 ОВ

6 ЖЕТОНОВ ПОЧИНЕННОГО СНАРЯЖЕНИЯ +6 ОВ



2 ПАРЫ СНАРЯЖЕНИЯ +2 ОВ



РАЗОБРАЛАСЬ С БЕДСТВИЕМ +5 ОВ

» 1 дополнительное ОВ за каждую пару починенного снаряжения.



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок с наибольшим количеством очков выживания объявляется победителем. Только его колония сможет присоединиться к Каравану и познакомиться с чудесами безопасных подводных городов.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством провианта. В случае, если и это не помогает определить победителя, сравните количество всех оставшихся ресурсов у каждого из претендентов на победу. Игрок с наибольшим количеством побеждает.

Остальным колониям придется остаться в своих зараженных радиацией убежищах и попытаться выжить...

## ПАМЯТКА ПО ОЧКАМ ВЫЖИВАНИЯ

- » Сложите все ОВ за все бедствия, с которыми разобрались.
- » Добавьте ОВ в зависимости от количества комнат построенных и полностью заселенных комнат в вашем убежище. Шлюз для этих целей не учитывается:

Полностью заселенные комнаты	1	2	3	4	5	6	7
Очки выживания	0	1	2	4	7	11	17

- » +/- ОВ в соответствии со шкалой радиации вашего убежища.
- » 1 ОВ за каждого выжившего в убежище.
- » 1 ОВ за каждое починенное снаряжение (справа от убежища).
- » Дополнительные ОВ за каждую соответствующую пару отремонтированного снаряжения.

# БЕДСТВИЯ

## ЛЕСНОЙ ПОЖАР



Уменьшает запас дерева в лесу.

Количество игроков	2	3	4
Уберите дерева	-2	-3	-4

Верните жетоны дерева в общий резерв.

## ОБВАЛ



Уменьшает запас металла в шахте.

Количество игроков	2	3	4
Уберите металла	-2	-3	-4

Верните жетоны металла в общий резерв.

## ВОРЫ



Уменьшает запас микросхем на ярмарке.

Количество игроков	2	3	4
Уберите микросхем	-2	-3	-4

Верните жетоны микросхем в общий резерв.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## ПЕСЧАНАЯ БУРЯ



Сила каждого отряда снижается до 3 для всех эффектов, кроме нападения.

*Песчаная буря* действует на все отряды в игре, снижая их силу до 3. Этот эффект распространяется на все, что делает отряд (на количество доступных действий и место на сухогрузе), но не учитывается при нападении (т.е. отряд с силой 5 считается отрядом с силой 3 при сборе ресурсов, но сохраняет силу 5 при нападении на другой отряд).

## ПЛОХИЕ ВРЕМЕНА



Уменьшите запас ресурсов в лесу, шахте и ярмарке.

Количество игроков	2	3	4
Уберите ресурсов	-1	-2	-3

Верните жетоны ресурсов в общий резерв.

## РАДИОАКТИВНОЕ ОБЛАКО



Уровень радиации в каждом убежище повышается на 2.

Передвиньте маркер радиации на 2 деления вверх по шкале радиации в каждом убежище. Если игрок вынужден передвинуть маркер радиации выше деления "-11", каждое дополнительное очко радиации влечет за собой потерю одного выжившего из его

убежища. Верните соответствующий жетон в общий резерв.

## НАШЕСТВИЕ КРЫС



Каждое убежище теряет 1 жетон провианта (не хватает? Потеряйте одного выжившего).

Если у вас не осталось ни жетонов провианта, ни выживших, ничего не происходит.

## РЕЙДЕРЫ



Каждое убежище теряет 2 жетона материала или патронов (не хватает? Потеряйте одного выжившего).

Если у вас не осталось ни жетонов материалов, ни патронов, ни выживших, ничего не происходит.

## ВНЕЗАПНОЕ ПОХОЛОДАНИЕ



Каждое убежище теряет 1 выжившего.

Каждый игрок выбирает одного выжившего в своем убежище (в одной из комнат или в шлюзе) и возвращает его жетон в общий резерв. Если у вас не осталось выживших, ничего не происходит.



## КОЧЕВНИКИ



Уменьшите запас жетонов поиска в каждом городе:

Количество игроков	2	3	4
Вскройте жетонов	2	3	4

Вскройте соответствующее количество жетонов, ресурсы за них никто не получает.

