


# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ



## Эксклюзивные карты Kickstarter-кампании




Эти правила позволят вам добавить в игру промо-карты, открытые в качестве сверхцелей во время кампаний по игре «Погоня за „Авророй“» на Kickstarter и Crowd Republic.

### КАРТЫ КОЛОННЫ

**Подготовка к игре:** чтобы добавить в игру устройство или грузовик из этого набора, просто замените новой картой карту с символом  из стопки такого же временного периода (I, II или III).



**Огнемёт** — особое оружие, которое использует  вместо .

Когда вы стреляете из этого оружия, потратьте 1 фишку топлива и открывайте карты исходов до тех пор, пока не откроете карту, в которой оружие с параметром  будет соответствовать **заклинивание**  или **промах**. Сложите повреждения, указанные в ряду  на всех открытых таким образом картах, — это и будет урон, который нанесёт огнемёт.



**Протогрузовик** — грузовик с двумя особенностями:

- на него нельзя устанавливать устройства;
- он содержит особую грузовую ячейку, которая позволяет передвигать колонну, не тратя фишки топлива (вы, как обычно, можете увеличить скорость, потратив дополнительные фишки топлива, но тратить фишку топлива, чтобы начать передвижение, не нужно).



**V8 Аннигилятор** — грузовик с двумя особенностями:

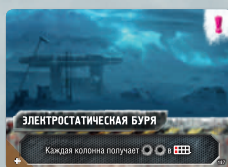
- на него нельзя устанавливать устройства;
- он содержит особую грузовую ячейку, которая во время этапа передвижения позволяет увеличить скорость грузовика на 2 (а не на 1, как обычно) за каждую дополнительно потраченную фишку топлива.

### КАРТЫ СОБЫТИЙ

**Подготовка к игре:** чтобы добавить в игру эти карты, просто замешайте их в стопки такого же временного периода (I, II или III) и подготовьте колоду разведки по обычным правилам.




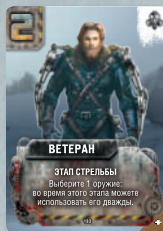
Когда открывается событие «**Радиоактивное облако**», каждый игрок должен положить 1 жетон заражения на своего выжившего.



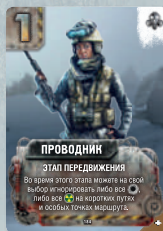
Когда открывается событие «**Электростатическая буря**», каждая колонна получает 2 повреждения в левый столбец карт.

### КАРТЫ ВЫЖИВШИХ

**Подготовка к игре:** чтобы добавить в игру выжившего из этого набора, просто замените новой картой карту с символом  из стопки такого же временного периода (I, II или III).



**Ветеран** позволяет во время одного и того же этапа стрельбы дважды использовать одно оружие.



**Проводник** позволяет во время этапа передвижения игнорировать либо все повреждения, либо все заражения, обозначенные на игровом поле.



## Игрок против игрока (PvP)

Эти правила позволят вам устраивать бои друг против друга.

### СОСТАВ НАБОРА

- 4 карты PvP
- 12 карт исходов

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре идёт по обычным правилам со следующими изменениями:

- когда вы формируете колоду разведки, случайным образом уберите в коробку по 1 карте врага (не глядя на них) из каждой стопки временного периода (I, II и III). Таким же образом уберите по 1 карте добычи из каждой стопки временного периода (I–II, III–IV, V–VI);
- замените обычные карты исходов новыми;
- каждый игрок получает 1 карту PvP (поместите её выше своего планшета игрока). Положите по 1 жетону повреждения на первую ячейку счётчика уклонения и первую ячейку счётчика нападения, как указано на иллюстрации. Используйте таким образом жетоны повреждений будут называться *жетонами уклонения* и *нападения* соответственно;
- каждый игрок помещает жетон славы на счётчик славы на своём планшете игрока не на нулевое деление, а на деление со значением  $-1$  (★).

Счётчик уклонения



Счётчик нападения

**Примечание:** счётчик нападения состоит из 8 ячеек, расположенных в два ряда. Считайте это одной дорожкой. То есть когда вам потребуется переместить жетон нападения вправо от 4-й ячейки, переместите его в нижний ряд, начиная с крайней левой ячейки. А когда вам сказано получить бонусы за символы слева от жетона нападения, который находится в нижнем ряду, символы в верхнем ряду счётчика нападения также учитываются.

Игра идёт по обычным правилам со следующими изменениями.

### Этап 4. Стрельба

Во время своего хода вы можете атаковать соперника в одном регионе с вами: в этом случае такой игрок будет называться «атакованный», а вы — «атакующий». Это можно сделать как вместо стрельбы по врагу, так и в дополнение к ней.

