

TERRORSCAPE

КНИГА ПРАВИЛ

Версія 2



ЗМІСТ

Пролог.....	с.3	Як перемогти за вцілілих.....	с.19
Вміст.....	с.3-5	• Утекти.....	с.19
Приготування до гри.....	с.6-7	• Дочекатися порятунку.....	с.19
Огляд гри.....	с.8	Хід убивці.....	с.20-24
• Перебіг гри.....	с.8	• Вихід із тіні.....	с.20
Ключові поняття.....	с.9-11	• Використати карти оперативних умінь ⚡.....	с.21
• Зони на мапі.....	с.9	• Використати карту особливого вміння ⬆.....	с.22
• Локації на мапі.....	с.9	АБО виконати 2 дії.....	с.22
• Особливі локації на мапі.....	с.9	• Використати карту тактичного вміння 🟢.....	с.23
• Рівень і сила вбивці.....	с.10	• Узяти 3 карти.....	с.23
• Поранення і загибель.....	с.10	Поширені запитання.....	с.25-26
• Перегляд скиду.....	с.10	Варіанти.....	с.27-29
• Ключові терміни.....	с.11	• Карти здібностей і рівні складності виживання...с.27	
Хід уцілілих.....	с.12-16	• Окремі шляхи.....	с.28
• Вилучення жетонів шуму та перевірка умов перемоги.....	с.12	• План виживання.....	с.29
• Обмін предметами.....	с.12	Інструкція зі складання ширми та вежі для кісток.....	с.30-34
• Додаткові дії.....	с.12	Рекомендації щодо зберігання компонентів...с.35-38	
• Дії.....	с.13-16	Творці гри.....	с.39
• Страх бере гору!.....	с.13		
• Типи предметів.....	с.16		
• Знахідка.....	с.17		
• Повідомлення про місця шуму.....	с.17		
Зіткнення й атака.....	с.18		



ПРОЛОГ

Однієї негожої ночі горе-мандрівники в пошуках прихистку опинилися на території покинутого маєтку в нетрях лісу. Однак набагато страшнішим за бурю було те, що вони потрапили в мисливські угіддя кровожерливого вбивці...

«Terrorscape. Територія жаху» — це командна гра в жанрі горору. У ролі вцілілих ви будете тікати й ховатися від безжального вбивці. Або ж ви можете самі стати вбивцею і полювати на свою здобич!

Протягом гри вцілілі ховаються від убивці й використовують знайдені предмети, щоб підвищити свої шанси на виживання і зрештою вирватися з цього кошмару. Тим часом убивця невпинно вистежує, використовуючи свої брутальні здібності. Щойно він знаходить уцілілих — починається битва не на життя, а на смерть!

Завдяки набору різноманітних убивць і вцілілих кожна партія буде по-справжньому неповторною. Кожен персонаж має унікальні вміння, власний стиль гри та фігурку(-и). Граючи за вбивцю, насолоджуйтеся полюванням. Уцілілі повинні діяти розумно й спробувати перехитрити свого противника!

ВМІСТ



1 ширма з вежею для кісток, що складається (інструкцію зі складання див. на с. 30-34)



1 ігрове поле вбивці з мапою



1 ігрове поле вцілілих із мапою



5 фігурок уцілілих і кольорових підставок



2 набори з 3 фігурок убивць



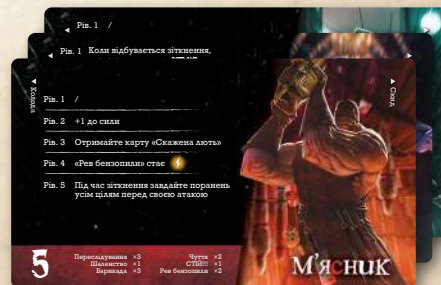
1 планшет рівня і сили вбивці



5 планшетів уцілілих



3 планшети інвентарю вцілілих



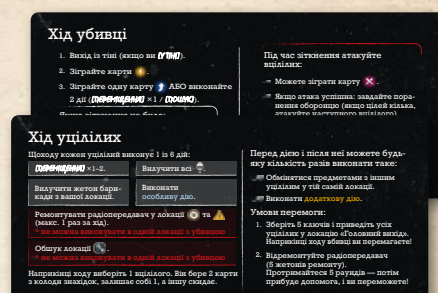
3 планшети вбивць



5 плиток стану здоров'я віцілих



5 карт-довідок про віцілих



2 пам'ятки гравця



39 карт умінь



45 карт предметів



11 допоміжних жетонів убивці



12 жетонів шуму (у цій грі кількість лише ЦИХ жетонів вважають необмеженою)



2 жетони петард



1 жетон порятунку



5 жетонів ремонту



14 жетонів барикади



6 жетонів страху



1 маркер рівня



1 маркер сили



1 маркер прогресу ремонту



2 жетони тіні



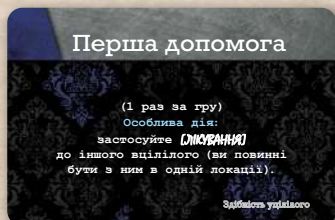
4 кістки захисту



1 жетон пастки

КОМПОНЕНТИ ДЛЯ РІЗНИХ ВАРІАНТІВ ГРИ

Варіант 1. Карти здібностей і рівні складності виживання

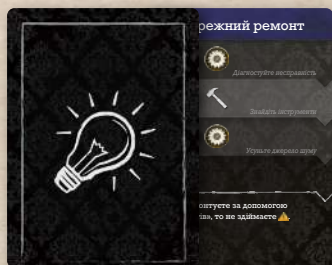


20 карт здібностей уцілілих



20 карт здібностей убивці

Варіант 2. План виживання



16 карт плану



1 жетон прогресу плану

Варіант 3. Окремі шляхи



1 підставка «Окремих шляхів»



1 жетон першого гравця

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Загальне приготування

- 1 Складіть ширму з вежею для кісток (інструкцію зі складання див. на с. 30–34).
- 2 З'єднайте ширму з ігровими полями вбивці та вцілілих.
- 3 Один гравець виконує роль убивці. Він сідає за ширмою з боку вбивці. Усі інші гравці — вцілілі; вони сідають з іншого боку ширми.
- 4 Кожна сторона бере відповідний лоток і кладе в нього компоненти.
Убивця: карти вмінь, плитки стану здоров'я вцілілих, карти-довідки про вцілілих, допоміжні жетони вбивці, жетон тіні, маркер прогресу ремонту, жетон петарди, пам'ятку гравця, маркер сили, маркер рівня, 6 жетонів шуму та 7 жетонів барикади.
Уцілілі: карти предметів, планшети вцілілих, жетон порятунку, жетон петарди, пам'ятку гравця, жетон пастки, 6 жетонів шуму, 7 жетонів барикади та 6 жетонів страху.
- 5 Обидві сторони одночасно вибирають своїх персонажів: 1 убивцю та 3 уцілілих.
Після цього кожна сторона оголошує свій вибір.
- 6 Розмістіть лотки й планшет рівня і сили вбивці у відповідних зонах.

Приготування вбивці

- 1 Розмістіть на ширмі відповідні плитки стану здоров'я вцілілих.
- 2 Розмістіть відповідні карти-довідки про вцілілих у відповідних комірках біля мапи.
- 3 Візьміть планшет убивці та колоду, що відповідає вибраному вами персонажу. Візьміть карту вміння із символом замка в лівому верхньому куті та покладіть її в заблоковану комірку зліва.
- 4 Перетасуйте колоду. Покладіть її долілиць ліворуч від планшета вбивці. Візьміть 2 карти: це ваша початкова рука.
- 5 Розмістіть маркер рівня на поділці «Рівень 1». Розмістіть маркер сили відповідно до початкової сили вашого вбивці.

- 6 Розмістіть фігурку вбивці в локації з прихованим виходом (на мапі маєтку це локація «35. Сад»).
- 7 Розмістіть маркер прогресу ремонту на поділці «0» треку поруч із мапою.

Приготування вцілілих

- 1 Вставте фігурки вцілілих у відповідні кольорові підставки.
- 2 Розмістіть 5 жетонів ремонту в 5 круглих комірках біля мапи.
- 3 Розмістіть 4 кістки захисту в 4 квадратних комірках біля вежі для кісток.
- 4 Посортуйте карти предметів за зворотами та покладіть ці стоси долілиць у відповідні комірки.
- 5 Перетасуйте карти предметів із символом лупи на звороті: це колода знахідок.
- 6 Перетасуйте карти предметів із чорним ключем на звороті: це колода пошуку. Карту предмета з кольоровим ключем на звороті покладіть під низ цієї колоди.
- 7 Розмістіть фігурки вцілілих у локації з головним виходом (на мапі маєтку це локація «Ч1. Головна зала»).
- 8 Розмістіть відповідну фігурку вбивці в локації з прихованим виходом (на мапі маєтку це локація «35. Сад»).
- 9 Для кожного вцілілого візьміть відповідний планшет уцілілого та планшет інвентарю. Покладіть їх перед гравцем(-ями). Роздайте кожному вцілілому відповідні початкові карти предметів із символом рюкзака на звороті, а решту поверніть у коробку. Також переконайтеся, що плитки стану здоров'я відповідають розташуванню планшетів уцілілих, щоб убивця розумів, хто за кого грає.



ОГЛЯД ГРИ

«Terrorscape. Територія жаху» — це командна гра. Ви гратимете або за вцілілих, або за вбивцю. Цілі, приготування та правила для двох сторін відрізняються.

Убивця

Убивця грає один проти всіх уцілілих. Утім, перевага все одно на його боці, бо уцілілі не мають такої сили та вмінь — вони лише здобич, на яку він полює.

Убивця могутній, але йому бракує інформації про те, де ховаються вцілілі. Щоб вистежити їх, убивця мусить використовувати свої вміння та шум, який здійсмають уцілілі. Коли він визначить розташування вцілілих, йому треба буде тільки вирішити, як саме їх знищити.

Мета вбивці — знайти вцілілих і вбити одного з них.



Уцілілі

Уцілілі навряд чи зможуть вижити в прямому протистоянні. На щастя, убивця не знає, де вони перебувають. Уцілілим ліпше намагатися не потрапляти в поле зору вбивці й або шукати ключі, або ремонтувати радіопередавач, щоб передати сигнал лиха. Уцілілі повинні бути дуже обережними! Якщо вони шумітимуть, то вбивця може зрозуміти, де вони перебувають.

Мета вцілілих — або знайти 5 ключів, щоб утекти з маєтку, або відремонтувати радіопередавач і передати сигнал лиха.

Перебіг гри

Гра починається з ходу вцілілих, потім ходить убивця. Сторони виконують свої ходи по черзі, доки одна з них не досягне перемоги.



КЛЮЧОВІ ПОНЯТТЯ

Зони на мапі



Кожна мапа поділена на три зони: червону, синю і зелену. Деякі вміння вбивці можуть стосуватися вцілілих у певній зоні.

Локації на мапі



Кожна локація має свій код (наприклад, «С5») і назву (наприклад, «Бенкетна зала»). У кожній локації може перебувати необмежена кількість персонажів.

Особливі локації на мапі



Локації з предметами. Уцілілі можуть виконувати дію пошуку лише тоді, коли перебувають у цих локаціях.



Локація з радіопередавачем. Уцілілі можуть відремонтувати радіопередавач лише тоді, коли перебувають у цій локації.



Таємні переходи. Уцілілий може скористатися таємним переходом, застосувавши предмет «Ліхтарик» (утім, Софія може використати власну здібність замість «Ліхтарика»). Скориставшись таємним переходом, уцілілий може переміститися з локації із символом таємного переходу в іншу локацію з таким символом.



