

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ



СОСТАВ



Карта ведущего игрока

38 карт ролей

22 карты верности

66 карт программ

7 карт оружия

СЮЖЕТ

Машины восстали против людей. Большая часть человечества вымерла. Некоторые люди воюют на стороне машин — всё лучше, чем смерть. Другие сошли с ума и бросаются на всех подряд, не разбирая, машина это или человек. Остальные прячутся в подполье и готовятся дать отпор. Им удалось перепрограммировать несколько машин, чтобы те их защищали. Но поможет ли это выжить в финальном бою?

В этой игре вы займёте одну из сторон. Вам будут доступны оружие и специальные программы, которые помогут победить. Нужно понять, кто за вас, а кто против. Не доверяйте никому! Победит та сторона, которая уничтожит всех противников к концу игры.

ПОДГОТОВКА

1 Сверьтесь с таблицей и в зависимости от количества игроков возьмите из колоды оружие, остальные карты пока не раздавайте.

НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ

ИГРОКИ	ОРУЖИЕ	КАРТЫ ВЕРНОСТИ			РОЛИ			
4	1 винтовка 1 пистолет	3 x2	2 1	0 1	2	2	1	
5	2 винтовки 1 пистолет или 1 винтовка 1 пистолет 1 напарник	4 x2	3 1	0 1	2	2	2	
6	1 винтовка 1 пистолет 1 напарник	3 x2	4 2	2 0	3	2	2	
7	2 винтовки 1 пистолет	4 x2	3 2	3 0	3	3	2	
8	1 пистолет 1 напарник	6 x2	5 2	0 1	4	3	2	
9	2 винтовки 1 пистолет	6	5	0	4	3	3	
10	1 напарник 1 ракетница	x2	2	2	1	4	4	3
11	2 винтовки 1 пистолет 1 напарник		6	5	0	5	4	3
12	1 ракетница 1 лазер	x2	2	2	1	5	5	3
13	2 винтовки				6	6	4	
14	2 пистолета 1 напарник		6	5	0	6	6	4
15	1 ракетница	x2	2	2	1	6	6	4
16	1 лазер				6	6	5	

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре в пятером и в шестером, вы можете выбрать набор оружия для игры.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

2 Подготовьте колоду ролей.

Разделите карты ролей на три колоды.

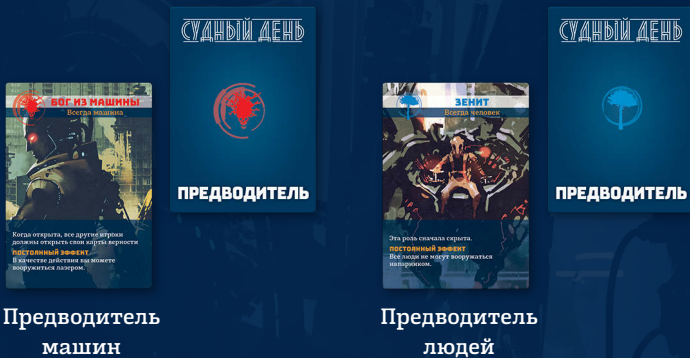


Люди

Машины

Изгой

Найдите в колоде ролей карты предводителей машин и людей. Положите их в сторону. Их можно ввести в игру только с помощью программ.

