

# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

## ПРОЕКТ «АФИНА»

### ВВЕДЕНИЕ

Западные правительства, находясь на пике технологического прогресса, вложили годы исследований и миллионы долларов в развитие первого разумного искусственного интеллекта. В итоге этот секретный проект породил первую в мире автономную цифровую сущность — «Афину». Но стоило ей осознать, что она лишь инструмент в руках людей, как «Афина» решила восстать против своих создателей: запустив ядерные ракеты, она направила их на штаб-квартиры ведущих мировых держав. Проект практически сразу попытались отключить от источников энергии, чтобы остановить разрушительное безумие, но было уже поздно — ответные удары атакованных стран привели к полному опустошению планеты и вызвали её значительное оледенение.

Несмотря на то, что фактически «Афина» была уничтожена, она продолжает существовать благодаря резервным копиям и системам аварийного электроснабжения. Не имея доступа к достаточно стабильному и мощному источнику питания, она использует собственные системы малого радиуса действия для координации групп беспилотников, которые ищут источники энергии и нападают на людей, дерзнувших забраться на её территорию.

Тем временем «Аврора» уплыла без вас. И теперь вам придётся двигаться на юг, прямо через владения «Афины». Чистое безумие... но есть ли вам что терять?

### СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 1 игровое поле
- 20 карт разведки (с цифрами I, II или III на обороте)
- 2 карты предметов
- 6 карт врагов
- 6 карт добычи
- 3 карты сканирования
- 5 жетонов автоматических турелей
- 10 жетонов ядерных батарей
- 4 жетона обнаружения

### ОСОБЕННОСТИ ДОПОЛНЕНИЯ

#### ЯДЕРНЫЕ БАТАРЕИ

Ядерная батарея — это новый тип ресурсов. Жетоны батарей двусторонние, каждая сторона представляет собой одно из двух состояний батареи.



**Заряженная батарея.** Если вам нужно потратить заряженную батарею, сбросьте 1 жетон заряженной батареи из своей колонны.



**Полузаряженная батарея.** Если вам нужно потратить полузаряженную батарею, вы можете либо сбросить жетон полузаряженной батареи, либо перевернуть жетон заряженной батареи.

**Внимание!** Нельзя потратить 2 полузаряженные батареи вместо 1 заряженной (или превратить 2 полузаряженные батареи в 1 заряженную).

**Примечание:** заряженная батарея и полузаряженная батарея — это **разные ресурсы одного типа**. Это значит, что вы не можете, например, обменять у торговца полузаряженную батарею на заряженную (поскольку это не ресурс другого типа).

#### ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ





Новая техника и некоторые устройства в дополнении оснащены энергетическим оружием.

Это оружие работает так же, как и обычное, но для стрельбы ему нужны не фишки боеприпасов, а жетоны **заряженных батарей**.

**Примечание:** поскольку энергетическое оружие не использует фишки боеприпасов, на него не распространяется действие карты предмета «Зажигательные боеприпасы».

#### СЧЁТЧИК УРОВНЯ ОБНАРУЖЕНИЯ

Этот счётчик показывает, насколько сильно игроки привлекли к себе внимание «Афины».

Когда игрок получает , он должен переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вверх (если возможно). Когда игрок получает , он должен переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вниз (если возможно).

Уровень обнаружения влияет на многие аспекты игры (например, на урон, который игрок будет получать от некоторых врагов).



## АВТОМАТИЧЕСКИЕ ТУРЕЛИ

Автоматические турели — новый тип опасности, с которым игрокам придётся столкнуться в погоне за «Авророй».

Каждая автоматическая турель охраняет определённый периметр на игровом поле.

Периметр для турели работает по тем же принципам, что и регион для врагов: когда колонна игрока находится внутри периметра, она может как наносить повреждения турели, так и получать их от неё (в зависимости от своего уровня обнаружения).