Во время атаки соперника происходит следующее:

- атакующий выбирает неповреждённое оружие, ещё не использовавшееся для атаки на этом этапе, тратит 1 фишку боеприпасов и открывает верхнюю карту колоды исходов: на ней будет показано количество повреждений, которое может нанести атака;
- атакующий игнорирует столько повреждений, сколько указано слева от его жетона уклонения на счётчике уклонения;
- если атакующий не смог проигнорировать все полученные повреждения, он должен распределить оставшиеся повреждения по области своей колонны, указанной красным цветом на обороте верхней карты колоды исходов. Кроме того, атакующий передвигает свой жетон по счётчику уклонения на 1 ячейку вправо за каждое повреждение, которое он распределил в своей колонне в результате этой атаки;
- атакующий передвигает свой жетон по счётчику нападения на одну ячейку вправо за каждое повреждение, которое атакующий игрок распределил в своей колонне в результате атаки (если это возможно).

**Примечание:** во время одного этапа вы можете провести несколько атак против одного или нескольких соперников (пока вам хватает неиспользованного оружия и боеприпасов), чтобы передвинуть свой жетон как можно дальше по счётчику нападения и получить больше бонусов в конце этапа.

**Примечание:** счётчик уклонения позволяет вам игнорировать повреждения, только когда вас атакует другой игрок. На повреждения, полученные от других источников (например, от врагов), он не влияет.

**Примечание:** другие игроки не считаются врагами, и на них не действуют никакие эффекты, влияющие на врагов.

В конце этапа стрельбы в **прямом порядке хода** каждый игрок должен:

- передвинуть свой жетон уклонения на 1 ячейку влево;
- получить ВСЕ бонусы, показанные слева от жетона нападения на своём счётчике нападения;
- передвинуть свой жетон нападения на первую ячейку счётчика нападения.

# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

## Игрок против игрока (PvP)

### ПРИМЕР

Андрей



Денис

**Денис** ● решает атаковать **Андрея** ● из оружия с параметром . **Денис** ● тратит 1 фишку боеприпасов и открывает верхнюю карту исхода: эта атака наносит 4 повреждения! **Андрей** ● игнорирует 2 повреждения (согласно его счётчику уклонения), но 2 оставшихся должен распределить по центральным картам своей колонны. Кроме этого, он должен передвинуть свой жетон уклонения на одну ячейку вправо. Поскольку атака была успешной, **Денис** ● передвигает свой жетон нападения на 2 ячейки вправо (по количеству нанесённых повреждений).

В конце этапа:

- **Денис** ● получает 1 очко славы и убирает 1 жетон повреждения из своей колонны — это бонусы, указанные на его счётчике нападения; затем передвигает свой жетон нападения на первую ячейку счётчика нападения;
- **Андрей** ● передвигает свой жетон уклонения на 1 ячейку влево (он начнёт следующий раунд, игнорируя 2 повреждения от атак других игроков).

### БОНУСЫ СЧЁТЧИКА НАПАДЕНИЯ

- ★: получите 1 очко славы.
- ✂: уберите 1 жетон повреждения из своей колонны.
- ??: возьмите 1 карту предмета.
- ★ атакованному игроку: игрок, в которого вы попали во время этого этапа, теряет 1 очко славы. Если это невозможно, то этот игрок должен разместить 1 жетон повреждения в любой грузовой ячейке своей колонны по правилам размещения.

### ЭТАП 5. ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Если вы играете с набором «Игрок против игрока», то сбрасывать лишние карты из зоны разведки перед обновлением ряда нужно, только если в этой зоне больше **4 карт** (либо **больше 3** при игре вдвоём), в отличие от игры по базовым правилам (больше 3 либо больше 2 при игре вдвоём).

# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

## Карты ролей

Эти правила позволяют игрокам задействовать различные роли во время игры. Их можно использовать вместе с полями «Альфа» и «Бета».

### ВВЕДЕНИЕ

*Для выживания в этом ледяном аду простой удачи недостаточно, вам придётся использовать все свои знания и опыт, чтобы остаться в живых.*

При игре с этим набором каждый игрок получает две карты ролей. Эти карты дают вам:

- уникальную способность, которую вы можете использовать во время игры;
- личную цель, которая в конце игры принесёт вам дополнительные очки славы, если вы сможете её достигнуть.