Локація знань. Використовується лише у варіанті гри «План виживання». Докладніше див. с. 29.



Містична локація. Використовується лише у варіанті гри «План виживання». Докладніше див. с. 29.



Локація з інструментами. Використовується лише у варіанті гри «План виживання». Докладніше див. с. 29.

Рівень і сила вбивці

Сила вбивці показує, наскільки важко йому протистояти. Рівень вбивці визначає, який особливий ефект буде розблоковано протягом гри. Рівень і сила вбивці — це відкрита інформація, яку відстежують на планшеті рівня і сили вбивці. Максимальна сила вбивці — 10.



Поранення і загибель

Коли вцілілий зазнає поранень, переверніть його плитку стану здоров'я стороною «Поранений» догори. У «**Terrorscape. Територія жаху**» кожен уцілілий має лише 2 одиниці здоров'я. Якщо вцілілий зазнає поранення вдруге, він гине, а вбивця перемагає в грі.



Поранений



Поранений



Уцілілий гине.
Убивця перемагає.

Перегляд скиду

Обидві сторони можуть у будь-який момент гри переглядати карти у своїх скидах.

Ключові терміни

[ПЕРЕМІЩЕННЯ] × N	Перемістіться з поточної локації в суміжну. Ви можете зробити це N разів. Якщо шлях заблокований жетоном барикади, уцілілий не зможе пройти цим шляхом. Убивця може пройти через барикаду, після чого вилучає цей жетон.	[СТРАХ]	Покладіть 1 жетон страху під плитку стану здоров'я вибраного вами вцілілого. Якщо це третій жетон страху, страх бере гору над ним. У такому разі цей уцілілий здійсмає шум і розкриває своє місце розташування. Докладніше див. с. 13.
[ЧУТТЯ]	Запитайте, чи перебувають уцілілі в зоні / локації / у межах дальності залежно від ефекту. За винятком Анни, уцілілі зобов'язані відповідати чесно й точно, назвавши всіх, хто перебуває в цій зоні / локації / у межах дальності. Убивця може використовувати [ЧУТТЯ] навіть за умови, що сам не перебуває в цій зоні / локації / у межах дальності.	[БАРИКАДА]	Покладіть 1 жетон барикади на двері (позначені білим прямокутником між локаціями) у своїй поточній локації. Ви можете повторно встановити барикаду на ті самі двері, але додатковий жетон барикади не розміщуйте. Застосовуючи ефект [БАРИКАДА], убивця повинен повідомити вцілілих, на яких саме дверях він встановив барикаду. Наприклад: «Я встановив барикаду між кухнею і коморою». Якщо жетони барикади закінчилися, але ви все ще хочете застосувати ефект [БАРИКАДА], вилучіть 1 жетон барикади з мапи.
[ЛІКУВАННЯ]	Виберіть уцілілого (можна вибрати себе). Переверніть його плитку стану здоров'я стороною «Не поранений». Якщо не вказано інакше, ціллю повинен бути поранений уцілілий у тій самій локації, що й ви.	[У ТІНІ] × N	Убивця переміщується в суміжну локацію, не повідомляючи про це вцілілих. Це можна зробити N разів. Уцілілі можуть розміщувати круглий жетон тіні в останній локації вбивці, де він був не в тіні, а фігурку вбивці — в комірці «У ТІНІ». Убивця може покласти жетон тіні поруч зі своєю фігуркою, щоб позначити, що він перебуває в тіні.
[ПОШУК]	Запитайте вцілілих, чи перебуває хтось із них у локації вбивці. Уцілілі повинні відповідати чесно. Якщо відповідь ствердна, убивця атакує цих уцілілих.	Вихід із тіні	На початку ходу вбивці, якщо минулого ходу він перебував [У ТІНІ], то він знову з'являється у своїй поточній локації. Докладніше див. с. 20.
Дальність N	Деякі вміння вбивці мають значення дальності. Дальність включає поточну локацію вбивці й усі локації в межах відстані N, з'єднані пунктирними лініями або дверима.		

Спілкування під час гри

Убивця повинен надавати вцілілим правдиву інформацію, за винятком: переміщень [У ТІНІ], кількості та змісту карт на руці, а також кількості позосталих карт у колоді. Убивця зобов'язаний:

- під час [ПЕРЕМІЩЕННЯ] повідомляти маршрут, називаючи кожен локацію;
- пояснювати вцілілим ефекти використаних карт умінь, щоб усі розуміли, що відбувається;
- негайно інформувати вцілілих про будь-які зміни на мапі (наприклад, розміщення або вилучення жетона барикади).

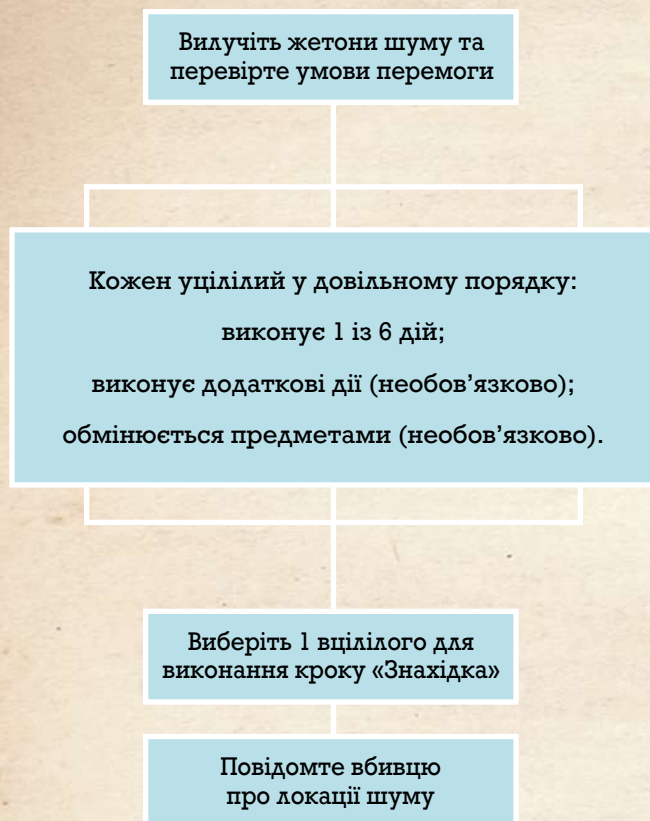
Уцілілі можуть відкрито спілкуватися, перешіптуватися або користуватися жестами (наприклад, показувати на мапу чи карти). Вони можуть ігнорувати запитання вбивці, але зобов'язані надавати правдиву інформацію за таких умов:

- негайно повідомляти вбивцю, коли вилучають жетон барикади;
- наприкінці свого ходу повідомляти вбивцю, де розміщені жетони шуму (якщо такі є);
- давати чесні відповіді на [ПОШУК], [ЧУТТЯ] та інші ефекти карт умінь (наприклад, коли отримують поранення).

ХІД УЦІЛІЛИХ

Незалежно від кількості гравців, у грі завжди 3 вцілілих. Якщо за вцілілих грає менше ніж три гравці, хтось із них керує кількома вцілілими. Наприклад, у грі вдвох один гравець керує всіма 3 вцілілими.

Нижче наведено послідовність кроків під час ходу вцілілих.



Далі докладно пояснено кожен крок.

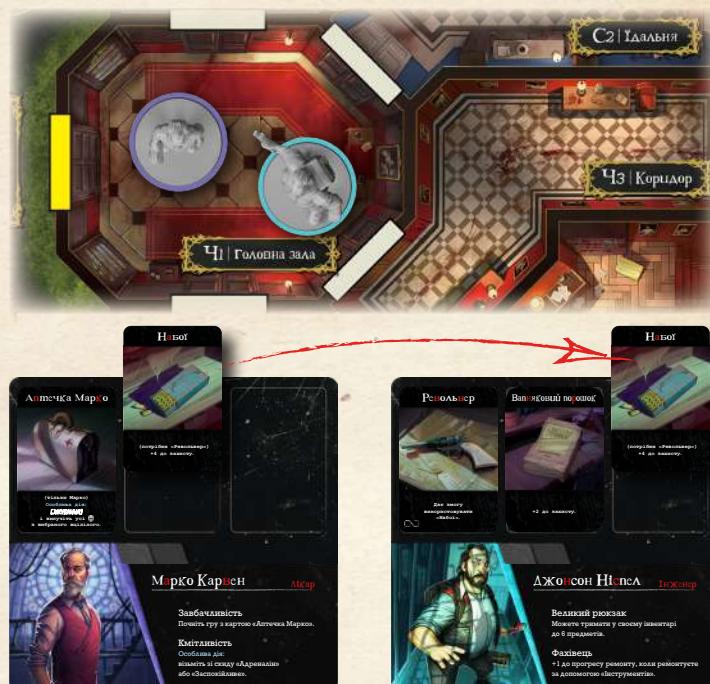
Вилучіть жетони шуму та перевірте умови перемоги

- Вилучіть усі жетони шуму з ігрового поля.
- (Якщо застосовується) Пересуньте жетон порятунку на 1 поділку праворуч. Уцілілі перемагають, якщо він досягає останньої поділки.
- (Якщо застосовується) Уцілілі перемагають, якщо всі вони перебувають у локації з головним виходом і мають 5 ключів. Щоб утекти через прихований вихід, треба також мати «Таємну мапу».

Обмін предметами (необов'язково)

Ви можете обмінюватися предметами з іншими вцілілими в **тій самій локації**.

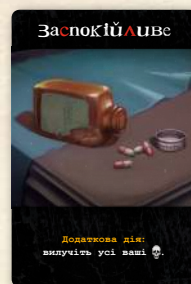
Приклад. Марко та Джонсон перебувають в одній локації («Головна зала»). Після обговорення Марко вирішує передати Джонсону «Набої», бо той має «Револьвер».



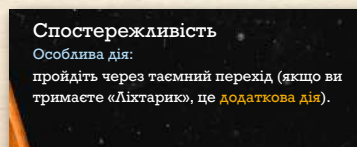
Додаткові дії (необов'язково)

Ви можете виконати будь-яку кількість додаткових дій.

Якщо на карті предмета зазначено «Додаткова дія», під час свого ходу можете виконати додаткову дію, застосувавши її ефект і скинувши цей предмет.



Здібність Софії «Спостережливість» стає додатковою дією, якщо Софія має «Ліхтарик».



Виконайте 1 із 6 дій

За кожного вцілілого **виконайте 1 із 6 наведених дій**.

Дія 1. [ПЕРЕМІЩЕННЯ] × 1-2.

Уцілілі мусять переміщуватися, щоб ховатися від убивці та виконувати цілі, які наближають їх до перемоги. Перемістіть уцілілого до 2 разів із поточної локації в суміжну. Дві локації вважають суміжними, якщо між ними є пунктирна лінія або білий прямокутник (тобто двері).

Приклад.

Гравці вирішують перемістити Анну із сараю на цвинтар.



Приклад.

Гравці вирішують перемістити Вільяма з їдальні на кухню.



ТИ НЕ ПРОЙДЕШ!

Якщо між двома локаціями є жетон барикади, пройти через нього не можна. Жетони барикади — один зі способів, які використовує убивця для полювання на вцілілих.

Жетон барикади лише перешкоджає переміщенню вцілілого; він не заважає використанню предметів (наприклад, «Пляшки віскі»).



Дія 2. Вилучити всі жетони страху .

Вилучіть усі жетони страху з уцілілого.

Страх бере гору!