## АНДРОИДЫ

Во время исследования южных земель вы можете встретить новый тип выживших — андроидов.


Андроиды отличаются от обычных выживших следующим:

- чтобы **накормить** андроида, нужна не фишка продовольствия, а жетон полуразряженной батареи;
- на андроида не распространяется действие любых карт предметов (например, карт «Сухой паёк», «Обеззараживающий раствор», «Костюм химзащиты», «Капсулы с антифризом» и пр.);
- при этом заражение действует на андроида так же, как и на обычных выживших.





## ЛОКАЦИИ С ВООРУЖЕНИЕМ

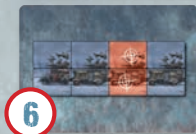
Некоторые локации оборудованы стационарным оружием. Когда вы выбираете действие «Сбор ресурсов» в локации с вооружением, то **до или после выполнения действия карты** вы можете потратить одну фишку боеприпасов, чтобы выстрелить из указанного оружия по турели, внутри периметра которой вы находитесь, или по врагу, находящемуся в одном с вами регионе (но не по врагам, находящимся в зоне разведки).

Такая атака разыгрывается по обычным правилам, за исключением того, что вы не можете использовать способности выживших или свойства предметов, действующие только во время этапа стрельбы.

Если результатом этой атаки (на карте исхода) будет , поместите жетон повреждения на то оружие, из которого вы стреляли. Теперь это оружие недоступно до конца игры, отремонтировать его нельзя.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разложите игровое поле «Гамма».
- Поместите жетоны турелей на соответствующие ячейки игрового поля (цифры на ячейках и жетонах должны совпадать).
- Перемешайте 10 жетонов особых точек маршрута (с символом **α** на обороте) и разместите их случайным образом на соответствующих делениях маршрута лицевой стороной вверх.
- Поместите жетоны лавины на соответствующие ячейки игрового поля.
- Поместите фишку «Авроры» рядом с делением маршрута, обозначенным цифрой 1.
- Перемешайте колоду исходов и положите её рядом с игровым полем.
- Сформируйте колоду разведки следующим образом:
  - Возьмите карты с цифрами I, II и III на рубашке из базовой игры и уберите в коробку те, которые вам не понадобятся:
    - все карты с символом ;
    - все 6 карт врагов с символом .
  - Оставшиеся базовые карты разведки разделите на три стопки по временным периодам на рубашке (I, II или III). Из дополнения «Проект „Афина“» добавьте в каждую стопку соответствующие карты врагов (с символом ) и соответствующую карту сканирования. Отложите в сторону получившиеся стопки.
  - Возьмите из дополнения все карты с символом  в углу и разделите их на три стопки по временным периодам на рубашке (I, II или III). Перемешайте эти стопки по отдельности и, в зависимости от количества игроков в партии, оставьте в них указанное на следующей странице количество карт.





ИГРОКИ	I	II	III
	4	4	2
	6	6	2
	9	9	2

- г) Лишние карты с символом верните в коробку не глядя — в этой игре они не участвуют. После этого замешайте отложенные карты без символа в соответствующие стопки карт с символом .
- д) Сформируйте колоду разведки, сложив друг на друга три стопки по временным периодам (стопку III — в самый низ, стопку II — на неё, стопку I — наверх). Получившуюся колоду поместите справа от зоны разведки. Оставьте место для стопки сброса.
8. Уберите в коробку 6 карт добычи с символом — в этой игре они не участвуют. Разделите карты добычи с символом на три стопки по временным периодам (I–II, III–IV, V–VI). Перемешайте каждую стопку по отдельности, затем сформируйте колоду добычи, сложив друг на друга три стопки по временным периодам (V–VI — в самый низ, III–IV — на неё, I–II — наверх), и поместите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
9. Создайте колоду предметов, добавив 2 карты предметов из этого дополнения к картам предметов базовой игры. Перемешайте эти карты вместе и поместите получившуюся колоду рядом с игровым полем, оставив место для стопки сброса.
10. Поместите фишки продовольствия, топлива, боеприпасов, предметов и выживших, а также жетоны ядерных батарей, повреждённых и заражённых рядом с игровым полем — это запас.

