

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

НЕИЗВЕДАННЫЕ ЗЕМЛИ

ПРАВИЛА КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЫ «ОДИН ЗА ВСЕХ»

Данные правила позволят вам опробовать полностью кооперативный режим в игре «Остаться в живых: Неизведанные земли». Эти правила действуют для 2–4 игроков и могут быть использованы в любом сценарии, кроме сценария 5.

Перед началом игры все участники должны договориться о том, что будут проходить сценарий в кооперативном режиме. В этом случае в основные правила игры вносятся изменения, описанные в следующих разделах.

КОНЕЦ ИГРЫ

Вместо основных правил победы и поражения используйте описанные ниже правила.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Все игроки побеждают в том случае, когда свойство карты позволяет победить всем выжившим вместе.

Если свойство карты позволяет победить только некоторым выжившим (но не всем), **не применяйте** свойство этой карты и не читайте её художественный текст. Вместо этого разыграйте финальное испытание, соответствующее названию этой карты (см. стр. 2).

ПОРАЖЕНИЕ В ИГРЕ

Если выживший проигрывает при выполнении условия, указанного в свойстве карты, то **проигрывают все выжившие** (даже если это свойство позволило бы кому-нибудь из них победить).

Когда персонаж погибает, все игроки проигрывают, как только начнётся следующий ход участника, играющего за погибшего персонажа. Такое поражение можно предотвратить, если игроки воскресят погибшего персонажа до того, как начнётся ход играющего за него участника (см. раздел «Воскрешение погибших»).

ВОСКРЕШЕНИЕ ПОГИБШИХ

Каждый раз, когда один из оставшихся в игре выживших должен излечить урон (любого типа), он может вместо этого излечить урон (того же типа) погибшему, находящемуся на одной с ним клетке. В таком случае после излече-

ния урона погибший возвращается в игру — поставьте его фигурку вертикально. Воскрешённый персонаж получает 5 выносливости и больше не считается погибшим.

Пример: персонаж Галины получил 3 урона (2 физических и 1 истощение). В фазе ночи он получает ещё 1 истощение и погибает. Пётр в свой ход перемещает своего персонажа на клетку персонажа Галины и тратит 1 еду, чтобы выполнить действие восстановления. Вместо того чтобы излечить 1 истощение у своего персонажа, он излечивает 1 истощение у персонажа Галины. Она ставит свою фигурку выжившего вертикально, и её персонаж получает 5 выносливости.

Обратите внимание: когда выживший погибает, не устанавливайте его диск выносливости на 0 — значение выносливости погибшего персонажа остаётся таким же, каким оно было в момент его гибели, и не меняется до тех пор, пока его не воскресят. Другими способами погибшие получать выносливость не могут.

КАРТЫ УГРОЗ С КЛЮЧЕВЫМ СЛОВОМ «ПЛЕМЯ»

Некоторые карты угроз не разыгрываются в кооперативном режиме. Когда выживший берёт карту угрозы с ключевым словом «Племя», он сбрасывает её и берёт новую карту угрозы **вне зависимости от того, есть ли на игровом поле другие выжившие**.

Данное правило применяется также и к карте угрозы «Сделка», поскольку её свойство аналогично свойствам карт с ключевым словом «Племя».

РЕЖИМ «НА ГРАНИ»

Если игроки хотят повысить уровень сложности кооперативного режима, они могут перед началом партии выбрать режим «На грани».

В этом режиме любой выживший погибает, когда получает **третий урон** (вместо четвёртого).

Мы рекомендуем использовать этот режим всем опытным игрокам, особенно если они уже прошли 4 первых сценария по основным правилам.

ФИНАЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Если при выполнении условия, указанного в свойстве карты, должны победить только некоторые из выживших, не разыгрывайте эту карту – вместо этого найдите на данной странице финальное испытание с тем же названием. Прочитайте художественный текст этого испытания и примените указанное в нём свойство.

КАМЕННЫЕ ВРАТА

Карта исследования № 8 (комплект 1.4)

Только вам показалось, что схватка окончена, как это кошмарное существо восстало вновь, да ещё стало сильнее прежнего. Чтобы одолеть его и пройти через врата, придётся действовать сообща.

Переместитесь на 1 клетку и призовите жетон особого противника № 86 на клетку с символом цели ♣. Значение здоровья этого противника становится равным ♣ вместо 2. Если он будет побеждён, все выжившие побеждают – прочитайте художественный текст карты исследования № 8.

ПОСЛЕДНЕЕ ИСПЫТАНИЕ

Карта задания. Сценарий 3 – Этап 3 (комплект 1.3)

Машина смерти взрывается фейерверком из запчастей и клубов чёрного дыма. Едва успев облегчённо вздохнуть, вы замираете от ужаса, когда из дымовой завесы выезжает ещё одна. Две машины?! Как это вообще возможно?

Переместитесь на 1 клетку и призовите жетон особого противника № 186 на клетку с ориентиром № 107. Значение здоровья этого противника становится равным ♣ вместо 4. Если он будет побеждён, все выжившие побеждают – прочитайте художественный текст карты этапа 3.

ДОРОГА ДОМОЙ

Карта исследования № 155 (регион «Топи»)

Вы уверены, что по этой тропе можно выбраться из болот и в конце концов добраться до дома, но не можете просто взять и бросить остальных на произвол судьбы, ведь это будет преследовать вас до конца жизни.

Когда все выжившие будут находиться на клетке с символом цели ♣ и один из них использует предмет «Ингибиторы», вы сможете разыграть карту № 155 по обычным правилам. В таком случае все выжившие побеждают.

НА ДРУГОЙ СТОРОНЕ

Карта исследования № 153 (регион «Заснеженные горы»)

Как бы вам ни хотелось домой, вы не смогли бы простить себе, что оставили остальных умирать. Нужно рассказать им о гондоле и собрать достаточно предметов, чтобы оплатить проезд.

Верните себе 3 созданных предмета, сброшенных по свойству карты № 152. Когда все выжившие будут находиться на клетке с ориентиром № 101 и один из них использует предмет «Запчасти для гондолы», вы сможете разыграть карту № 153 по обычным правилам (если получите соответствующее указание). В таком случае все выжившие побеждают.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ

Карта исследования № 60 (регион «Остров», комплект 3.14)

Когда вы выходите в открытое море, вас охватывает чувство вины. Пожалуй, в лодке хватит места ещё для одного... и вы даже не рассказали товарищам про вёсла. Вы разворачиваете лодку и возвращаетесь за остальными.

Когда все выжившие будут находиться на клетке с символом цели ♣ и у них будет 1 предмет «Вёсла» (или 2 таких предмета, если ♣ равно 3 или больше), все выжившие побеждают – прочитайте художественный текст карты исследования № 60.