## ЭПИЗООТИЯ



Дичь приносит на 1 жетон мяса меньше.

Успешная охота приносит на 1 мясо меньше, чем положено. Если охота должна была принести 1 мясо, она не приносит ничего. В любом случае игроку достается жетон дичи, и он выкладывает его рядом со своим убежищем.

## МУТАЦИИ ЖИВОТНЫХ



Выносливость всей дичи увеличена на 1.

Чтобы охота была успешной, необходимо потратить на одно действие или патрон больше, чем указано на жетоне дичи. Например, 4 для дичи, на жетоне которой указано 3. Это не влияет на количество мяса: получите мясо по обычным правилам.

# КОМНАТЫ



**Применяется:**  
ночью, Шаг 5

## Строительство комнаты: -2 материала.

Позволяет построить комнату за 1 материал вместо 3. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 6

## Возьмите 1 снаряжение.

### Починка снаряжения: -1 материал.

Возьмите снаряжение из любой стопки и положите его слева от убежища в вашу коллекцию сломанного снаряжения (сбросьте его, если у вас уже есть такое снаряжение, и возьмите новое).

Вы можете починить Снаряжение за 2 материала вместо 3. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 1

## Разобраться с бедствием: -2 материала, -2 патрона или -1 провианта.

Чтобы разобраться с бедствием, вам нужно на 2 материала (дерево, металл или микросхема), 2 патрона или 1 провиант (мясо, консервы или вода) меньше, чем указано на карте бедствия.

Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
днем

## Охота: +2 мяса.

Получите на 2 мяса больше при успешной охоте. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
днем

## Сухогруз: +1 консервов.

Получите на 1 консервов больше при посещении сухогруза. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
днем

## Сухогруз: +2 консервы.

Получите на 2 консервы больше при посещении сухогруза. Вы можете поставить свой отряд на сухогруз, даже если место для отряда с соответствующей силой уже занято. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 5

## 4 Патрона

Возьмите 4 патрона из общего резерва. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
в любое время

## В вашем убежище всегда есть 1 вода.

Ваше убежище производит 1 воду в ход. Это пассивное свойство. Вы не получаете жетон воды, и если не потратите эту воду в этот раунд, она пропадает. Однако в следующий раунд у вас также будет 1 вода. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
в любое время

## Иммунитет ко всем бедствиям, действующим на убежище.

На вас не действуют бедствия, оказывающие влияние на убежище. Это не распространяется на обвал, кочевников, плохие времена и воров.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 5

## Уничтожьте одно свое снаряжение и получите обратно материалы за него.

Сбросьте одно сломанное или починенное снаряжение и получите за него материалы, которые требуются для его починки. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 5

## Шкала радиации: -1 уровень.

Передвиньте маркер радиации на 1 деление вниз по шкале радиации. Если он уже на делении "+3", ничего не происходит.

Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 3

## Шлюз поглощает на 1 радиацию больше.

Позволяет вашему шлюзу поглотить лишнюю единицу радиации, как будто там находится дополнительный выживший, даже если в шлюзе вообще нет выживших. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 5

## Добавьте 1 выжившего в эту комнату (максимально 8).

Каждый раунд вы можете добавлять 1 выжившего из общего резерва в эту комнату. Переместить его из этой комнаты в другую или в шлюз нельзя. Это единственная комната, в которой может находиться больше выживших, чем предусмотрено ячеек, но не более 8.



**Применяется:**  
днем

## Город: +2 жетона поиска.

Когда вы вскрываете жетоны поиска в городе, вы можете вскрыть два дополнительных жетона, не тратя на это действие. Вы должны потратить хотя бы одно действие на поиск, чтобы это свойство сработало. Снаряжение не является жетоном поиска. Это свойство комнаты можно применить один раз в каждом городе.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 5

## Возьмите 2 снаряжения в закрытую.

Возьмите 2 снаряжения из любой стопки и положите его слева от своего убежища (сбросьте его, если у вас уже есть такое снаряжение и возьмите новое). Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
днем

## Посмотрите одну стопку жетонов поиска.

В любой момент в Фазу 1: День возьмите стопку жетонов поиска одного из городов и посмотрите ее. НЕ показывайте жетоны другим игрокам. После этого положите стопку обратно. Менять жетоны местами нельзя. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
в любое время

## На один отряд [сила 3] нельзя напасть.

Один из ваших отрядов с силой 3 не отдаст ресурсы, если на него нападут. Вы сами решаете, когда воспользоваться этим свойством. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 6

## Бесплатно почините 1 снаряжение.

Почините 1 снаряжение, не тратя ресурсы, указанные в его верхнем правом углу. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
днем

## Охота: +1 мяса

Получите на 1 мясо больше при успешной охоте. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
в любое время

## Нападение: Выбираете, что отобрать

После успешного нападения на более слабый отряд другого игрока вы, а не защищающийся, решаете, что забрать (патроны выбрать нельзя). Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.