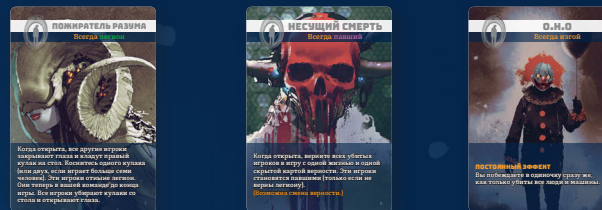


Предводитель машин

Предводитель людей

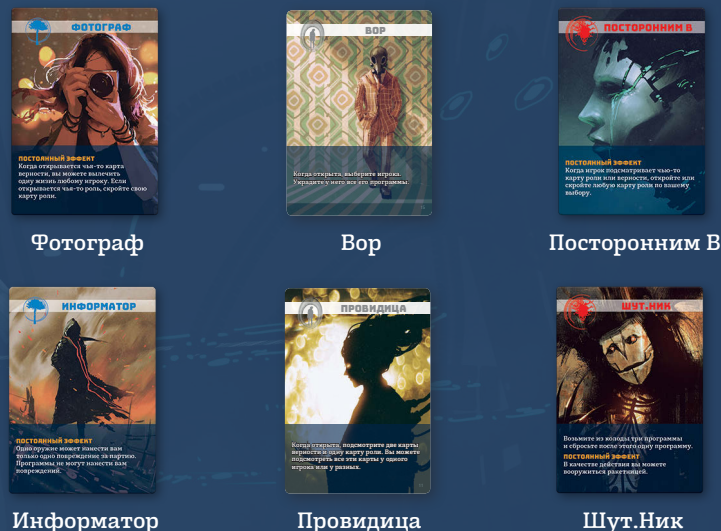
СУДНЫЙ ДЕНЬ

Уберите из колоды ролей изгоев: **Пожирателя разума**, **Несущего смерть**, **О.Н.О.** В базовой игре они не понадобятся. Когда наберёте опыта, попробуйте сыграть с ними в режиме «**Легион**».



Перемешайте каждую колоду ролей отдельно. Из каждой колоды возьмите наугад столько карт ролей, сколько нужно для вашего количества игроков (это есть в таблице в начале подготовки). Замешайте эти карты в одну колоду.

Если это ваша первая игра, используйте эти карты ролей:



Фотограф

Вор

Посторонний В

Информатор

Провидица

Шут.Ник

3 Возьмите ракетницу и лазер и положите замком вверх рядом с основным оружием. Замок означает, что это оружие пока недоступно.

4 Рядом с оружием положите карту ведущего игрока.

5 Возьмите колоду ролей, которую подготовили в пункте 2, и раздайте каждому игроку по одной карте лицом вниз. Свою карту роли положите перед собой и пока не смотрите. Последнюю карту роли уберите в коробку не глядя.