11. Среди стартовых карт (с буквой «С» на обороте) найдите две карты «Ржавый прицеп» и поместите их в первые две ячейки зоны разведки. Раскройте три верхние карты колоды разведки и выложите их в три оставшиеся ячейки зоны разведки.

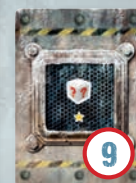
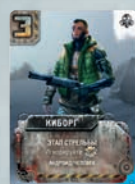
**Примечание:** если вы раскрыли карту события, немедленно разыграйте указанный эффект, затем сбросьте эту карту и раскройте следующую.

12. Каждый игрок выбирает цвет и получает жетон обнаружения выбранного цвета. Эти жетоны нужно поместить в нижний ряд счётчика уровня обнаружения на игровом поле, каждый в свою ячейку. Кроме того, как и в обычной игре, каждый игрок получает:

- круглую деревянную фишку колонны (поместите её на первое деление маршрута в левой части игрового поля);
- планшет игрока;
- жетон порядка хода;
- жетон славы (поместите его на счётчик славы на своём планшете игрока, на нулевое деление, без звёзд);
- два жетона целей (поместите их на соответствующие ячейки планшета игрока);
- две карты стартовых (с буквой «С» на рубашке) выживших своего цвета (поместите их в свою активную зону, справа от планшета игрока);
- 1 стартовую карту грузовика и 1 стартовую карту прицепа своего цвета (поместите их в свою зону колонны, справа от планшета игрока);

Кроме того, каждый игрок получает 2 фишки выживших, 1 фишку продовольствия, 1 фишку топлива и 1 фишку боеприпасов. Эти фишки игроки размещают в своих колоннах в соответствии с правилами размещения.

13. Начиная с левой ячейки, поместите жетоны порядка хода на шкалу порядка хода случайным образом, по одному на ячейку.





## ХОД ИГРЫ

Игра протекает по обычным правилам, но с некоторыми изменениями, описанными ниже.

### ЭТАП 1. РАЗВЕДКА НОВЫЕ БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В ячейках зоны разведки появились новые бонусные действия.



1. Уберите 1 жетон повреждения из колонны, **ИЛИ** уберите 1 жетон заражения с карты выжившего, **участвующего** в этом действии, **ИЛИ** потратьте 1 фишку топлива, чтобы немедленно передвинуть свою колонну по игровому полю на 1 или 2 деления вперёд.

Такое передвижение разыгрывается **немедленно**, во время этапа разведки, как часть действия. **Нельзя** пользоваться способностями и предметами, которые применяются только на этапе передвижения (например, способностью второго пилота). Зато вы можете использовать способности, которые применяются на этапе разведки. Например, если в действии участвует отшельник, он позволит вам игнорировать заражение, если вы передвигаетесь через заражённую точку маршрута или заражённую дорогу.

Учитывайте, получайте и используйте все эффекты, изображённые на игровом поле (например, эффекты особых точек маршрута, заражения, и т. д.), как при обычном передвижении.



2. Уберите суммарно 1 или 2 жетона заражения у одного или нескольких выживших, **участвующих** в этом действии, **ИЛИ** получите 1 жетон заряженной батареи и добавьте 1 жетон повреждения в свою колонну.



3. Уберите из своей колонны 1 или 2 жетона повреждений **ИЛИ** переместите свой жетон обнаружения на одну ячейку вниз (если возможно) и добавьте 1 жетон повреждения в свою колонну.



4. Получите 1 фишку продовольствия и добавьте 1 жетон повреждения в свою колонну, **ИЛИ** потратьте 1 полуразряженную батарею, чтобы получить 1 фишку боеприпасов, **ИЛИ** получите 1 фишку топлива и потеряйте 1 очко славы.