**Применяется:**  
днем

## Пустой шкаф: +1 жетон дерева и +1 жетон металла (1 раз в каждом городе).

Если среди жетонов поиска вам попадает пустой шкаф, вы получаете 1 дерево и 1 металл. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд в каждом городе.



**Применяется:**  
ночью, Шаг 6

## Починка снаряжения: -2 ресурса

Почините 1 снаряжение, потратив 1 ресурс вместо 3. Это свойство комнаты можно применить один раз за раунд.

# СНАРЯЖЕНИЕ

## ТОПОР

**Лес: +2 дерева**

При сборе дерева в лесу возьмите на 2 дерева больше из запаса жетонов на поле.



Важно: чтобы использовать это свойство, вы должны собрать хотя бы 1 дерево за действие. Свойство применяется один раз за раунд.

## ЛУК

**Лес: 1 мясо**

Возьмите 1 мясо из общего резерва, когда приходите в лес. Свойство применяется один раз за раунд.



## КАНИСТРА

**Дамба: +1 вода**

При сборе воды на дамбе возьмите на 1 воду больше из запаса жетонов на поле. Важно: чтобы использовать это свойство, вы должны собрать хотя бы 1 воду за действие. Свойство применяется один раз за раунд.



## КЛЮЧ ДОСТУПА

**Дамба: бесплатный доступ**

Вы можете собирать воду на дамбе, не сбрасывая 1 микросхему.

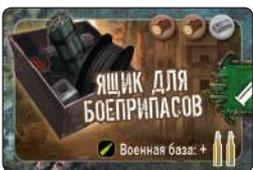
Свойство применяется один раз за раунд.



## ЯЩИК ДЛЯ БОЕПРИПАСОВ

**Военная база: + 2 патрона**

При сборе патронов на военной базе возьмите на 2 патрона больше из запаса жетонов на поле. Важно: чтобы использовать это свойство, вы должны собрать хотя бы 1 патрон за действие. Свойство применяется один раз за раунд.



## ЛОМ

**Военная база: 2 микросхемы**

Возьмите 2 микросхемы из общего резерва, когда приходите на военную базу. Свойство применяется один раз за раунд.



## БЕНЗОПИЛА

**Город: 2 дерева**

Возьмите 2 дерева из общего резерва, когда приходите в город. Свойство применяется один раз за раунд.



## ФОНАРИК

**Город: 1 выживший**

Возьмите 1 выжившего из общего резерва, когда приходите в город. Поместите этого выжившего себе в шлюз. Свойство применяется один раз за раунд.



## КИРКА

**Шахта: +2 металла**

При сборе металла в шахте возьмите на 2 металла больше из запаса жетонов на поле. Важно: чтобы использовать это свойство, вы должны собрать хотя бы 1 металл за действие. Свойство применяется один раз за раунд.



## ФИЛЬТР

**Шахта: 1 вода**

Возьмите 1 воду из общего резерва, когда приходите в шахту. Свойство применяется один раз за раунд.



## ЗАХВАТНЫЙ КРЮК

**Сухогруз: позиция +1**

Вы можете добавить +1 к силе своего отряда для того, чтобы занять более высокую позицию на сухогрузе. Захватный крюк – единственный способ поместить отряд на ячейку с цифрой "6" на сухогрузе. Захватный крюк не влияет на



количество действий отряда и его силу при нападении. Свойство применяется один раз за раунд.

## НОЖОВКА

**Сухогруз: 2 металла**

Возьмите 2 металла из общего резерва, когда приходите на сухогруз. Свойство применяется один раз за раунд.



## РЮКЗАК

**Ярмарка: +2 микросхемы**

При сборе микросхем на ярмарке возьмите на 2 микросхемы больше из запаса жетонов на поле.