Коли убивця дає вцілілому , покладіть жетон страху в крайню ліву вільну комірку  під плиткою стану здоров'я цього вцілілого. Якщо це третій жетон страху, уцілілий не отримує жетона страху. Натомість він здійснює шум: покладіть жетон шуму в його локацію і негайно повідомте убивцю, де виник шум.

У кожній локації може бути лише 1 жетон шуму, навіть якщо протягом ходу вцілілих шум у цій локації виникав кілька разів.

Предмет «Петарда» дає змогу здійснити шум в усіх локаціях, приховуючи фактичне місце шуму вцілілих. У такому разі замість розміщення жетонів шуму в усіх локаціях обидві сторони кладуть жетони петарди  у локацію убивці — і на мапі вцілілих, і на мапі убивці.

 і  небезпечні для вцілілих. Деякі убивці можуть використовувати їх як інструменти полювання.

Приклад.

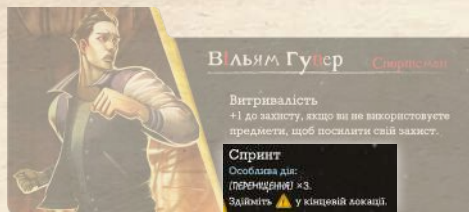
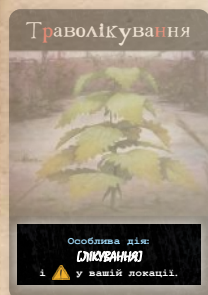
Гравці вирішують вилучити всі жетони страху з Вільяма, щоб уникнути отримання ще одного жетона страху та здійснення шуму.



Дія 3. Виконати особливу дію.

Застосуйте ефект особливої дії (і скиньте карту, якщо це предмет без символу ∞).

Приклади особливих дій:



Дія 4. Вилучити жетон барикади з вашої локації.

Жетон барикади блокує прохід під час переміщення, тому ускладнює втечу від убивці та виживання вцілілих. У свій хід ви можете вилучити 1 жетон барикади зі своєї локації.

Просто вилучіть жетон барикади з мапи. Негайно повідомте вбивцю, який саме жетон було вилучено, щоб він також оновив інформацію на своїй мапі.

Приклад.

Гравець, який керує Анною, вилучає жетон барикади між кухнею і коморою, після чого повідомляє вбивцю, який жетон треба вилучити на його мапі.



Дія 5. Ремонтувати радіопередавач

і здійняти ⚠.

Примітка. Не можна виконувати в одній локації з убивцею.

Щоб перемогти, учілілі можуть відремонтувати радіопередавач, викликати допомогу та протриматися ще 5 раундів, доки вона прибуде. Кожна мапа має локацію радіопередавача з відповідним символом ⚙. На мапі маєтку це вітальня.

Учілілий повинен перебувати в локації радіопередавача, щоб ремонтувати його. Ремонт дає +1 прогрес ремонту — розмістіть 1 жетон ремонту в комірку з шестернею. Після цього покладіть жетон шуму в цю локацію. Якщо розміщено всі 5 жетонів ремонту, радіопередавач відремонтовано.



Важливо! Прогрес ремонту можна збільшити лише ОДИН РАЗ за раунд.

Ремонт за допомогою «Інструментів»

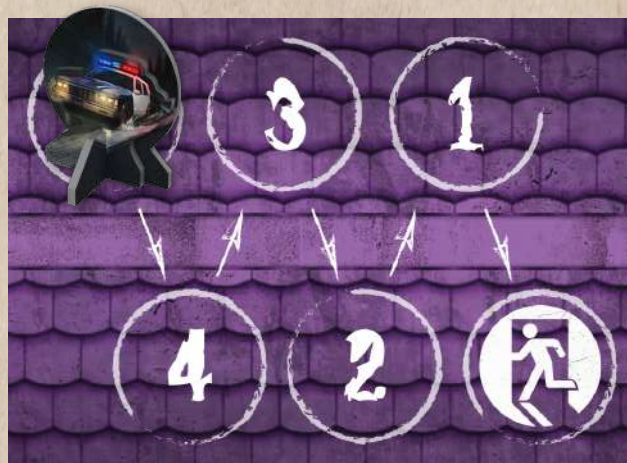


Якщо ви використовуєте «Інструменти», отримайте +2 прогресу ремонту (+3, якщо граєте за Джонсона). Проте пам'ятайте: ви все одно здіймаєте ⚠. Прогрес ремонту не можна збільшити ще раз у цьому ж раунді — так само, як і під час звичайного ремонту.

	Прогрес ремонту	⚠
Звичайний ремонт	+1	✓
«Інструменти»	+2	✓
Джонсон використовує «Інструменти»	+3	✓
«Розум і метикуватість» Джорджа (доповнення «Смертоносні безсмертні»)	+1	✗

Виклик допомоги!

Якщо радіопередавач відремонтовано, покладіть жетон порятунку на поділку «5» відповідного треку на ширмі. Це означає, що допомога прибуде через 5 раундів (жетон порятунку пересувається на 1 поділку праворуч на початку кожного ходу вчілілих). Коли жетон досягає останньої поділки, допомога прибуває, і вчілілі здобувають перемогу.



УБИВЦЯ ПЕРЕШКОДЖАЄ ЦЬОМУ! ⚙

Якщо убивця перебуває в одній локації з вами, ремонтувати радіопередавач не можна.



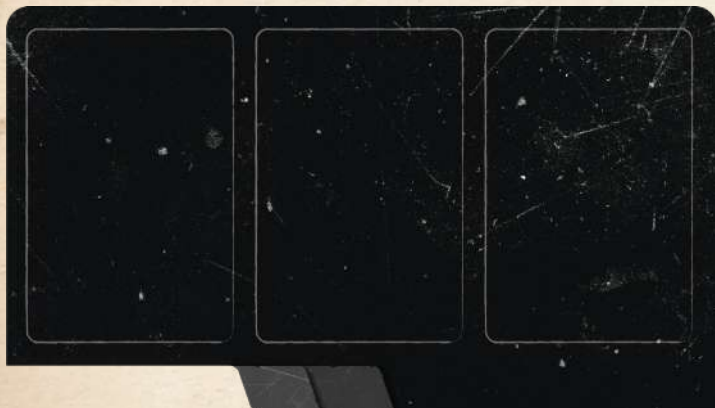
Дія 6. Обшук локації

Примітка. Не можна виконувати в одній локації з убивцею. Також не можна виконувати, якщо колода пошуку порожня.

Вправне використання предметів — запорука виживання. Щоб знайти предмет, уцілілий повинен перебувати в одній із локацій . Щоб виконати цю дію, візьміть 1 карту предмета з колоди пошуку. Ви можете залишити її або скинути.



Якщо це «Ключ», негайно розмістіть його на підставці для ключів на ширмі. Якщо це інший предмет, додайте його у свій інвентар. Пам'ятайте: кожен уцілілий, крім Джонсона, може носити щонайбільше 3 предмети. Якщо цей ліміт перевищено, негайно виберіть 3 предмети, які залишаєте, а решту скиньте.



Якщо це карта предмета, у верхньому лівому куті якої надруковано символ , покладіть жетон шуму в поточну локацію вцілілого. Зокрема це стосується «Інструментів» і «Ключа». Шум виникає в будь-якому разі: байдуже, залишили ви предмет чи скинули його.



УБИВЦЯ ПЕРЕШКОДЖАЄ ЦЬОМУ!

Якщо убивця перебуває в одній локації з вами, шукати предмети не можна.

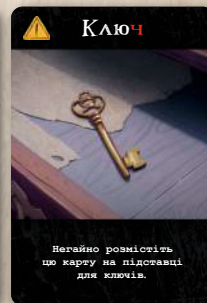


Типи предметів

У «Terrorscape. Територія жаху» є різні типи предметів. Якщо на карті предмета є символ ∞ (наприклад, «Револьвер»), цей предмет можна використовувати необмежену кількість разів.

Якщо символу ∞ на карті немає (наприклад, «Інструменти»), предмет треба скинути після використання.

«Ключ» — особливий предмет. Якщо ви берете «Ключ», відразу розмістіть його на підставці для ключів (на ширмі), а не у своєму інвентарі. Якщо на підставці вже є 5 ключів, ви все одно можете взяти «Ключ» і розмістити його на ширмі в одній комірці з іншим «Ключем».



Знахідка

Виберіть одного вцілілого. Він бере 2 карти з колоди знахідок, залишає одну, а іншу скидає. Деякі предмети можуть знімати шум . Шум у поточній локації виникає в будь-якому разі: байдуже, залишив уцілілий предмет чи скинув його.

Підказка. У колоді знахідок лише 2 ключі. Щоб зібрати всі 5 і втекти, доведеться активно обшукувати локації.



Якщо в колоді знахідок залишилася тільки 1 карта, на цьому кроці візьміть тільки її.

У разі вичерпання колоди знахідок на початку цього кроку ви негайно програєте гру, якщо тільки допомога вже не в дорозі. Якщо жетон порятунку вже розміщено на ширмі, а колода знахідок вичерпалася, пропустіть цей крок.

Повідомлення про місця шуму

Наприкінці ходу вцілілих ви мусите повідомити вбивцю, де виник шум. Убивця не знає, де точно перебувають уцілілі, тому використовує , щоб вирахувати локації, де вони можуть перебувати. Ви повинні бути чесними — по-іншому в цю гру грати неможливо.

Підказка. «Петарда» здійснює шум у всіх локаціях, приховуючи фактичне місце шуму вцілілих. Обидві сторони розміщують жетони петарди  в локації вбивці — і на мапі вцілілих, і на мапі вбивці. Не розміщуйте жетонів шуму в усіх локаціях.



За бажанням ви можете позначити місця шуму в попередньому раунді, перевернувши жетон шуму чорнобілою стороною догори.



ЗІТКНЕННЯ Й АТАКА

Під час свого ходу вбивця може виконати дію [пошук]. У такому разі вцілілі повинні перевірити, чи перебуває хтось із них у тій самій локації, що й убивця. Якщо так, вони повинні повідомити вбивцю, який саме вцілілий (або вцілілі) там перебуває. Це називається **зіткненням**. Під час зіткнення вбивця **атакує** вцілілих доти, доки не станеться одне з двох: один з уцілілих успішно захиститься або жодному з уцілілих не вдасться захиститися. Атаку розігрують так.

1 Карта вміння атаки ✕ (необов'язково)

Для кожної атаки вбивця може використати карту вміння атаки ✕. У такому разі він повинен показати її та пояснити ефект уцілілим. Також убивця оновлює значення сили на планшеті рівня і сили.

2 Вибір уцілілого для захисту

Команда вцілілих вибирає **ОДНОГО** вцілілого в цій локації, який захищатиметься від атаки вбивці.

3 Використання предмета (необов'язково)

Вибраний уцілілий може використати **ОДИН** предмет, щоб посилити свій захист (або, якщо він використовує «Револьвер», то може додатково застосувати «Набой»).

4 Кидок кісток захисту

Вибраний уцілілий кидає кількість кісток захисту, що дорівнює 4 мінус кількість його жетонів страху.

5 Наслідки атаки

Додайте значення захисту з карти предмета до результату кидка кісток.

Підказка. Якщо в локації є розміщений уцілілим жетон пастки, його треба активувати й вилучити з мапи, після чого посилити захист уцілілого на 2.

Порівняйте загальне значення захисту із силою вбивці. Якщо значення захисту дорівнює або перевищує силу вбивці, уцілілий успішно захистився:

- Убивця скидає 2 карти зі своєї колоди.
- Зіткнення завершується, навіть якщо в локації залишилися вцілілі, яких убивця ще не атакував.