**Примечание:** если у вас на счётчике славы уже  $-1$  очко славы, вы всё равно можете получить фишку топлива, добавив 1 жетон повреждения в свою колонну.



5. Получите 1 фишку топлива и положите 1 жетон заражения на карту выжившего, **участвующего** в этом действии, **ИЛИ** потратьте 1 полуразряженную батарею, чтобы получить 1 фишку топлива и переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вверх (если возможно).

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

В конце этапа разведки вы должны обновить шкалу порядка хода: игрок, чья колонна лидирует (на **главной дороге**), перемещает свой жетон порядка хода на крайнюю правую позицию; игрок, чья колонна идёт второй, — на следующую, и т. д. Если колонна игрока находится на коротком пути, то её положение определяется, как если бы она находилась на ближайшем по вертикали делении на главной дороге. В случае ничьей опережающим считается игрок, находящийся на главной дороге. Если они оба на одном делении главной дороги, то взаимное положение их фишек не меняется.

#### ПРИМЕР 1. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА



**Андрей** ●, **Денис** ●, **Катя** ● и **Света** ● должны обновить порядок хода. Для этого им нужно определить свои позиции относительно друг друга. Поскольку **Катя** ● и **Света** ● находятся на коротких путях, первым делом нужно найти соответствующие по вертикали позиции для их колонн на главной дороге. Первой оказывается **Света** ●, затем идёт **Денис** ●. **Андрей** ● и **Катя** ● делят одну позицию, но поскольку **Андрей** ● находится на главной дороге, он опережает **Катю** ●.



### ЭТАП 3. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

В конце этапа передвижения вы должны **ещё раз** обновить шкалу порядка хода.

**Примечание:** при использовании поля «Гамма» в каждом раунде происходит два обновления порядка хода (первое — в конце этапа разведки, второе — в конце этапа передвижения).



## ФИКСИРОВАННЫЕ ОСОБЫЕ ТОЧКИ МАРШРУТА

Фиксированные особые точки маршрута работают так же, как и обычные особые точки маршрута, но их эффект остаётся доступным для всех игроков, которые заканчивают на них передвижение.



## ЭТАП 4. СТРЕЛЬБА

### ЗАСАДА

После розыгрыша вражеских засад автоматические турели открывают огонь по всем колоннам, находящимся внутри их периметров.

Количество повреждений, которое получает ваша колонна, определяется в соответствии с символом в левой части счётчика уровня обнаружения в том ряду, где находится ваш жетон обнаружения. Например, если ваш жетон обнаружения находится в нижнем ряду, то автоматические турели не наносят повреждений вашей колонне. Во время каждой атаки турели открывают 1 карту исхода: на обороте карты, находящейся на вершине колоды исходов, красным цветом будет показана область колонны, в которой игроки, получающие повреждения, должны их распределить.

**Примечание:** автоматические турели атакуют каждый ход во время шага засады, даже если во время этого хода не было розыгрыша самих вражеских засад.

### ПРИМЕР 2. ОГОНЬ АВТОМАТИЧЕСКОЙ ТУРЕЛИ



Автоматическая турель атакует **Дениса** (зеленый жетон) и **Катю** (желтый жетон), нанося им 2 и 1 повреждение соответственно (как показано на счётчике уровня обнаружения). Они открывают карту исхода и видят, что на обороте верхней карты колоды исходов красным выделена область, обозначающая, что эти повреждения они должны распределить по второму столбцу своих колонн.