Важно: чтобы использовать это свойство, вы должны собрать хотя бы 1 микросхему за действие. Свойство применяется один раз за раунд.

## МЕТАЛЛОДЕТЕКТОР

**Ярмарка: 2 консервы**

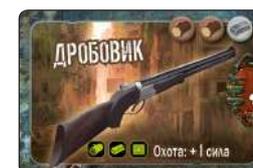
Возьмите 2 консервы из общего резерва, когда приходите на ярмарку. Свойство применяется один раз за раунд.



## ДРОБОВИК

**Охота: +1 сила**

Добавьте +1 к силе вашего отряда, когда он охотится. Свойство применяется один раз за раунд.



## КАПКАН

**Охота: +1 сила**

Добавьте +1 к силе вашего отряда, когда он охотится. Свойство применяется один раз за раунд.



## БЕЙСБОЛЬНАЯ БИТА

**Нападение: +1 сила**

Добавьте +1 к силе вашего отряда, когда он нападает на отряд оппонента. Свойство применяется один раз за раунд.



## БРОНЕЖИЛЕТ

**Если на вас напали: - 2 силы нападающему.**

Когда на ваш отряд напали, понизьте эффективность нападения на 2. Свойство применяется один раз за раунд.



## ЭКЗОСКЕЛЕТ

**Неограниченное передвижение**

Вы можете передвинуть один из своих отрядов на любое расстояние. Все остальные правила движения необходимо соблюдать. Свойство применяется один раз за раунд.



## ДАТЧИК ТЕПЛА

**Охота: выберите дичь**

Вы можете посмотреть стопку дичи в зоне, куда вы пришли, чтобы охотиться. Выберите жетон, на который будете охотиться. Порядок остальных в стопке не меняйте и не показывайте их другим игрокам. Свойство применяется один раз за раунд.



# ЛИДЕР

## МЭРИ КУЛПЕPPER

Ресурсы этого лидера набираются из жетонов поиска.

При подготовке к игре этот лидер вскрывает 4 жетона поиска из стопок поиска городов (есть риск найти пустой шкаф), после чего один жетон сбрасывает, а за оставшиеся три получает ресурсы из общего резерва.



# КРАТКИЕ ПРАВИЛА

## КАК ИГРАТЬ

Игра «Еще один день» длится 6 раундов (6 дней), каждый раунд разделен на три фазы:

- 1) **РАССВЕТ** - обновление ресурсов на игровом поле.
- 2) **ДЕНЬ** - отряды выходят из убежищ в поисках ресурсов.
- 3) **НОЧЬ** - игроки разбираются с бедствиями, кормят выживших, привлекают новых людей, борются с радиацией и ремонтируют убежище и снаряжение.

## ФАЗА 1: РАССВЕТ

Обновите игровое поле в соответствии с количеством участников игры (см. стр. 6).

## ФАЗА 2: ДЕНЬ

### 1/ НАЧАЛО ДНЯ

• Вскройте соответствующую этому раунду карту бедствия на планшете Каравана и разыграйте ее эффект, а также эффекты всех карт бедствий, с которыми еще не разобрались.

### 2/ ДВИЖЕНИЕ

• Начиная с первого игрока, каждый игрок выбирает один из своих отдыхающих отрядов (лежащая фишка), ставит ее и двигает на одну или две зоны туда, где нет его отрядов.

## 5 ПРАВИЛ ДВИЖЕНИЯ

1. Отряд должен передвинуться, если может, и завершить свое движение не в той зоне, где он начал ход.
2. Отряд может пройти до двух зон по зеленым стрелкам, которые ведут из одной зоны в другую.
3. В одной зоне не может быть больше одного отряда (активного или отдыхающего) одного и того же цвета.
4. Отряд может пройти через зону с отрядом (активным или отдыхающим) того же цвета, но не может остановиться в ней.
5. Отряд может заканчивать движение в зонах, где есть чужие отряды (активные или отдыхающие).

- Когда отряд приходит в зону, он всегда ставится вертикально.

## ЕСТЬ КТО-НИБУДЬ?

Если в зоне, куда пришел отряд, есть действующие (стоящие вертикально) отряды оппонентов:

- » Ваш отряд нападает на отряды, сила которых меньше, чем у него. На это не тратятся действия и ресурсы, но нападение обязательно.
- » Защищающиеся отряды могут сбрасывать патроны, чтобы снизить эффективность нападения.

После этого можно переходить к...