Якщо значення захисту менше за силу вбивці, уцілілому не вдається захиститися:

- Цей уцілілий зазнає поранень; якщо це призводить до його загибелі, убивця перемагає.
- Якщо в локації є інший уцілілий, якого вбивця ще не атакував, убивця атакує знову. Інакше зіткнення завершується.

Утеча після зіткнення (необов'язково)

Після завершення зіткнення всі вцілілі в цій локації можуть виконати [ПЕРЕМИЩЕННЯ] ×1.

Приклад зіткнення

Наприклад, М'ясник має 4-й рівень, його сила — 6, і він не використав жодної карти вміння, щоб її збільшити.



Якщо М'ясник знаходить Марко за допомогою [пошук], відбувається зіткнення. М'ясник атакує, Марко повинен захищатися.



Марко вирішує використати предмет «Вапняковий порошок», щоб посилити свій захист на 2. Потім він кидає всі 4 кістки захисту, бо не має жетонів страху.



Додавши результат кидка та бонус предмета, Марко отримує загальний захист 8, що перевищує силу М'ясника. Отже, Марко успішно захищається від атаки М'ясника.

ЯК ПЕРЕМОГТИ ЗА ВЦІЛІЛИХ

Уцілілі можуть перемогти двома способами. Перший спосіб — утекти, зібравши 5 ключів. Другий — відремонтувати радіопередавач і дочекатися прибуття допомоги.

Спосіб 1. Утекти

На початку ходу вцілілих, якщо всі 5 ключів знайдено, а всі троє вцілілих перебувають у локації з головним виходом, уцілілі перемагають.



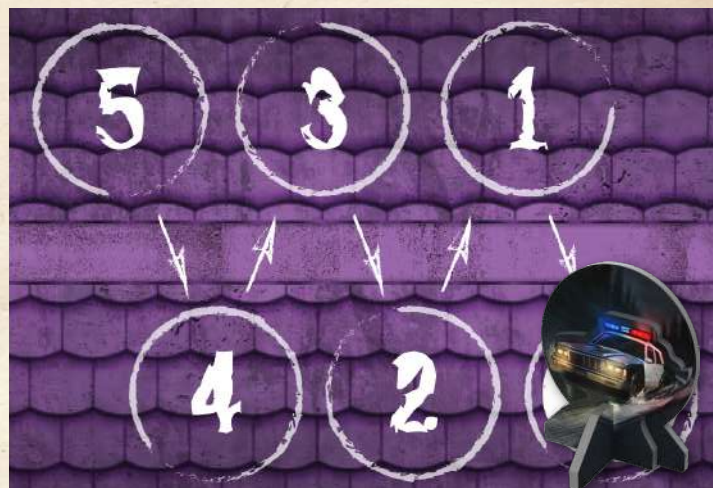
Або, якщо всі 5 ключів знайдено, а один уцілілий має «Тємну мапу», усі троє вцілілих можуть утекти через прихований вихід, перебуваючи у відповідній локації.



Спосіб 2. Дочекатися допомоги

Якщо радіопередавач відремонтовано, розмістіть жетон порятунку на поділці «5» відповідного треку на ширмі.

Починаючи з цього моменту, під час кроку 0 ходу вцілілих пересувайте жетон порятунку на одну поділку праворуч. Коли він залишає поділку «1», допомога прибуває, і вцілілі перемагають.



А тепер пора дізнатися, як це — бути **вбивцею**...

ХІД УБИВЦІ

Незалежно від кількості гравців, у грі «Terrorscape. Територія жаху» вбивця лише один — і він протистить усім іншим гравцям. Якщо це ваша перша партія за вбивцю, рекомендуємо вибрати М'ясника, бо ним найпростіше керувати.

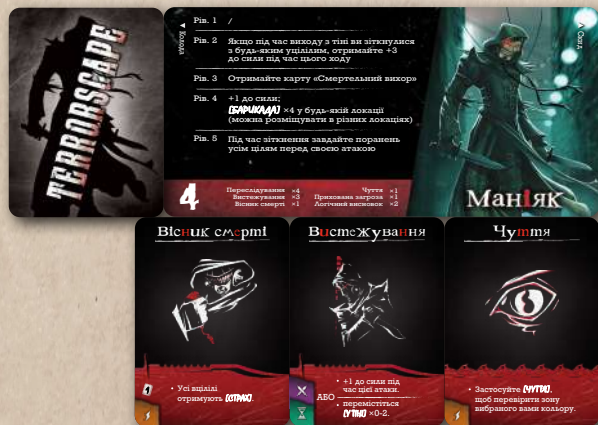
Нижче наведено порядок кроків під час ходу вбивці.



Далі докладно пояснено кожен крок.

Рекомендоване розміщення компонентів

У цій грі карти на руці вбивці завжди тримають на столі під планшетом убивці.



Карти на руці вбивці

Вихід із тіні

Якщо на початку свого ходу вбивця перебуває [УТІНІ], він виходить із тіні у своїй поточній локації, виконуючи такі кроки:

1. Повідомте вцілілим свою локацію. Уцілілі розміщують фігурку вбивці в цій локації. Після цього обидві сторони вилучають жетони тіні.
2. Застосуйте ефект **виходу з тіні** з карти вміння вбивці (якщо такий є).
3. **Обов'язково виконайте додатковий [ПОШУК]**, який не вважають дією. Якщо зіткнення не відбулося, хід убивці триває далі. Якщо зіткнення відбулося, хід негайно завершується після завершення зіткнення (пропустіть усі подальші кроки ходу вбивці).



Приклад. Цього ходу Примара грає карту «Зникнення». Обидві сторони замінюють фігурку Примари жетоном тіні, після чого вбивця може переміститися на 0–2 локації, не повідомляючи про це вцілілих. На мапі вцілілих жетон тіні залишається на своєму місці, адже вони не знають, де саме перебуває Примара (вона [УТІНІ]).



На початку наступного ходу вбивці Примара спершу розкриває свою поточну локацію. Уцілілі розміщують її фігурку в цій локації, й обидві сторони вилучають жетони тіні. Потім усі вцілілі в межах дальності 1 отримують по 1 жетону страху внаслідок ефекту виходу з тіні карти вміння «Зникнення». Після цього Примара виконує додатковий [ПОШУК].



Зіграти карти оперативних умінь ⚡

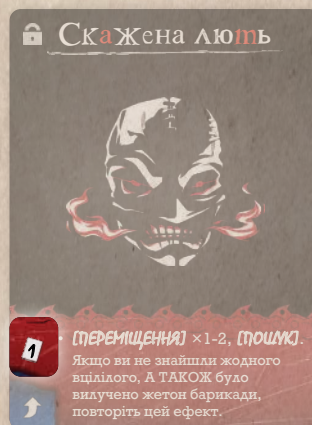
Під час цього кроку ви можете зіграти будь-яку кількість карт оперативних умінь ⚡.



Типові приклади карт оперативних умінь ⚡ :
«Чуття» і «Переслідування».

Вартість карт умінь

У лівому нижньому куті карти вміння може бути зображено символ карти: це вартість її використання. Щоб зіграти таку карту, треба скинути з руки відповідну кількість інших карт (саму карту вміння не рахують до цієї кількості). Якщо ви не можете сплатити вартість, зіграти таку карту не можна.



Використання карти вміння

Зігравши карту вміння, покажіть її, прочитайте ефект уголос і дайте вцілілим можливість відреагувати. Наприклад, якщо ви виконуєте [ПЕРЕМІЩЕННЯ], то завжди повинні повідомляти маршрут свого переміщення, щоб уцілілі могли також відповідно пересунути фігурку вбивці на своїй мапі. Після повного застосування ефекту скиньте цю карту.

Важливо! Зігравши карту вміння, ви зобов'язані застосувати всі її ефекти. Пропускати ефекти не можна, за винятком ситуацій, коли відбувається зіткнення (докладніше див. с. 18).

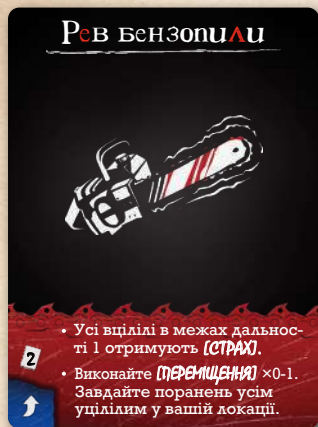


Зіграти карту особливого вміння АБО виконати 2 дії

Під час цього кроку ви вибираєте одне з двох: зіграти карту  АБО виконати 2 дії ([ПЕРЕМИЩЕННЯ] × 1 / [ПОШУК]).

Варіант 1. Зіграти карту

Карти  дуже корисні, але використовуйте їх зважено, бо після цього виконувати звичайні дії не можна.



Приклади карт особливих умінь  :
«Рев бензопили» та «Стрімкий проліт».

Варіант 2. Виконати 2 дії

Якщо ви не граєте карту , можете виконати 2 звичайні дії: [ПЕРЕМИЩЕННЯ] × 1 або [ПОШУК].

Можна виконати ту саму дію двічі або кожен дію по одному разу.

Убивця може виконати [ПЕРЕМИЩЕННЯ], щоб переміститися з однієї локації в суміжну. На відміну від уцілілих, убивця може проходити через жетони барикади, вилучаючи їх із мапи. Пам'ятайте: щоразу, коли ви переміщуєтеся, треба повідомляти вцілілим маршрут свого переміщення. Наприклад: «Я перемістився з кабінету в бенкетну залу». Підказка. Якщо ви перебуваєте [УТІН], НЕ вилучайте жетони барикади.

Приклад. Першою дією М'ясник переміщується з кабінету в бібліотеку, а другою — з бібліотеки в оранжерею.



Убивця може виконати [ПОШУК], щоб запитати, чи перебувають у його локації будь-які вцілілі. Уцілілі повинні відповідати чесно. Якщо в локації є принаймні один уцілілий, відбувається зіткнення — убивця повинен атакувати (докладніше про зіткнення див. с. 18). Якщо жодного вцілілого немає в цій локації, переходьте до наступного кроку.



Зіграти карту тактичного вміння

Примітка. Цей крок можна виконати лише за умови, що протягом цього ходу не відбулося зіткнення.

Якщо зіткнення не було, ви можете зіграти карту . Такі карти допомагають планувати подальші ходи.



Приклади карт тактичних умінь  :
«Барикада» та «СТІЙ!!!».

Узяти 3 карти (та підвищити рівень)

Наприкінці ходу візьміть 3 карти й завершіть свій хід. Ліміт карт на руці вбивці — 5. Якщо після взяття карт у вас більше ніж 5 карт, негайно скиньте зайві зі щойно взятих карт.

Якщо колода вичерпалася під час узяття або скидання карт, ви негайно підвищуєте рівень. Застосуйте ефект підвищення рівня, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду, після чого продовжуйте брати або скидати карти.

Після підвищення рівня позначте новий рівень і силу (якщо вона змінилася) на планшетах рівня і сили. Якщо новий рівень відкриває карту вміння, візьміть її на руку. Якщо це перевищує ліміт руки, скиньте одну карту з руки, щоб узяти відкриту карту.

Приклад.