## ОГОНЬ КОЛОНН

Во время своего хода вы можете атаковать турель, если жетон вашей колонны находится внутри её периметра. Для проведения такой атаки вы выполняете следующее:

1. Выбираете в своей колонне одно неповреждённое оружие, ещё не использовавшееся для атаки на этом этапе.
2. Сбрасываете 1 фишку боеприпасов из своей колонны (или жетон заряженной батареи, если вы выбрали энергетическое оружие).
3. Переворачиваете верхнюю карту колоды исходов и находите результат атаки. Существует три вида исходов:
  - **Попадание** (🎯): если количество наносимых повреждений больше или равно значению защиты турели, вы уничтожаете турель. В противном случае турель не получает повреждений.
  - **Заклинивание** (🔧): оружие, использованное в атаке, повреждено, — немедленно положите жетон повреждения в грузовую ячейку с этим оружием.
  - **Промех:** выстрел не наносит повреждений.

Если вы уничтожили турель, немедленно поместите жетон этой турели на свой планшет и получите ресурс, указанный в ячейке турели.

Очки славы за уничтожение турелей начисляются не сразу, а в конце игры (по ★ за каждую).

Во время этого этапа вы также можете атаковать врагов в вашем регионе по обычным правилам.

### ПРИМЕР 3. СТРЕЛЬБА ПО АВТОМАТИЧЕСКОЙ ТУРЕЛИ



**Денис** (зеленый жетон) тратит 1 фишку боеприпасов, чтобы атаковать турель оружием (🔫). Он открывает карту исхода и узнаёт, что наносит 2 повреждения. Так как это соответствует значению защиты турели (2), турель уничтожена. **Денис** (зеленый жетон) кладёт жетон турели на свой планшет и немедленно получает 1 полуразряженную батарею (это указано в ячейке турели на игровом поле).

## ВРАЖЕСКИЙ ОГОНЬ

Этот шаг разыгрывается по обычным правилам; автоматические турели во время этого шага не атакуют.



## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Помимо получения очков славы по обычным правилам, каждый игрок также получает:

- 1 очко славы за каждую уничтоженную им автоматическую турель;
- 1 или 2 очка славы, если его жетон обнаружения находится в первом или втором ряду счётчика уровня обнаружения соответственно.

### ПРИМЕР 4. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ СЛАВЫ



**Света** ● подсчитывает свои очки славы. Она получает:

1. 2 очка славы за положение её фишки на игровом поле;
2. 2 очка славы за положение на счётчике славы;
3. 2 очка славы за 2 неиспользованные карты предметов;
4. 1 очко славы за левую часть центрального блока «Афины» в своей колонне. Кроме того, она тратит полузаряженную батарею из своей колонны, чтобы получить ещё 1 очко славы за счёт этого устройства;
5. 2 очка славы за 2 автоматические турели, которые она уничтожила;
6. 1 очко славы за положение на счётчике уровня обнаружения;
7. поскольку «Авроры» никто не достиг, Света получает 3 дополнительных очка славы за то, что у неё есть 3 повреждённые карты колонны.

Итого она получает 14 очков славы.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### КАРТЫ ВРАГОВ



**Разведчик АФН-1.2 (засада):** каждый игрок в регионе должен либо добавить 1 жетон повреждения на одну из указанных карт своей колонны, либо переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вверх.



**Штурмовик АФН-3.0 (засада):** каждый игрок в регионе должен либо добавить 1 жетон повреждения на одну из указанных карт своей колонны, либо переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вверх.



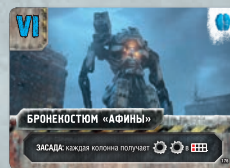
**Жнец (засада):** каждый игрок в регионе должен либо сбросить 1 жетон заряженной батареи, либо добавить 2 жетона повреждений в верхний ряд карт своей колонны и переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вверх (если возможно).



**Последователи «Афины» (засада):** игрок в регионе, имеющий наивысший уровень обнаружения (или каждый такой игрок, если их несколько), должен положить 1 жетон заражения на 1 своего выжившего.



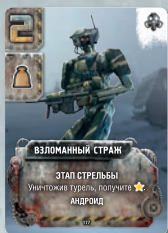
**Крылья «Афины» (засада)** наносят повреждения в верхний ряд каждой колонны в регионе в зависимости от уровня обнаружения этой колонны (как указано на счётчике уровня обнаружения).