### СОСТАВ НАБОРА

- 8 карт ролей

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все карты ролей и раздайте каждому игроку 2 карты. Посмотрите на полученные карты и выберите, способность какой из двух карт вы будете использовать. Подложите эту карту под свой планшет так, чтобы закрыть нижнюю часть карты (с личной целью), как показано ниже.



В верхней части этой карты указана уникальная способность, которую вы можете использовать во время игры.

Положите вторую карту роли в свою активную зону лицевой стороной вниз, не показывая другим игрокам. В нижней части этой карты указана ваша личная цель, достигнув которой вы получите дополнительные очки славы в конце игры.

Вы считаетесь достигнувшим цели, если в конце игры занимаете первое/второе место (**даже при ничьей**) в указанной категории (например, если у вас **наименьшее количество повреждений** в колонне). За первое место вы получите ★★, за второе — ★.

При игре вдвоём личная цель приносит очки славы только за первое место (★★), награда за второе место (★) не присуждается.

**Примечание:** очки за личную цель получает только владелец карты с этой целью.

**Примечание:** способность, указанная на карте роли, используемой как карта с личной целью, никак не влияет на игру. Равно как и цель, указанная на карте роли, используемой как карта со способностью.



# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

## Карты ролей



### ИЗОБРЕТАТЕЛЬ

**Способность:** когда вы получаете карту предмета (по любой причине), то всегда берёте 2 карты предметов, выбираете одну из них и сбрасываете вторую.

**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры у вас наибольшее количество карт предметов (в наличии должен быть как минимум 1 предмет) по сравнению с другими игроками.



### КОНТРАБАНДИСТ

**Способность:** вы начинаете игру с двумя дополнительными грузовыми ячейками (они считаются обычными грузовыми ячейками в вашей колонне). Вы не обязаны размещать на них жетоны повреждений из-за атак врагов, но можете это сделать, если захотите (когда это возможно).

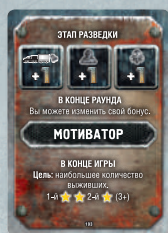
**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры ваша колонна состоит из наибольшего количества карт по сравнению с другими игроками.



### МАРОДЁР

**Способность:** когда вы выполняете действие «Сбор ресурсов», можете взять из запаса ещё 1 ресурс того же типа, который получаете. В этом случае разместите 1 жетон повреждения в своей колонне.

**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры у вас в колонне находится наибольшее количество ресурсов (в наличии должен быть как минимум 1 ресурс) по сравнению с другими игроками.



### МОТИВАТОР

**Способность:** в начале игры разместите жетоны повреждений на двух из трёх бонусных ячеек, изображённых на этой карте. Оставшаяся (видимая) ячейка даёт вашим выжившим бонус +1 к навыку разведки при выполнении действия с указанным типом карт: (справа налево) улучшение колонны, сбор ресурсов, вербовка выжившего. Вы можете изменять этот бонус, переключая жетоны повреждений во время каждого этапа завершения раунда.

**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры у вас наибольшее количество карт выживших по сравнению с другими игроками.



### ОРУЖЕЙНИК

**Способность:** когда вы атакуете, можете игнорировать результат раскрытой карты исхода и вместо этого раскрыть вторую карту исхода и применить её результат. Во время одного этапа стрельбы эту способность можно использовать несколько раз, но не чаще одного раза за атаку.

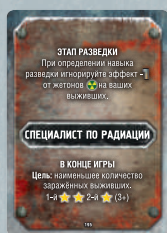
**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры у вас наивысшее значение на счётчике славы по сравнению с другими игроками.



### ОХОТНИК-УБИЙЦА

**Способность:** после победы над врагом вы можете отменить распределение добычи, указанное на раскрытой карте исхода, и вместо этого раскрыть вторую и применить указанный на ней результат. Эту способность можно использовать каждый раз, когда вы участвуете в делёже добычи.

**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры у вас в колонне находится наименьшее количество жетонов повреждений по сравнению с другими игроками.



### СПЕЦИАЛИСТ ПО РАДИАЦИИ

**Способность:** во время этапа разведки ваши выжившие не получают штраф к навыку разведки за жетоны заражения, которые на них лежат. Но если количество жетонов заражения сравнивается со значением навыка разведки выжившего, он всё равно погибает по обычным правилам.

**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры у вас наименьшее количество заражённых выживших по сравнению с другими игроками.



### ФАНАТ СКОРОСТИ

**Способность:** первая фишка дополнительно потраченного топлива во время этапа передвижения даёт вам один из двух бонусов (на ваш выбор) — дополнительное очко движения ИЛИ два дополнительных очка движения. Во втором случае разместите 1 жетон заражения на карте своего выжившего и 1 жетон повреждения в своей колонне.