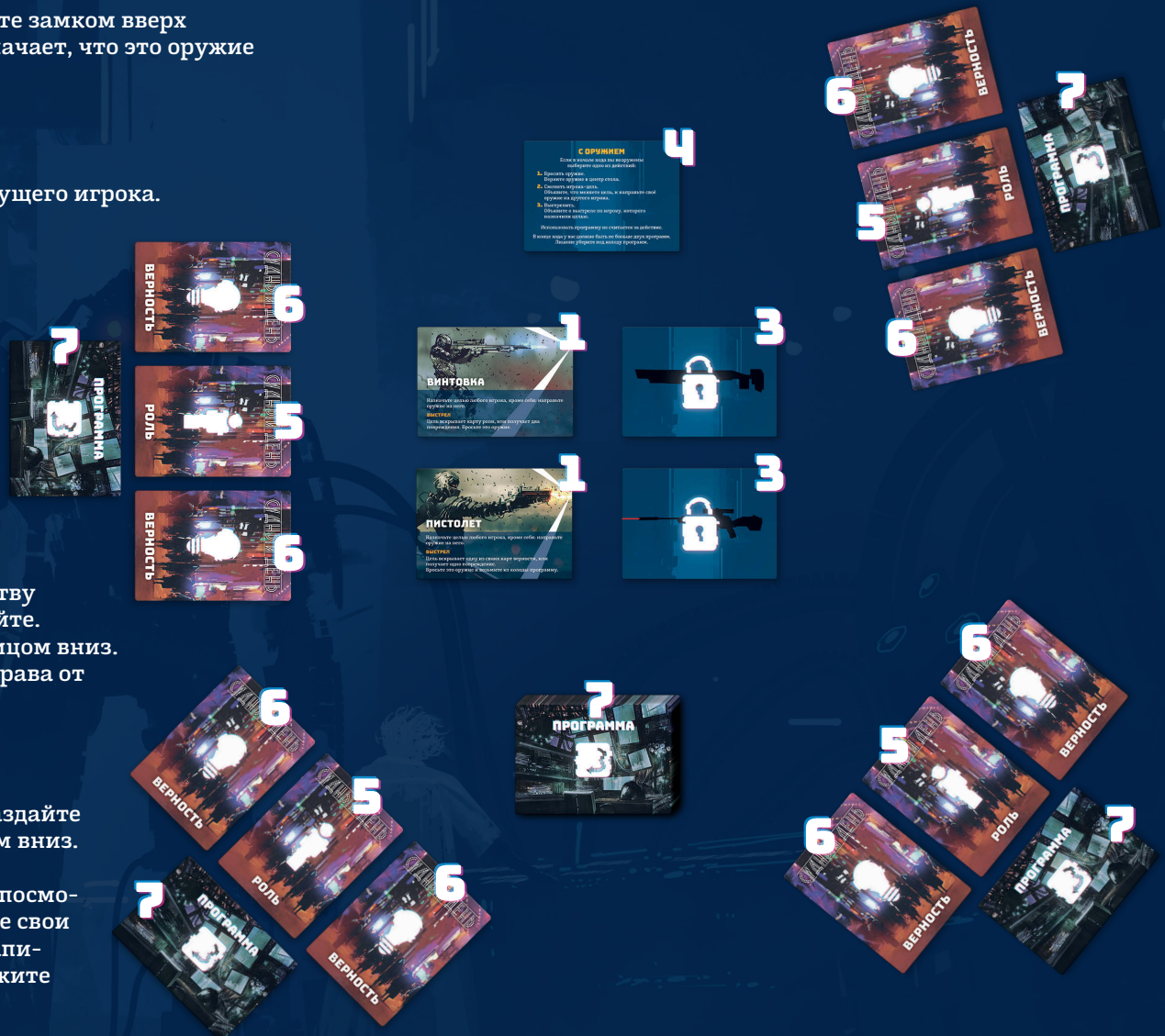
6 Возьмите карты верности по количеству игроков (тоже по таблице). Перемешайте. Раздайте каждому игроку по две карты лицом вниз. Свои карты верности положите слева и справа от карты роли.

7 Перемешайте все карты программ. Раздайте каждому игроку по одной карте лицом вниз. Свою карту положите перед собой, рядом с картами роли и верности. Вы можете её посмотреть, но другим не показывайте. Держите свои программы лицом вниз, если на них не написано обратного. Оставшуюся колоду положите в центр стола.

С ОРМИНЕН
 Если у игрока есть на его оружием
 определенное оружие:
 1. Держать оружие.
 2. Держать ракетницу и лазер.
 3. Сменить оружие.
 4. Взломать, если игрок имеет в распоряжении своё
 оружие на уровне игрока.
 5. Прострелить.
 6. Получить в качестве по-прежнему, игрок
 становится слепым.
 Игрок может проиграть по своему же желанию.
 В начале игры у вас должно быть по крайней мере 10 очков.
 Любая убитая или потерянная ракетница.

ВИНТОВКА
 Игрок может только забрать оружие, кроме себя, из своего
 оружия на поле.
Игрок может:
 1. Взломать ракетницу, если игрок имеет в распоряжении своё
 оружие на уровне игрока.
 2. Прострелить ракетницу, если игрок имеет в распоряжении своё
 оружие на уровне игрока.

ПИСТОЛЕТ
 Игрок может только забрать оружие, кроме себя, из своего
 оружия на поле.
Игрок может:
 1. Взломать ракетницу, если игрок имеет в распоряжении своё
 оружие на уровне игрока.
 2. Прострелить ракетницу, если игрок имеет в распоряжении своё
 оружие на уровне игрока.