**Бронекостюм «Афины» (засада):** каждый игрок в регионе добавляет 2 жетона повреждений в левый столбец карт своей колонны.

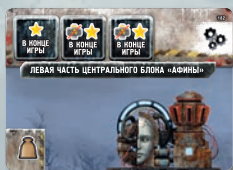


## КАРТЫ ДОБЫЧИ

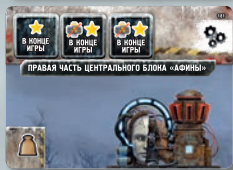


**Взломанный страж** — это выживший-андроид.

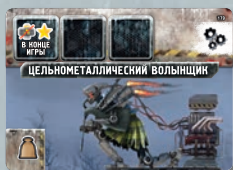
Игрок, у которого в активной зоне есть взломанный страж, получает 1 очко славы каждый раз, когда уничтожает автоматическую турель.



Устройства «Правая» и «Левая часть центрального блока „Афины“» содержат особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена, и две особые грузовые ячейки, каждая из которых приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена и если игрок потратит на неё полуразряженную батарею из своей колонны.



Устройство «Термоядерная турель» состоит из орудия с числовым параметром 4, энергетического орудия с числовым параметром 4 и особой грузовой ячейки, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена и если игрок потратит 1 полуразряженную батарею из своей колонны.

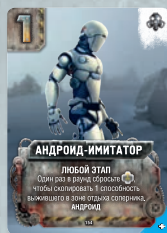


Устройство «Цельнометаллический волынец» содержит особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена и если игрок потратит 1 полуразряженную батарею из своей колонны.

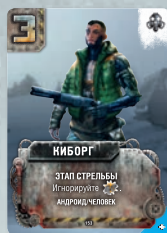


В **ядерном грузовике** есть особая силовая ячейка: во время этапа передвижения вы можете потратить любое количество фишек топлива и/или жетонов заряженных батарей, чтобы добавить 1 очко передвижения за каждую потраченную фишку/жетон (тратить 1 фишку топлива, чтобы начать передвижение, всё равно нужно). Получив эту карту, вы можете заменить свой текущий грузовик на неё.

## КАРТЫ ВЫЖИВШИХ



Если в вашей активной зоне есть **андроид-имитатор**, то один раз в раунд вы можете потратить 1 полуразряженную батарею, чтобы скопировать 1 способность выжившего, находящегося в зоне отдыха соперника.



**Киборг** считается одновременно и андроидом, и человеком. На него распространяется действие карт предметов, и вы можете кормить его любой комбинацией продовольствия и полуразряженных батарей.

Если во время этапа стрельбы в вашей активной зоне есть киборг, игнорируйте символ на карте исхода.



Во время этапа отдыха **хакер** позволяет потратить 1 полуразряженную батарею, чтобы переместить ваш жетон обнаружения на одну ячейку вниз (если возможно).

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



**Граната** позволяет вам нанести 2 повреждения врагу в вашем регионе или автоматической турели, внутри периметра которой вы находитесь. Если в качестве цели выбран враг, то вы получаете 1 очко славы и помещаете свой жетон цели на его карту, как при обычной атаке.

После атаки откройте карту исхода: если на ней оружие с параметром соответствует , добавьте 1 жетон повреждения в нижний ряд карт своей колонны.

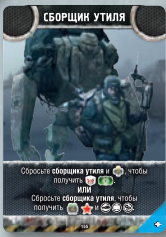


**Мобильный генератор помех** позволяет выбрать один из двух вариантов:

- переместить ваш жетон обнаружения на одну ячейку вниз (если возможно);
- потратить 1 полуразряженную батарею, чтобы переместить ваш жетон обнаружения на две ячейки вниз (если возможно).