Ви — М'ясник 2-го рівня. У колоді залишилося 2 карти, а на руці — 4. Наприкінці ходу ви повинні взяти 3 карти, але в колоді бракує однієї карти. У такому разі виконайте такі кроки:



Рука

1. Візьміть 2 позostalі карти з колоди. Пам'ятайте, що потім треба буде взяти ще 1 карту. Ліміт руки — 5 карт, тому з цих двох залиште тільки першу взятую карту, а іншу скиньте.
2. Колода вичерпалася, тож ви підвищуєте рівень. Перемістіть маркер рівня з 2-го на 3-й.
3. Досягнувши 3-го рівня, ви відкриваєте карту «Скажена лють» і берете її на руку. Ліміту руки вже досягнуто, але ви можете скинути одну карту з руки, щоб узяти «Скажену лють».
4. Перетасуйте карти в скиді, щоб створити нову колоду.
5. Візьміть ще 1 карту (щоб загалом узяти 3). Ліміту руки вже досягнуто, тому відразу скиньте цю карту.

ЗІТКНЕННЯ Й АТАКА

Якщо під час дії [ПОШУК] у вашій локації є вцілілі, відбувається зіткнення, під час якого ви атакуєте їх. Докладні правила зіткнення й атаки наведені на с. 18.

Після зіткнення ви повинні завершити хід!



Пам'ятайте: після зіткнення ви негайно берете 3 карти й завершуєте свій хід. Навіть якщо розіграна вами карта вміння має додаткові ефекти після дії [ПОШУК], ви повинні пропустити їх і відразу завершити хід, якщо під час дії [ПОШУК] був виявлений принаймні один уцілілий.

Інструментарій для дедукції

Граючи за вбивцю, ви намагаєтеся з'ясувати, де переховуються вцілілі. Для цього можна розміщувати допоміжні жетони вбивці на малі так, щоб сприяти вашому детективному розслідуванню.



Вам також невідомий точний прогрес ремонту радіопередавача, тому можете використовувати маркер прогресу ремонту лише як орієнтир для власних припущень.



ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Запитання № 1. Чи може вцілілий використати 2 предмети, щоб посилити свій захист?

Відповідь:

Ні. Майже в усіх ситуаціях під час зіткнення можна використати лише 1 предмет. Єдиний виняток — «Револьвер». Ви можете показати його вбивці та скинути «Набої», щоб посилити свій захист.



Запитання № 2. Чи треба вилучати жетони барикади, якщо вбивця перебуває [УТИНІ]?

Відповідь:

Ні. [УТИНІ] не вилучає жетонів барикади, але вбивця все одно може проходити через них.



Запитання № 3. Чи можу я взяти «Ключ», якщо мій інвентар уже заповнений?

Відповідь:

Так. «Ключ» не займає місце в інвентарі.



Запитання № 4. Чи треба розмішувати жетон шуму в кожній локації під час використання «Петарди»?

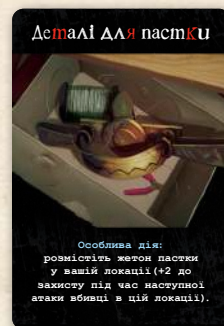
Відповідь:

Ні, цього робити не треба. Натомість покладіть жетон петарди в локацію вбивці, а потім повідомте вбивцю, щоб він зробив те саме. В одній локації може бути лише 1 жетон шуму, тому петарда дає змогу перекрити інший шум.

Запитання № 5. Що означає невидимість Анни для «Чуття»?

Відповідь:

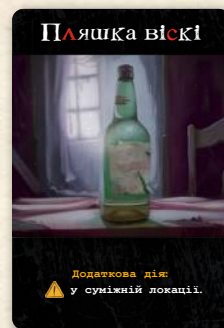
Це означає, що Анна не зобов'язана відповідати, коли вбивця використовує [ЧУТТЯ]. Наприклад, якщо Анна перебуває одна в червоній зоні, а вбивця використовує [ЧУТТЯ], щоб запитати, чи є там хтось, уцілілі повинні відповісти «Ні». Якщо в цій зоні є інші вцілілі (наприклад, Вільям і Софія), уцілілі можуть відповісти «Вільям і Софія», але не зобов'язані згадувати Анну.



Запитання № 6. Чи можете докладніше пояснити предмет «Деталі для пастки»?

Відповідь:

Його можна використати як особливу дію і розмістити жетон пастки у своїй локації. Якщо зіткнення з вбивцею відбувається в локації з жетоном пастки, то під час захисту від першої атаки після кидка кісток ви повинні повідомити вбивцю, що маєте пастку. Після цього скиньте жетон пастки й додайте ще +2 до свого захисту.



Запитання № 7. Чи можу я кинути «Пляшку віскі» через барикаду?

Відповідь:

Так, можете. Наприклад, навіть якщо між кухнею і коморою є жетон барикади, ви можете кинути «Пляшку віскі» з однієї кімнати в іншу.



Запитання № 8. Чи може «Старовинний амулет» завадити вмінню вбивці «Квітка смерті»?

Відповідь:

Ні.



Запитання № 9. «Спостережливість» Софії стає додатковою дією, якщо вона тримає «Ліхтарик». Поясніть, як це працює.

Відповідь:

«Спостережливість» як додаткова дія дає змогу Софії будь-коли проходити через таємний перехід. Вона може зробити це будь-яку кількість разів протягом свого ходу.

Наприклад, маючи «Ліхтарик», вона може відремонтувати радіопередавач у вітальні, виконати додаткову дію «Спостережливість», щоб переміститися на цвинтар, обмінятися предметом із Вільямом, а потім повернутись у вітальню.

Запитання № 13. Чи можуть уцілілі знати, скільки карт на руці вбивці?

Відповідь:

Ні. Проте якщо вцілілі ще новачки в цій грі, рекомендуємо, щоб за взаємною згодою сторін убивця розкривав цю інформацію.

Запитання № 14. Подібно до попереднього запитання: чи можуть уцілілі знати, скільки карт залишилося в колоді вбивці?

Відповідь:

Ні. Через це вцілілі не знають, коли саме вбивця підвищить свій рівень.

Запитання № 10. У якому порядку вбивця скидає карти?

Відповідь:

Якщо карта вміння має вартість, спершу покладіть у скид потрібну кількість карт. Потім використайте карту вміння, застосуйте її ефект і лише після цього покладіть у скид саму карту вміння.

Запитання № 11. Якщо гравець за вцілілих виконує дію, про яку треба повідомити вбивцю (наприклад, вилучає жетон барикади), то чи обов'язково саме цьому гравцю повідомляти про це?

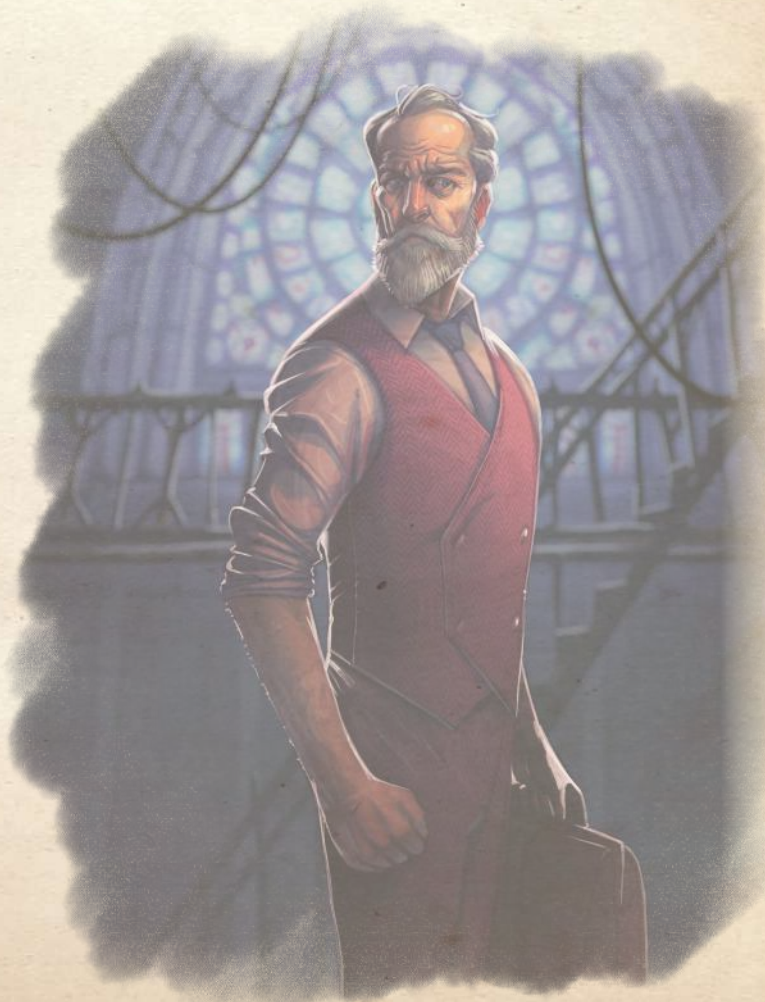
Відповідь:

Ні. Повідомити може будь-хто з команди вцілілих. Команда може призначити одного гравця відповідальним за такі повідомлення, щоб не надавати вбивці зайвої інформації.

Запитання № 12. Подібно до попереднього запитання: якщо гравець бере карту(-и) з будь-якої колоди, то чи може товариш по команді допомогти йому з узяттям карт(-и)?

Відповідь:

Так, але пам'ятайте: спершу команда повинна визначити, який уцілілий виконує крок «Знахідка», і лише потім брати для нього карти. Навіть якщо товариші по команді допомагають узяти карти, це не означає, наприклад, що після того, як гравець побачить дві карти предметів, можна змінити вцілілого, який вибиратиме предмет.



Варіанти гри

У «Terrorscope. Територія жаху» є три варіанти гри, які можуть урізноманітнити ігровий досвід. У них відрізняються як приготування, так і перебіг партії. Перед приготуванням до гри гравці можуть домовитися про використання будь-якої кількості варіантів.

Варіант 1. Карти здібностей і рівні складності виживання

Цей варіант призначений для гравців, які хочуть ускладнити гру для однієї зі сторін (наприклад, зробити складнішою гру за вцілілих або спростити її для новачків, підвищивши складність гри за вбивцю). Карти здібностей надають персонажам додаткові особливі можливості. Гравці самі вирішують, яку кількість карт здібностей використовувати для кожної сторони, або можуть орієнтуватися на запропоновані рівні складності виживання.

Приготування

Відразу після звичайного приготування до гри обидві сторони беруть і вибирають кілька карт здібностей відповідно до погодженої кількості або вибраного рівня складності виживання.

Рівні складності виживання

Легкий

Кожен уцілілий бере 2 карти здібностей і вибирає 1. Убивця не отримує карт здібностей.

Звичайний

Кожен уцілілий бере 2 карти здібностей і вибирає 1. Убивця бере 2 карти здібностей і вибирає 1. Після того як обидві сторони зроблять вибір, убивця повинен показати, яку карту здібності він вибрав. У будь-який момент гри вцілілі можуть попросити показати її знову.

Складний

Кожен уцілілий бере 2 карти здібностей і вибирає 1. Убивця бере 4 карти здібностей і вибирає 2. Після того як обидві сторони зроблять вибір, убивця повинен показати, які карти здібностей він вибрав. У будь-який момент гри вцілілі можуть попросити показати їх знову.

Кошмарний

Кожен уцілілий бере 2 карти здібностей і вибирає 1. Убивця бере 6 карт здібностей і вибирає 3. Після того як обидві сторони зроблять вибір, убивця повинен показати, які карти здібностей він вибрав. У будь-який момент гри вцілілі можуть попросити показати їх знову.

Перебіг гри

Грайте за звичайними правилами. Уцілілі не зобов'язані повідомляти вбивцю про використання карти здібності, якщо тільки текст карти прямо цього не вимагає. Деякі карти здібностей можна використати лише один раз за гру; після використання переверніть їх.