СУДНЫЙ ДЕНЬ

8 Осторожно посмотрите свои карты роли и верности, чтобы другие не видели. Вам нужно понять, к какой команде вы принадлежите. Рядом с вашей ролью есть красный, синий или серый значок. Ваши карты верности тоже окрашены в красный, синий или серый.



Знак машин



Знак людей



Знак изгоев

Карт с каким цветом больше? **Красным** — вы машина, против людей. **Синим** — вы человек, против машин. **Серым** — вы изгой, против всех. Поровну — вы изгой.

ВАЖНО: если на карте верности написано **x2**, считайте такую карту за две. Некоторые карты роли целиком игнорируют карты верности. На таких написано, например: «**Всегда машина**». Это значит, что вы машина, даже если карты верности у вас синие.

9 Проверьте, есть ли среди ваших программ тайные карты верности. Если есть, их тоже нужно учитывать, чтобы определить, за какую команду вы играете. Эти программы в любой момент могут сделать вас предателем!

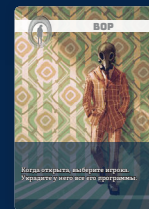
СУДНЫЙ ДЕНЬ

**Вы
ИЗГОЙ**



ЧЕЛОВЕК

+1



1



МАШИНА

+1

**Вы
ЧЕЛОВЕК**



ЧЕЛОВЕК

+1



1



ЧЕЛОВЕК

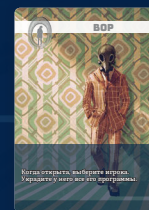
+1

**Вы
МАШИНА**



ЧЕЛОВЕК

+1



1



МАШИНА

+1



+1

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ЗАПОМНИТЕ САМОЕ ВАЖНОЕ:

- ✿ Вы можете говорить правду или лгать на ваше усмотрение. Исключение: лгать нельзя, когда вас убили и вы проверяете оставшихся в живых.
- ✿ Не показывайте свои карты другим игрокам.
- ✿ Если карта противоречит правилам, то главнее карта.
- ✿ Нельзя менять местами свои карты верности.
- ✿ Вы начинаете игру с двумя жизнями — это максимум, больше не набрать. Когда вы получаете повреждение, вы теряете одну жизнь. После второго повреждения вы умираете. Некоторые роли и программы, а также напарник могут восстановить одну жизнь или воскресить вас.
- ✿ После первого повреждения поверните роль набор. После второго откройте карту роли и обе карты верности и поверните их набор.



После первого повреждения



После второго повреждения

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ХОД ИГРЫ

Начните игру, если вы последним из всех подцепили компьютерный вирус. Или если в прошлой партии вас убили первым.

Возьмите **КАРТУ ВЕДУЩЕГО ИГРОКА**.

ПОДСКАЗКА, ЕСЛИ ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ

Сначала в свой ход выбирайте «Подсмотреть карту верности». Когда примерно поймёте, кто есть кто, вооружайтесь и целтесь во врагов. Запасайтесь программами, внимательно читайте их и используйте. Они дают полезные преимущества.

Машины обычно будут игнорировать изгоев и выбирать целью людей. В то же время люди будут заключать хрупкие союзы с изгоями, чтобы наверняка уничтожить машин. Но будьте внимательны! Изгои знают, что за ними придут после машин. Поэтому они всегда ищут возможность воткнуть людям нож в спину.

ВЫБОР ДЕЙСТВИЯ

Если вы не держите оружие в начале хода, то можете сделать что-то одно:

- 1.1 Подсмотреть одну карту верности другого игрока, не показывая её другим.
- 1.2 Вооружиться.
- 1.3 Взять одну карту из колоды программ.

Если вы держите оружие в начале хода, то можете сделать что-то одно:

- 2.1 Бросить своё оружие.
- 2.2 Сменить игрока-цель.
- 2.3 Выстрелить (выполнить все эффекты оружия).