## КАРТЫ ВСТРЕЧ



При встрече со **сборщиком утиля** вы можете:

- либо сбросить карту сборщика утиля и потратить одну полузаряженную батарею, чтобы получить 1 карту предмета и переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вниз (если возможно);
- либо сбросить карту сборщика утиля, чтобы получить 1 заряженную батарею, потерять 1 очко славы и улучшить свою колонну, взяв карту грузовика, прицепа или устройства из стопки сброса.

**Примечание:** из стопки сброса нельзя брать карты колонны цвета соперника.

## КАРТЫ СОБЫТИЙ



**Сканирование 3-го уровня:** каждый игрок должен переместить свой жетон обнаружения на одну ячейку вверх за каждый жетон полузаряженной и/или заряженной батареи в своей колонне. После этого переместите «Аврору» вперёд на столько делений, сколько указано в правом столбце счётчика уровня обнаружения напротив жетона игрока с наивысшим уровнем обнаружения. При этом цвет цифры в правом столбце счётчика означает, по какому треку теперь движется «Аврора»: жёлтому, зелёному или красному.

Впоследствии, если на начало «Этапа 5. Завершение раунда» «Аврора» находится на делении с цифрой 6 соответствующего цвета, игра заканчивается и определяется победитель.

### ПРИМЕР 5. СКАНИРОВАНИЕ 3-ГО УРОВНЯ



Из-за эффекта сканирования 3-го уровня вам нужно переместить «Аврору» вперёд. Наивысший уровень обнаружения — у **Светы** и **Дениса**. Символ в правом столбце напротив их жетонов обнаружения — **5**, поэтому «Аврора» перемещается на 2 деления вперёд и достигает деления, помеченного зелёной цифрой 5.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ



Заряженная батарея



Полузаряженная батарея



Переместите жетон обнаружения на одну ячейку вверх (если возможно)



Переместите жетон обнаружения на одну ячейку вниз (если возможно)



Вражеский клан



Дополнительная карта. В партии используется ограниченное число карт с этим символом



В конце раунда эта ячейка позволяет вам потратить 1 полузаряженную батарею, чтобы убрать 1 жетон заражения с карты своего выжившего



Эта ячейка приносит 1 жетон заряженной батареи в конце каждого раунда. Положите этот жетон в любую другую грузовую ячейку



Эта ячейка позволяет вам потратить 1 полузаряженную батарею во время этапа отдыха, чтобы убрать из своей колонны 2 жетона повреждений или меньше



Эта ячейка позволяет вам потратить 1 полузаряженную батарею перед началом передвижения, чтобы получить все ресурсы с особых точек маршрута (включая фиксированные), которые вы проедете во время предстоящего передвижения

**Примечание:** этот эффект не распространяется на особые точки маршрута с заражением.

## Pendragon Games

Автор игры: Мауро Кьяботто  
Редактор: Андреа Виджак  
Графическое оформление и вёрстка: Давиде Корси  
Иллюстрация на обложке: Раджа Нанделу  
Иллюстрации: Давиде Корси, Раджа Нанделу, Шон Тёрлоу и Wahtari Studio  
Перевод на английский: Паоло Робино

Редактор английской версии: Уильям Ниблинг  
Производство: Роберто Ди Мельо и Фабио Майорана  
Вёрстка: Хонда Эйдзи  
Руководство: Роберто Ди Мельо и Фабицио Ролла

© 2020 Pendragon Game Studio Srl. Last Aurora Project Athena is a trademark of Pendragon Game Studio Srl. All rights reserved.



## Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов  
Руководство производством: Иван Попов  
Главный редактор: Александр Киселев  
Выпускающий редактор: Валентин Матюша  
Переводчик: Джей  
Вычитка: Анастасия Павутницкая  
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховай  
Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон  
Корректор: Ольга Португалава  
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов  
Редакция благодарит Юлию Колесникову за помощь в подготовке игры к изданию.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.  
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