## ОХОТА И СОБИРАТЕЛЬСТВО

- » Отряд может совершить количество действий, равное его силе.
- » Чтобы собрать 1 ресурс, 1 снаряжение или 1 жетон поиска, нужно потратить 1 действие.
- » Для успешной охоты необходимо потратить количество действий, равное выносливости дичи, на которую вы охотитесь.

## ФАЗА 3: НОЧЬ

### 1/ БЕДСТВИЯ

В порядке хода каждый игрок получает возможность разобраться с бедствиями (одно за раз).

- Чтобы разобраться с бедствием, игрок должен потратить указанное на карте бедствия количество ресурсов.

### 2/ ПИЩА ДЛЯ ВЫЖИВШИХ

Напоминание: мясо, консервы и вода считаются «провиантом».

Каждый игрок должен накормить своих выживших:

- Каждая комната, в которой есть хотя бы один выживший, требует провианта. Для поддержания каждого ряда выживших в шлюзе требуется 1 вода.
- Если на обеспечение всех выживших не хватает провианта, то за каждую единицу провианта, которой не хватило, потеряйте одного выжившего.

### 3/ РАДИАЦИЯ

Каждый раунд пагубное влияние радиации на ваше убежище усиливается (1/2/2/2/3/3) (см. Караван стр. 3).

- Каждый выживший в шлюзе уменьшает количество получаемой радиации на 1.

За каждое очко радиации, не поглощенное шлюзом, игрок перемещает маркер радиации на 1 деление вверх по шкале радиации его убежища.

### 4/ ВЕРБОВКА ВЫЖИВШИХ

- За каждый потраченный жетон провианта игрок может добавить 1 выжившего в шлюз своего убежища, если там достаточно места.

## 5/ ПОСТРОЙКА КОМНАТ И ИХ СВОЙСТВА

Напоминание: дерево, металл и микросхемы считаются «материалами».

- В этот шаг вы можете перемещать выживших из шлюза в комнаты.
- Чтобы построить комнату, игрок должен потратить 3 любых материала. После этого комната переворачивается на «построенную» сторону. Теперь, чтобы ее свойство начало действовать, ее нужно заселить выжившими из шлюза.

Свойство начинает действовать, когда комната полностью заселена.

## 6/ ПОЧИНКА СНАРЯЖЕНИЯ

- Чтобы починить снаряжение, игрок должен потратить ресурсы, указанные в его правом верхнем углу.

## 7/ УБОРКА В УБЕЖИЩЕ

Скоропортящийся провиант очень быстро приходит в негодность в постапокалиптическом мире. Кое-что не протянет и дня.

- Сбросьте все мясо (🍖). Оставьте все консервы (🥫) - они не портятся.
- Сбросьте воду (💧) так, чтобы у вас осталось не более 2.
- Поверните обратно все использованное снаряжение.

Это последний шаг этой Фазы. Раунд завершен. Начните следующий раунд с Фазы 1.

Если это был шестой раунд, прибыл Караван. Игра закончена, и пришла пора посчитать очки выживания.

# АВТОРЫ

- » Дизайнер: Грегори Оливер
- » Иллюстратор: Мигель Коимбра
- » Издатель: La Boite de Jeu
- » Менеджер проекта: Бенуа Банье
- » Директор по оформлению: Игорь Полушин
- » Правила: Гиллом Жиль-Нав
- » Упаковка: Origams
- » Редактура: Мэтью Тритрам, Беатрис Сарайон, Ева Пинко, Ализи Оберта.



## РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ:

- » Издательство «Фабрика Игр» [www.cpgames.ru](http://www.cpgames.ru)
- » Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, республики Беларусь, республики Молдовы, республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»
- » Редактор: Майя Балабанова
- » Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул - Geek Media ([vk.com/geekmediaru](http://vk.com/geekmediaru))
- » Верстка: Юлия Пузырькова, Юрий Андреев - Geek Media ([vk.com/geekmediaru](http://vk.com/geekmediaru))

Издатель La Boite de jeu,

8 grande rue

21310 Belleneuve France

[www.laboitedejeu.fr](http://www.laboitedejeu.fr)

[contact@laboitedejeu.fr](mailto:contact@laboitedejeu.fr)

Сделано в Китае компанией Whatz Game

Все права защищены. ©2016 La Boite de Jeu



ФАБРИКА  
ИГР