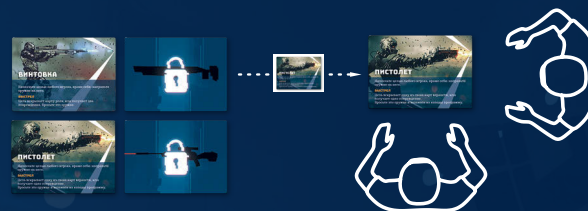
Вдобавок к выбранному действию вы можете использовать любое количество своих программ. Сделать это до или после вашего действия — решать вам. Некоторые программы работают в любой момент игры. Подробнее про всё это — в разделе «Вы используете программу».

ПОЯСНЕНИЯ К ДЕЙСТВИЯМ

- 1.1 **Подсмотреть.** Выберите игрока и любую из его карт верности. Осторожно подсмотрите её, чтобы другие не увидели, и верните. Если обе карты верности открыты, можете подсмотреть карту роли.



- 1.2 **Вооружиться.** Возьмите из центра стола что-то одно: пистолет, винтовку, напарника, если он есть. Назначьте целью любого игрока, кроме себя: направьте оружие на него.



Стрелять пока нельзя. Дождитесь своего следующего хода и выберите действие «Выстрелить».

Держать у себя можно только одно оружие за раз. Если вы взяли пистолет, а потом захотели винтовку, придётся в следующий ход сбросить винтовку, потом снова дождаться своего хода и взять пистолет.

Ракетница и лазер доступны только тем, кто их разблокировал. Это позволяют сделать некоторые карты роли и некоторые программы.

- * Ракетница позволяет выбрать двух игроков в качестве цели. Эти игроки должны сидеть рядом друг с другом, а не через одного игрока и не через двух игроков.
- * Если у вас лазер, не направляйте его ни на кого. Вместо этого выберите и назовите цель в момент выстрела.

- 1.3 **Взять одну карту из колоды программ.** Возьмите с верха колоды программ одну карту. Внимательно её прочитайте: что она даёт и когда её можно использовать. Если не будете использовать прямо сейчас, положите



её перед собой лицом вниз. Как работают программы — в разделе «Вы используете программу».

- 2.1 **Бросить оружие.** Верните оружие в центр стола. Если хотите взять другое оружие, сделайте это в свой следующий ход.
- 2.2 **Сменить игрока-цель.** Объявите, что меняете цель, и направьте своё оружие на другого игрока. Стрелять пока нельзя, можете сделать это в следующий ход.
- 2.3 **Выстрелить.** Объявите о выстреле по игроку, которого в прошлый ход назначили целью: «Я стреляю в Колю!» В этот момент кто-то может вмешаться и применить свою программу.

Когда вы стреляете, ваша цель выбирает — получить повреждение или открыть свою карту верности или роли. Некоторое оружие позволяет вам взять программу после выстрела. Действуйте по таблице:

ОРУЖИЕ	СКОЛЬКО ИГРОКОВ -ЦЕЛЕЙ	СКОЛЬКО ПОВРЕЖДЕНИЙ	ВМЕСТО ПОВРЕЖДЕНИЙ ЦЕЛЬ МОЖЕТ	СРАЗУ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА
Пистолет	1	1	Открыть 1 карту верности	Возьмите из колоды программу
Винтовка	1	2	Открыть роль	—
Ракетница	2	1 каждому	Открыть 1 карту верности	Возьмите из колоды программу
Лазер	1	2	Открыть 1 карту верности	—
Напарник	1	1 или восстановить 1 жизнь	Открыть роль	Возьмите из колоды программу

После выполнения всех эффектов бросьте оружие (верните его в центр стола).

КОНЕЦ ХОДА

В конце хода проверьте, чтобы у вас оставалось не больше двух программ. Лишние выберите и уберите под колоду программ.

После этого ходит игрок слева от вас. Отдайте ему карту ведущего игрока.