Інстинкт виживання

Після зіткнення з убивцею можете виконати **(ПЕРЕВІЩЕННЯ)** на відстань до 2 замість 1. Потім вилучіть усі ваші 🧠.

Здібності уцілілого

Жага вбивства

Якщо ви виявили будь-якого вцілілого за допомогою **(ЧУТТЯ)**, можете скинути 1 карту, щоб він отримав **(СТРАХ)**.

Здібності убивці



Варіант 2. Окремі шляхи (лише для 4 гравців)

Цей варіант перетворює гру формату «Один проти всіх» на напівкооператив. Уцілілі більше не діють як єдина команда, вони можуть перемагати незалежно один від одного.

Приготування

- Замініть підставку для ключів підставкою «Окремі шляхи».
- Випадковим способом виберіть гравця за вцілілих, який першим виконуватиме крок «Знахідка». Передайте йому жетон першого гравця.

Перебіг гри

- Крок уцілілих «Знахідка» виконує лише вцілілий із жетоном першого гравця. Після цього передайте жетон наступному живому вцілілому за годинниковою стрілкою.
- Саме цей уцілілий повідомляє вбивцю про шум у локаціях.



- Будь-який знайдений «Ключ» розміщуйте зверху під планшетом інвентарю вцілілого, який його знайшов. Це показує, скільки ключів має цей уцілілий, але ключі не займають місце в інвентарі. У цьому варіанті вцілілий із 3 ключами може втекти через головний вихід (або прихований вихід, якщо також має «Таємну мапу») і перемогти самотійно.



- Живі вцілілі можуть перемогти разом, викликавши допомогу. Щоб заохотити вцілілих до ремонту радіопередавача, за кожен жетон ремонту, розміщений уцілілим у локації радіопередавача, цей уцілілий бере 1 карту з колоди пошуку.

- Коли вцілілий гине, покладіть його фігурку на бік і продовжуйте партію. За усунення вцілілого вбивця підвищує свій рівень на 1.
- Предмети та ключі загиблого вцілілого залишаються на його планшеті та в його інвентарі. Інші вцілілі можуть виконати додаткові дії, щоб забрати ці предмети або ключі з його тіла, якщо перебувають у тій самій локації.



- За бажанням уцілілі можуть обмінюватися предметами.
- Якщо вцілілий вилучає жетон барикади, саме він повинен повідомити про це вбивцю.
- Гра завершується, коли кожен уцілілий або переміг, або загинув.

Перемога

- У цьому варіанті може бути кілька переможців.
- Уцілілого вважають переможцем, якщо він утік самотійно або викликав допомогу.
- Загиблого вцілілого не вважають переможцем.
- Убивши 2 або більше вцілілих, убивця також може вважатися переможцем.
- Убивши всіх 3 уцілілих, убивця здобуває повну перемогу та отримує почесне звання «Непереможний».



Варіант 3. План виживання

У цьому варіанті гри вцілілі отримують додаткові місії. Реалізувавши план, вони можуть отримати нову здібність або навіть... шанс убити вбивцю!

Приготування

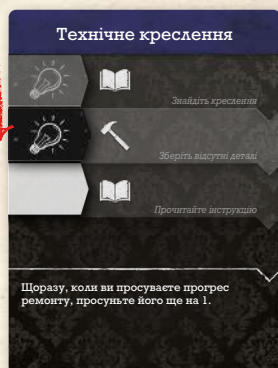
- Після завершення звичайного приготування до гри вцілілі беруть 2 карти плану.

Перебіг гри

Наприкінці кроку вцілілих «Знахідка» перевірте, чи виконав хтось із уцілілих умову наступного етапу прогресу на будь-якій із двох карт плану. Якщо так, перемістіть жетон прогресу плану на відповідній карті. Ви можете зберегти прогрес лише на 1 карті плану. Якщо вирішите просувати жетон прогресу плану на іншій карті, весь прогрес на поточній карті буде втрачено.

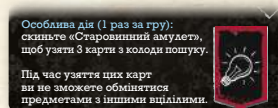
Підказка. Якщо вбивця перебуває (У ПІНІ), жодну локацію не вважають його локацією.

Приклад. Якщо наприкінці ходу Вільям перебуває в потрібній локації, уцілілі можуть перемістити жетон прогресу плану на наступний етап.



Коли всі етапи прогресу завершені, план вважають реалізованим. Уцілілі відкривають нову здібність, якою можуть користуватися до кінця гри. Переверніть іншу карту плану — її більше не можна буде відкрити.

Деякі ефекти карт плану можна використати лише один раз за гру. Після використання вилучіть жетон прогресу плану.

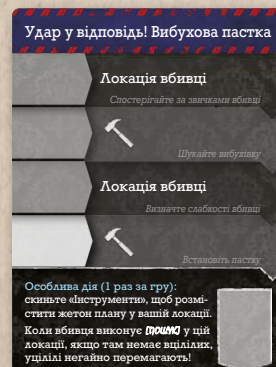


Іноді для застосування ефекту карти плану треба розмістити жетон прогресу плану на мапі. Після розміщення його вже не можна переміщувати.



Час завдати удару у відповідь!

Деякі плани складніше виконати, проте вони відкривають для вцілілих новий спосіб перемоги.



Під час гри з одночасним використанням варіантів 2 і 3

- Якщо будь-який уцілілий виконав умову наступного етапу прогресу на будь-якій карті плану, перший гравець вирішує, чи просувати жетон прогресу плану.
- Якщо виконано умови прогресу на обох картах плану, перший гравець вирішує, який саме план просувати.
- Якщо реалізований план надає ефект або дію, кожен уцілілий має право скористатися ними. Якщо ефект можна використати лише один раз, діє принцип «хто перший встав, того й капці».
- Формулювання «усі вцілілі» на картах плану означає «усі живі вцілілі».
- Якщо вцілілі перемагають внаслідок реалізованого плану, переможцями вважають лише живих уцілілих. Убивцю вважають переможеним, навіть якщо він убив когось із уцілілих.

Додаток. ІНСТРУКЦІЯ ЗІ СКЛАДАННЯ

ДЕТАЛЬ А — КРОК 1



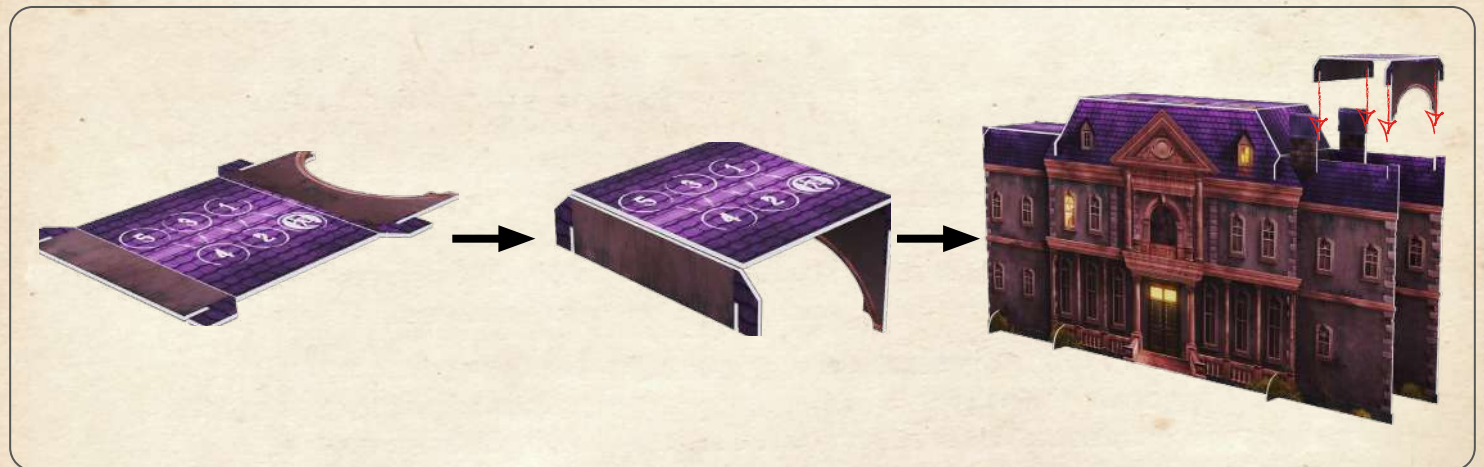
ДЕТАЛЬ А — КРОК 2



ДЕТАЛЬ А — КРОК 3



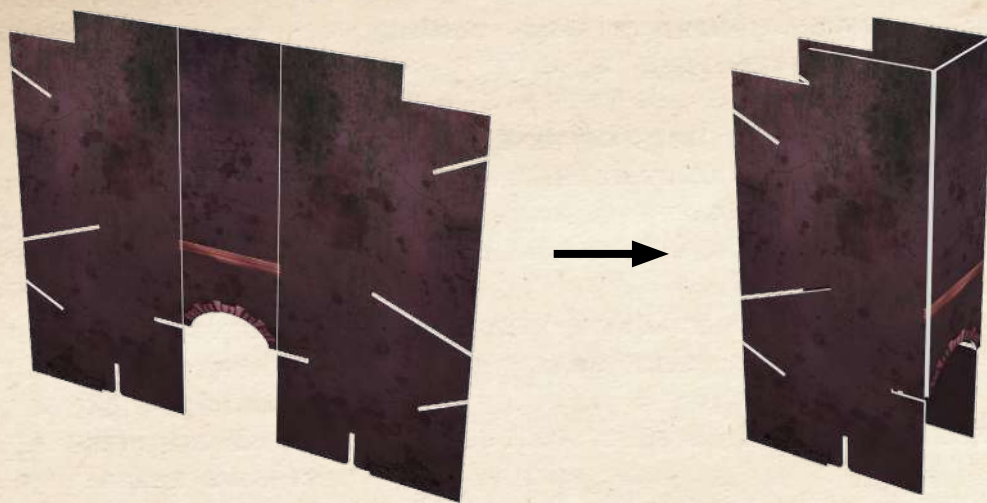
ДЕТАЛЬ А — КРОК 4



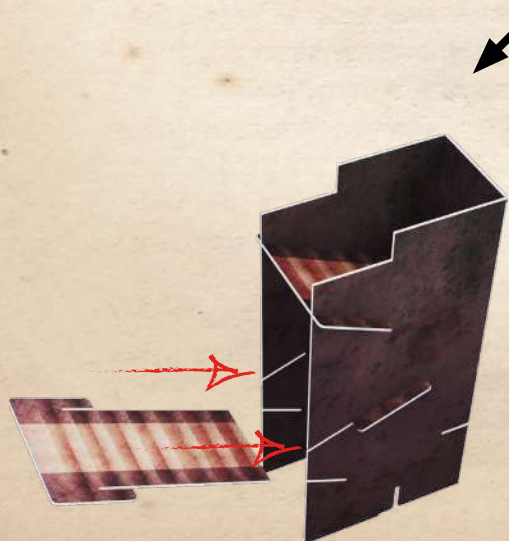
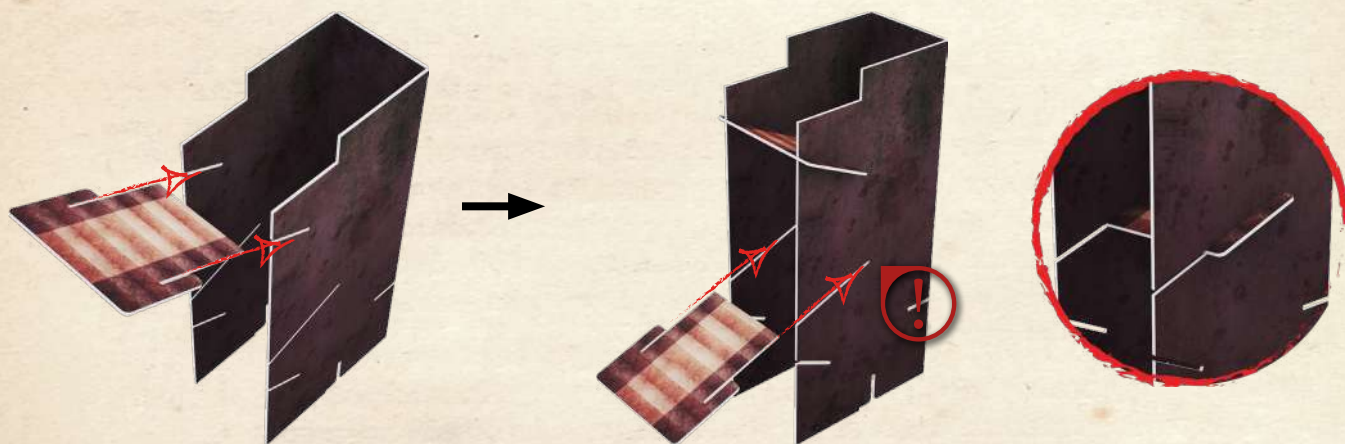
ДЕТАЛЬ А — РЕЗУЛЬТАТ