**Цель:** вы получаете очки, если в конце игры ваша колонна продвинулась дальше всех по игровому полю по сравнению с другими игроками.

# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

## Карты мутантов

Эти правила позволят вам добавить в игру врагов-мутантов и сопутствующую им добычу.

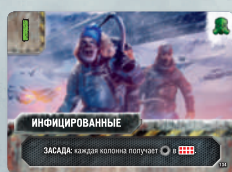
### СОСТАВ НАБОРА

- 6 карт врагов
- 6 карт добычи

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы добавить в игру карты мутантов, просто замените карты вражеского клана из базовой игры (6 карт врагов и 6 карт добычи) на карты этого набора.

#### КАРТЫ ВРАГОВ



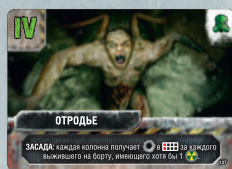
**Инфицированные (засада):** каждый игрок добавляет 1 жетон повреждения на любую карту своей колонны.



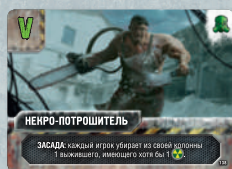
**Белый медведь-зомби (засада):** каждый игрок добавляет 1 жетон повреждения в нижний ряд своей колонны. Кроме того, каждый игрок добавляет 1 жетон повреждения в верхний ряд своей колонны за каждую фишку продовольствия у себя в колонне.



**Распространители чумы (засада):** каждый игрок должен положить 1 жетон заражения на 1 своего выжившего.



**Отродье (засада):** каждый игрок добавляет 1 жетон повреждения в левый столбец своей колонны за каждого своего выжившего, на котором лежит хотя бы один жетон заражения.

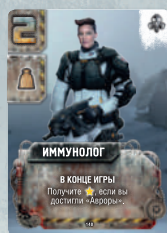


**Некро-потрошитель (засада):** каждый игрок убирает из своей колонны 1 выжившего, на котором лежит хотя бы один жетон заражения.

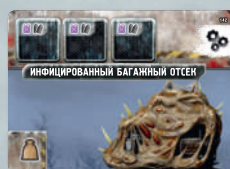


**Джaggerнаут (засада):** перемешайте все сброшенные карты врагов-мутантов, откройте одну из них и примените указанный на ней эффект засады.

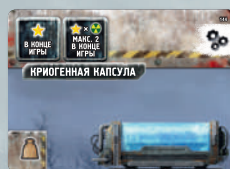
#### КАРТЫ ДОБЫЧИ



**Иммуннолог** принесёт вам 1 очко славы в конце игры, если вы достигли деления с «Авророй» (или продвинулись дальше).



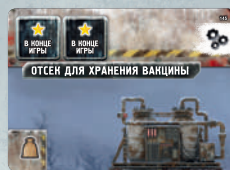
**Инфицированный багажный отсек** — это устройство, в котором вы можете хранить только фишки топлива и/или боеприпасов (суммарно не более 3 фишек).



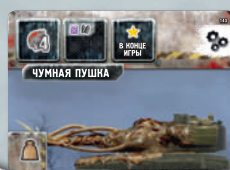
Устройство **«Криогенная капсула»** содержит особую грузовую ячейку, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена, и ячейку, которая приносит 1 очко славы за каждый жетон заражения в вашей колонне в конце игры (но не больше 2 очков), если эта ячейка не повреждена.



Грузовик **«Мясорезка»** имеет особую ячейку, которая (если не повреждена) позволяет вам жертвовать любым количеством своих выживших, чтобы ускорить колонну (если не повреждена). За каждую сброшенную для этой цели карту (и фишку) выжившего увеличьте скорость колонны на 2 и добавьте 1 жетон повреждения в любую грузовую ячейку своей колонны по правилам размещения.



Устройство **«Отсек для хранения вакцины»** содержит две одинаковые особые грузовые ячейки, каждая из которых приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.



Устройство **«Чумная пушка»** состоит из орудия с числовым параметром 4, грузовой ячейки для хранения топлива/боеприпасов и особой грузовой ячейки, которая приносит 1 очко славы в конце игры, если не повреждена.

# ПОГОНЯ ЗА АВРОРОЙ

## PENDRAGON GAMES

Автор игры: Мауро Кьяботто



© 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

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Переводчик:** Джей

**Вычитка:** Анастасия Павутницкая

**Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон

**Корректор:** Ольга Португалова

Редакция благодарит Юлию Колесникову за помощь в подготовке игры к изданию.

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)