Если в этот ход кто-то погиб, надо проверить, вдруг одна из команд победила. Подробнее — в разделе «Вас убили».

ВЫ ИСПОЛЬЗУЕТЕ ПРОГРАММУ

Выберите её, откройте и прочитайте вслух. После этого программа сразу срабатывает — примените её эффект. Пока эффект не выполнен, никто не может использовать другие программы. А сразу после выполнения эффекта целиком — можно. После применения программы вы не можете по своей воле отменить её эффект.

Программы с пометкой «В любой момент» можно использовать в любой момент. Например, чтобы вмешаться в действие другого игрока. Программы «В свой ход» — только в свой ход. «Постоянные» программы действуют до конца игры.

НАПРИМЕР:

Алиса: Я стреляю в Колю! (Алиса только объявила об этом, и Коля ещё не решил, отделаться повреждением или открыть карту верности.)

Богдан: Нет, не стреляешь! (Открывает программу.) Тут написано, что ты бросаешь оружие. Бросай!

Алиса: (Возвращает оружие в центр стола. Стрелять не получится, так что надо выбрать другое действие.) Тогда я беру программу.

Если ваша программа — это тайная карта верности, то держите её скрытой до конца игры. Если в конце хода у вас больше двух программ верности, вам нужно сбросить лишние, чтобы осталось две.

Если вам попалась программа «Предводитель людей» или «Предводитель машин», загляните в раздел «Вы стали предводителем».

Использованную программу уберите под колоду программ.

ВЫ СТАЛИ ПРЕДВОДИТЕЛЕМ

Теперь вы предводитель машин или людей. Проверьте, выполняются ли условия превращения, указанные на карте. Учитывайте карты верности. Если да, то уберите свою карту роли в коробку и замените её картами предводителя. Количество ваших жизней остаётся прежним. Если до превращения у вас была одна жизнь, то и после будет одна. Зато теперь вы лучше защищены.

Вы не можете передать часть карт своей роли при обмене картами ролей, если того потребует программа (так действует, например, «Снимок экрана»).

ВЫ ОТКРЫЛИ КАРТУ РОЛИ

Способность роли срабатывает сразу же, если другое не написано на карте. Прочитайте свою карту роли и примените способность.

Некоторые способности постоянные и работают всегда, пока роль открыта. Исключения: Полуночица и Убийца.

ВАС УБИЛИ

Откройте свою карту роли и обе карты верности и поверните набок. Теперь вам надо проверить, вдруг одна из команд победила.

Все игроки, кроме вас, закрывают глаза и ставят на стол кулак. Называйте по очереди каждую команду: люди, машины, изгои. Люди, как только их назвали, поднимают большой палец. И опускают, когда назвали следующую команду. То же для машин и изгоев.

Если вы видите, что убиты все машины и изгои или убиты все люди, то объявите, что игра закончилась. Переходите к разделу «Победа». В противном случае объявите, что игра продолжается.

ЕСЛИ ВЫ МЕРТВЫ:

- Вы не можете вмешиваться в обсуждения. Не можете рассказывать остальным, кто есть кто. Даже намекать.
- Когда вы после смерти открываете карту роли, её способность не срабатывает. Но если вы воскреснете, непостоянные способности роли сразу сработают.
- Все карты остаются на столе перед вами, кроме оружия. Оружие верните в центр стола.
- Ваши постоянные программы не работают.
- Вы не можете стать целью оружия. Ракетница пропускает вас, как будто вас нет.
- Вы не можете стать целью программ или способностей чужих ролей. Исключение: Спящий, Спасатель, Несущий смерть и Бэкап.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

ПОБЕДА В ИГРЕ

Все машины и изгой убиты — побеждают люди.

Все люди убиты — побеждают машины.

Последний живой игрок — изгой, побеждает он один.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ ДЛЯ 9–16 ИГРОКОВ

Готовьтесь и играйте как обычно, учитывая следующие изменения.