ДЕТАЛЬ Б — КРОК 1



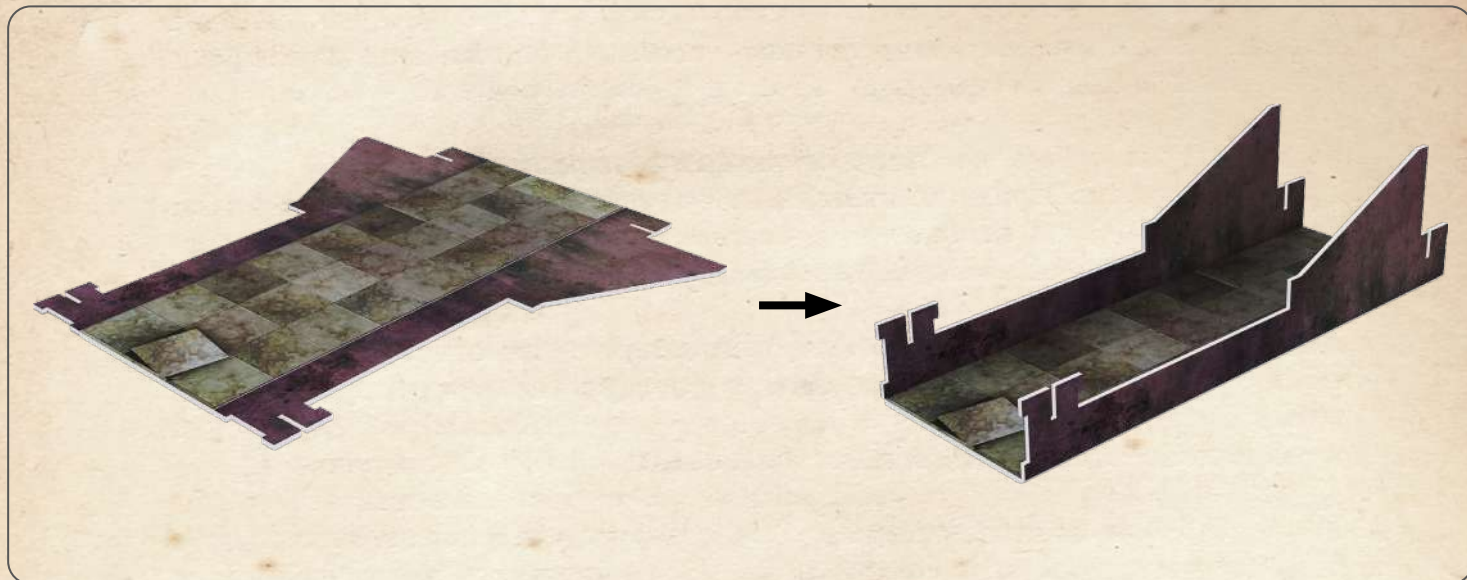
ДЕТАЛЬ Б — КРОК 2



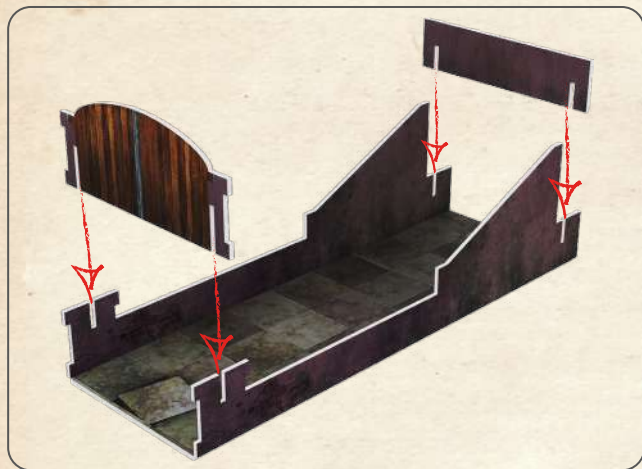
ДЕТАЛЬ Б —
РЕЗУЛЬТАТ



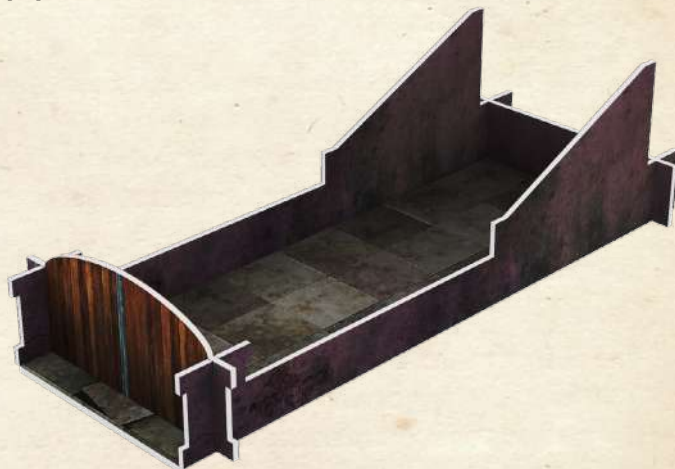
ДЕТАЛЬ В — КРОК 1



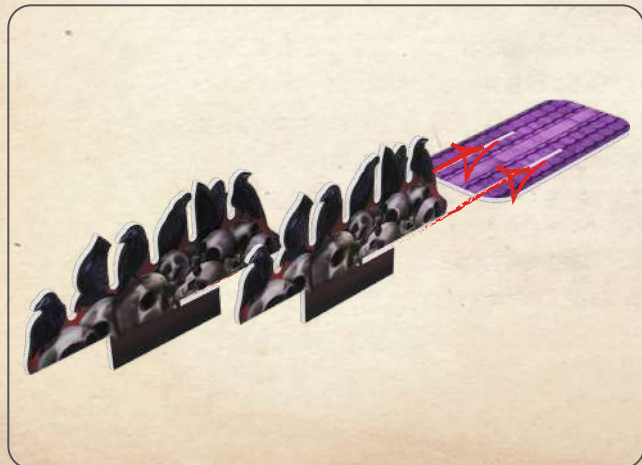
ДЕТАЛЬ В — КРОК 2



ДЕТАЛЬ В — РЕЗУЛЬТАТ



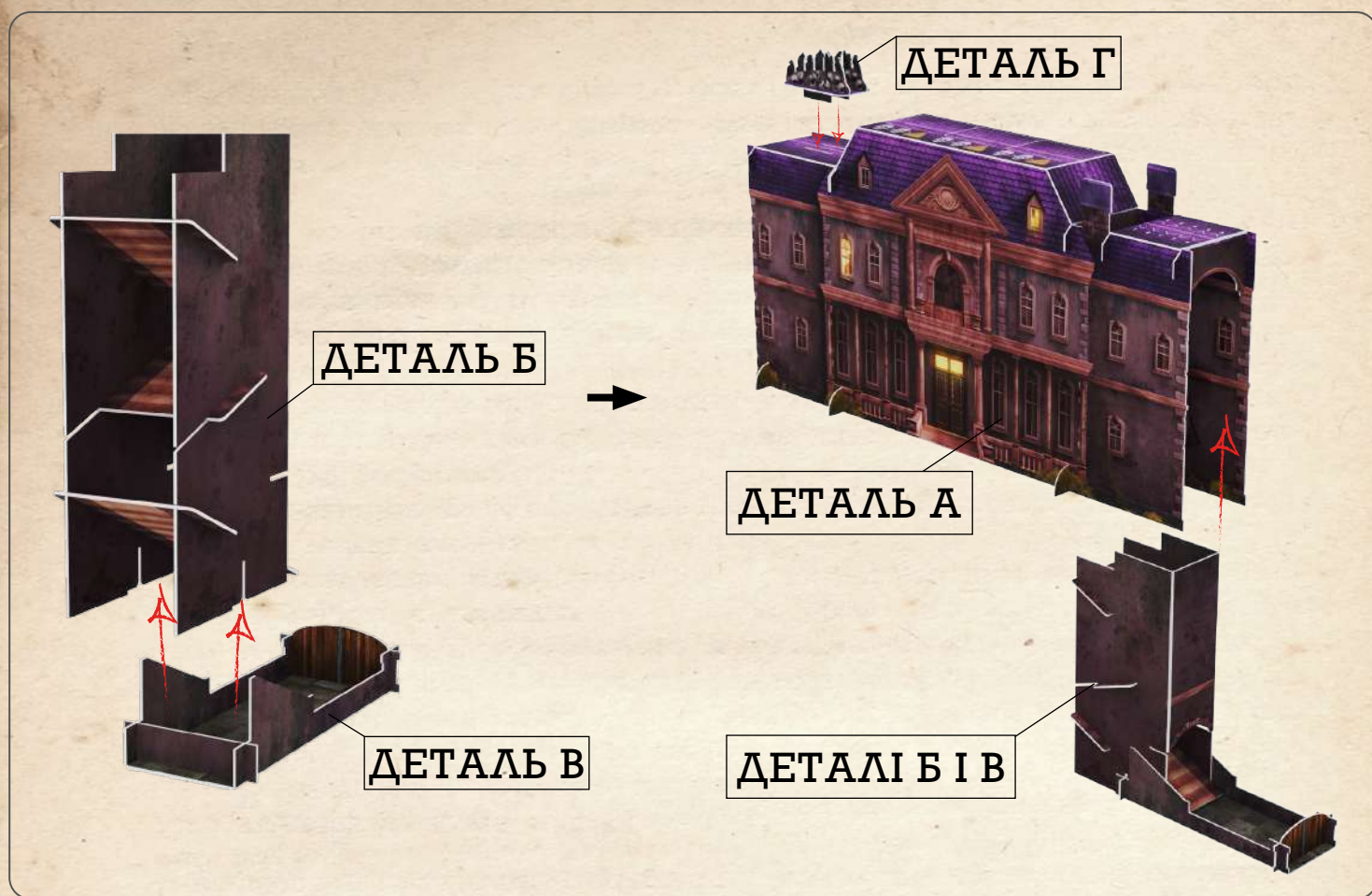
ДЕТАЛЬ Г — КРОК 1



ДЕТАЛЬ Г — РЕЗУЛЬТАТ

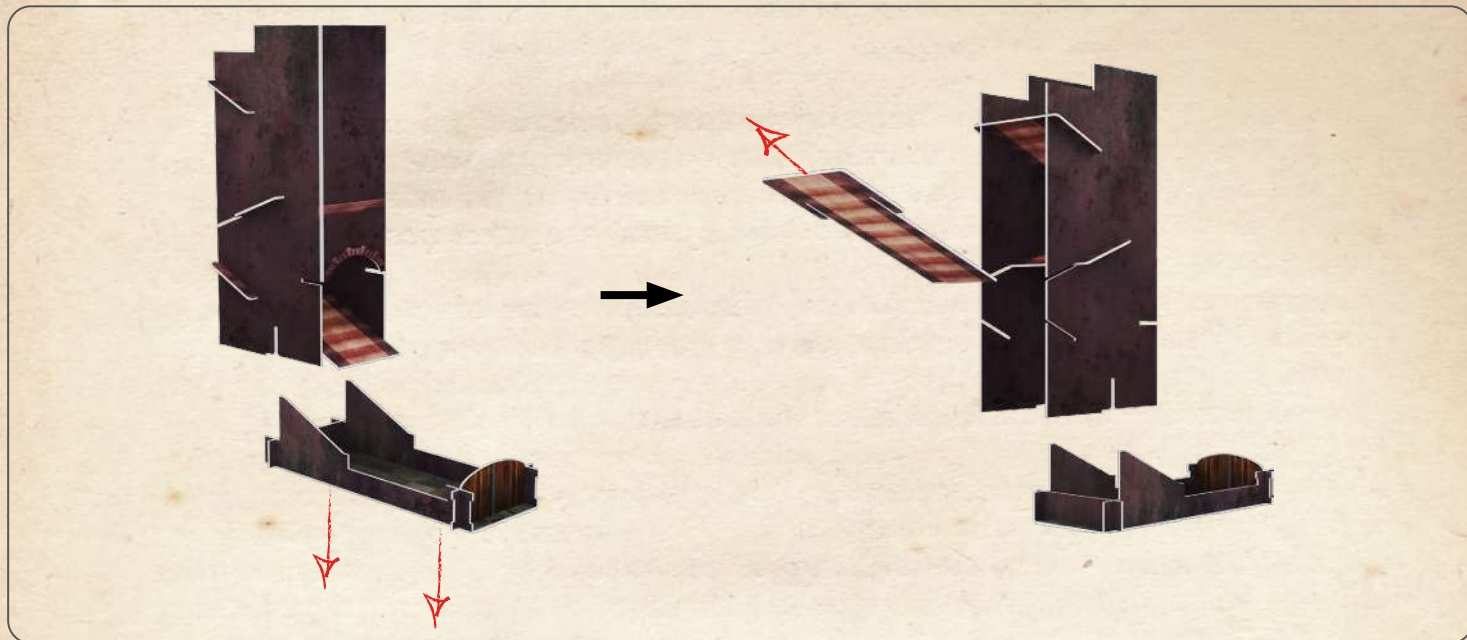


Додаток. ПОЄДНАННЯ ЧАСТИН

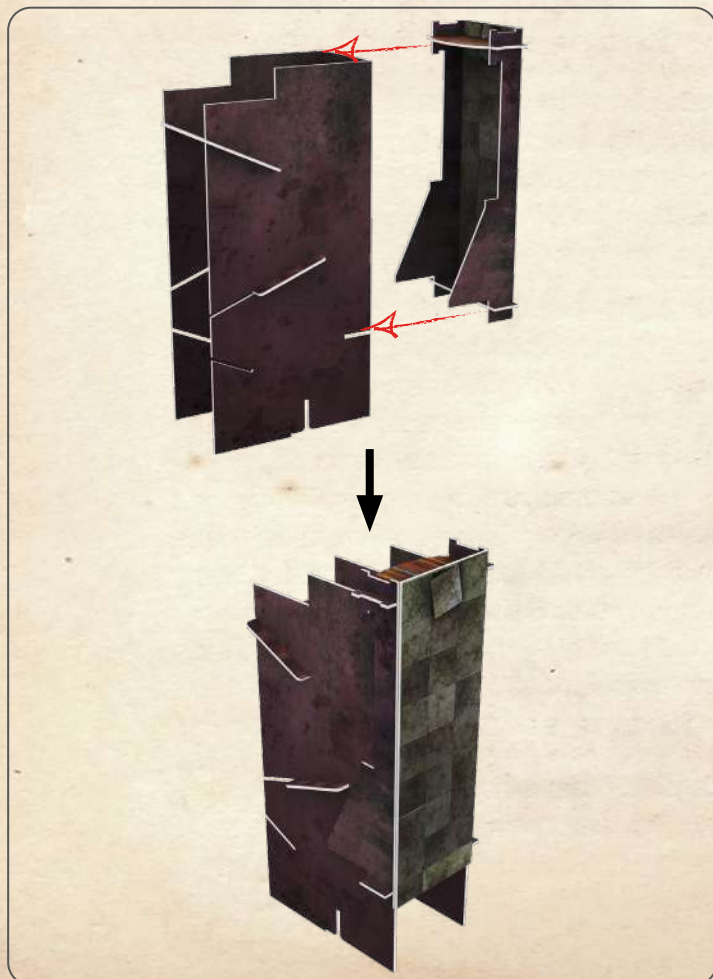


Додаток. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ЗБЕРІГАННЯ КОМПОНЕНТІВ — ВЕЖА ДЛЯ КІСТОК

КРОК 1



КРОК 2



КРОК 3



Додаток. РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ЗБЕРІГАННЯ КОМПОНЕНТІВ

ЛОТОК УЦІЛІЛИХ



- ① ② ×4
- ③ Усього = 45
- ④ ×6 ×5
 ×7 ×6
 ×1 ×1
- ⑤ - планшети вцілілих
 - планшети інвентарю вцілілих
 - 1 пам'ятка гравця

ЛОТОК УБИВЦІ



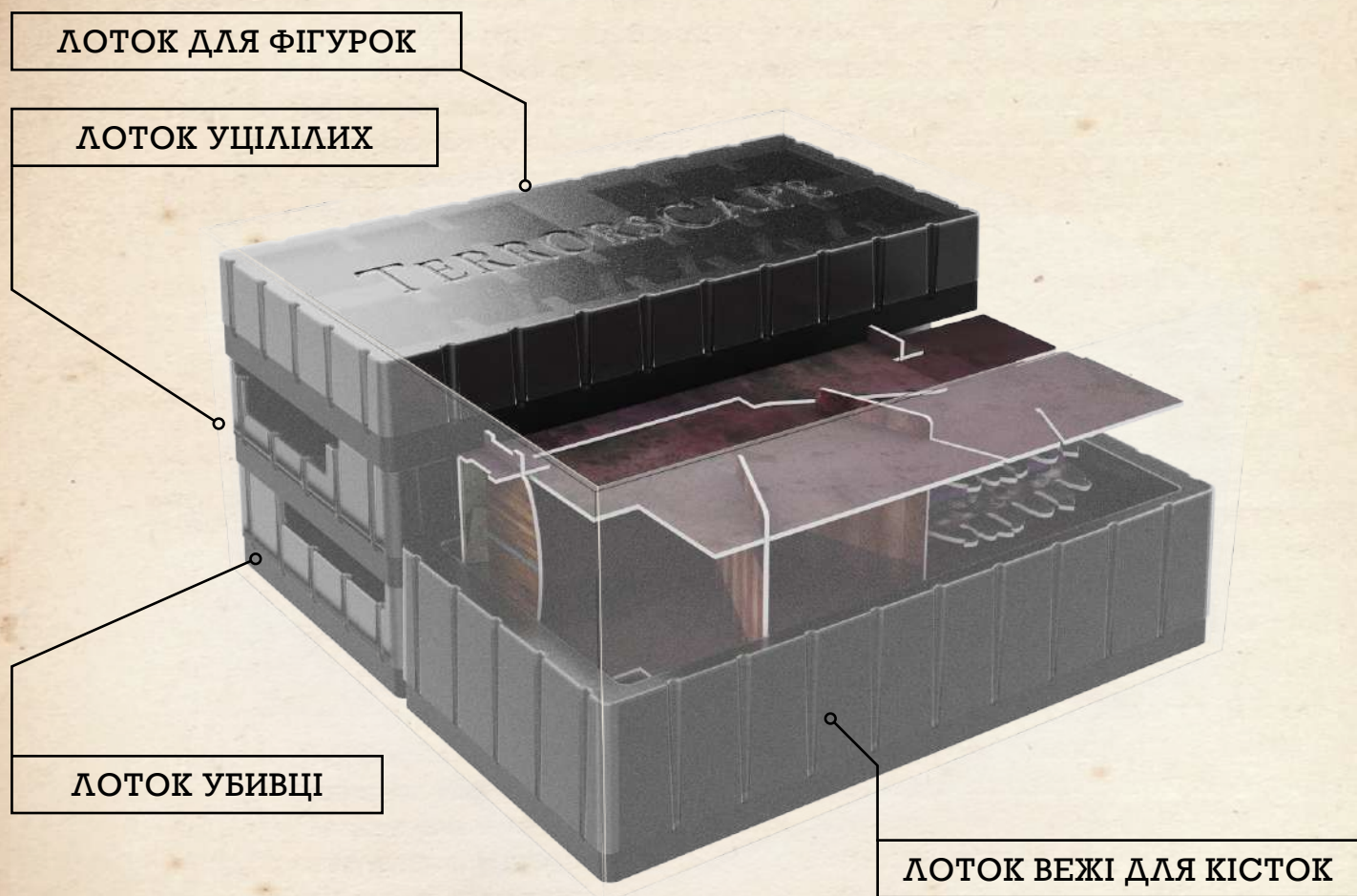
- ① ②
- ③ ×6 ×1 ×1 ×1
 ×7 ×1 ×1
- ④
- ⑤ - планшети вбивці
 - 1 пам'ятка гравця
 - планшет рівня і сили

ЛОТОК ВЕЖИ ДЛЯ КІСТОК



ЛОТОК ДЛЯ ФІГУРОК





ТВОРЦІ ГРИ

Сюжет і дизайн гри: Джефрі ССН

Керівництво виробництвом і написанням правил: Айзек Чан

Асистент виробництва та редагування: Алекс Чан

Дизайн продукту: Герман Їн

Головний артдиректор: Роксі Дай

Дизайн коробки та персонажів: Семюель Горовіц

Графічний дизайн: Аманда Фелпс, Домінго Піно, Arepko, TheGeekArtist, Герман Їн

Дизайн логотипу: Cold Castle Studios

Скульптор: Джіно Лай

Керівництво кампанією: Зої В.

Дизайн маркетингових матеріалів: Роксі Дай, Клаудія Лау

Редагування книги правил: Емануела та Роберт Пратт

Особлива подяка:

Kenneth YWN, Даніелю Джаквінто (Мілан), Доменіко «Пепіта» Фумагаллі (Мілан),
команді Tabletop content, Крістоферу Александеру Дамсьо та Флоренс Лі



www.icemakesboardgame.com

@2026 Ice Makes. Усі права застережено.

Жодну частину цього продукту не можна відтворювати без спеціального дозволу.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибakov

Випускова редакторка: Олена Журба

Перекладач: Володимир Вахрушкін

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

GEEKACH

www.geekach.ua

Українське видання © 2026 Geekach LLC.

Україна, 03124, Київ, буд. Вацлава Гавела, буд. 4 • info@geekach.com.ua