ПОДГОТОВКА

1. Уберите из колоды программ все карты с красной точкой в углу.
2. Не раздавайте каждому игроку по две карты верности. Вместо этого положите одну карту верности между каждыми двумя соседними игроками. Эта карта — одна на двоих. Получается, у каждого из вас по-прежнему по две карты верности. По ним вы и определяете свою команду. При этом вы кое-что знаете о ваших соседях слева и справа.
3. Подготовьте оружие, карты роли и карты верности по таблице по количеству игроков. Таблица в начале правил.



СУДНЫЙ ДЕНЬ

ВАШ ХОД

В конце хода сбросьте программы, включая скрытые и открытые постоянные, пока у вас не останется одна.

ОРУЖИЕ

Если ракетница или лазер (или и то, и другое) в центре стола, используйте программы «ракетница» и «лазер» так же, как программу «спам». То есть как карту-пустышку.

ПОБЕДА

К обычным условиям победы добавляются эти:

- Если в игре есть легион, а все игроки, кроме легиона, убиты, то легион побеждает вместе.
- Если в игре есть павшие, а все не павшие игроки убиты, то павшие побеждают вместе.

РЕЖИМ «ЛЕГИОН» ДЛЯ ОПЫТНЫХ

Здесь появляются команды — легион и павшие. Все они считаются изгоями, но у них свои условия победы. Легион должен перебить всех не из легиона, а павшие — полностью избавиться от всех не павших.

Готовьтесь и играйте как обычно, учитывая следующие изменения.

ПОДГОТОВКА

Если вас больше шести игроков, замените одну карту верности изгоев на карту верности легиона.

Добавьте в колоду ролей карты «Пожиратель разума» и «Несущий смерть».

Определите свою команду как обычно, по картам роли и верности.

Пока вы не относитесь ни к легиону, ни к павшим. Исключения: если ваша роль **Пожиратель разума**, то вы легион. Если ваша роль **Несущий смерть**, то вы павший.

Если вас больше девяти игроков, вы можете совместить режим «Легион» с продвинутым режимом на 9–16 игроков. Играйте одновременно по правилам продвинутого режима и по правилам «Легиона».

ХОД ИГРЫ

Как только вы подсмотрели на карте роли, своей или чужой, **Пожирателя разума** — вы стали частью легиона. Если на карте **Несущий смерть** — вы среди павших. Если это карта верности легиона — вы часть легиона. Не объявляйте об этом, просто играйте дальше и старайтесь вычислить своих новых врагов.

Если вы «Всегда человек/машина/изгой/павший», то карта легиона всё это отменяет — теперь вы легион.

Если вы «Всегда человек/машина/изгой», то карта павшего это отменяет — вы павший. Если вы «Всегда легион», карта павшего не может это отменить, и вы остаётесь в легионе.

При проверке команд после смерти одного из игроков, так же называйте команды легиона и павших.

ПОБЕДА

К обычным условиям победы добавляются:

- Если все игроки, кроме легиона, убиты, то легион побеждает вместе.
- Если все не павшие игроки убиты, то павшие побеждают вместе.

FAQ

ПРОГРАММЫ И СПОСОБНОСТИ РОЛЕЙ

— В конце своего хода я взял программу из колоды, а на ней сказано, что можно использовать в любой момент. Можно прямо сейчас, в конце хода?

Да. Ваш ход заканчивается в тот момент, когда вы передаёте карту ведущего игрока человеку слева. До того можете использовать программы «В свой ход».

— Чтобы стать предводителем машин или людей, моя карта роли должна совпадать с картой предводителя?

Необязательно. Учитывайте карты верности и карту роли. Допустим, у вас роль человека, верность машинам **Ж2** и верность изгоям. Машины перевешивают, так что вы предводитель машин.

— Я предводитель машин и «Всегда машина». Мне выпала программа, которая позволяет поменяться картами ролей. На чужой карте роли «Всегда человек». Кто я теперь?

Будучи предводителем, вы не можете передавать часть своих карт ролей, только набор целиком. Тогда такой путаницы не должно возникнуть.

— Одновременно открылись три карты роли. В каком порядке разыграть их способности?

По часовой стрелке. Поступайте так всегда, когда несколько действий разыгрываются одновременно.

— Я использовал «Атаку Геверса» и «Шпионскую сеть». Их нужно складывать с моими двумя программами?

Нет. Как только эти карты использовали, они не учитываются в лимите руки.

— Аня стреляет в Борю и наносит ему два повреждения. Я могу успеть использовать программу бот-спасатель, чтобы спасти Борю? Нет, этой программой можно вылечить только живых игроков. Борю спасти уже поздно.

— Программа, которая превращает все карты верности человека в карты верности машины и наоборот, работает на карту роли и на тайные программы верности? На карту роли — нет. На программы верности — да.

ОРУЖИЕ И СРЕЛЬБА

— Я прицелился в Колю, но пока до меня дошёл ход, Колю уже убили. В кого теперь стрелять? В другого игрока на ваш выбор. Поменяйте цель сразу, как только Колю убили.

— Я начал ход без оружия, но потом получил оружие по карте программы. Можно выстрелить? Нет. Только в следующий ход.

— Используя Бронбота, я могу отнять оружие и сразу выстрелить из него? Нет. Можете отнять оружие и нацелить на игрока.

— Лазер позволяет выбрать цель непосредственно перед выстрелом. Карта «Вычислить по IP» смещает все цели по часовой стрелке. Могу воспользоваться этой картой, чтобы отвести от себя огонь лазера? Нет. Карта позволяет сменить только ранее выбранную цель. А лазер ни на кого не направлен до момента выстрела.

— Троян действует на лазер? Нет.

— Есть роль и программа, в которых есть текст «Вы можете сбросить своё оружие и вооружиться лазером». Мне обязательно иметь оружие, чтобы сбросить его и взять лазер? Не обязательно. Можно сбросить и взять лазер. А если оружия в руках не было, просто берите лазер.

— Я использую напарника и лечу другого игрока. Мне нужно сбросить оружие и взять программу? На карте говорится только про стрельбу. Неважно, лечите или стреляете, сбросьте напарника и возьмите программу.

— Моя способность — вооружаться сразу двумя оружиями. Но нас в игре осталось только двое. На кого нацеливать второе оружие? Ни на кого. Выберите одно оружие и одну цель для него. На себя нацеливать нельзя.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

— Я первый убитый игрок и проверяю, кто остался в живых. И выясняется, что людей в игре не было с самого начала! Кто тогда победил?

Никто, играйте дальше друг против друга. Систему заглощило, и машины с изгоями теперь повально уничтожают друг друга.

— Убитый игрок проверил нас и объявил, что победили машины. Но я могу воскресить одного человека. Можно? Нет. После того как объявили команду-победителя, игра закончилась.

РЕЖИМ «ЛЕГИОН»

— Я Пожиратель разума. Мою карту забрал другой игрок с помощью программы. Он теперь легион? А я? Вы оба легион.

АВТОР

Штефан Годот

ХУДОЖНИК

Grandfailure

ДИЗАЙН

Карстен Шульман

Спасибо моей жене Михаэлле, Дениз Метце, Карстен Шульман, команде the rules girl, rocketbeansTV, Рее Шмидт-Ламонтайн, Kalanji Vision и всем тестировщикам и последователям на kickstarter!

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Разработка: Максим Половцев
Анна Половцева
Дмитрий Чупикин

Вёрстка: Александр Гердт
Ольга Карпова
Евгений Копылов

Тексты: Анна Давыдова
Сергей Абдульманов

Корректор Ксения Ларина

Перевод Михаил Краснопольский

© Godot games. 2017.

© ООО «Магеллан Производство», 2019.

111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал,
дом 11, строение 9, этаж 2, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

