

ПОСЛЕДНЯЯ ПЯТНИЦА



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОСЛЕДНЯЯ ПЯТНИЦА

События «**Последней пятницы**» разворачиваются в проклятом летнем лагере. Это история о маньяке, который вернулся с того света...

Новые владельцы заброшенного лагеря наняли пятерых друзей на подработку: подлатать и починить, где нужно, в обмен на бесплатный отдых. Но ребята даже не подозревают, что их ждут самые страшные каникулы в жизни.

Давным-давно в лагере «Апачи» произошли загадочные события. Много лет назад человек, которого подозревали в убийствах, утонул в озере, пытаясь сбежать от полиции... Но его тело так и не нашли. Местные уверены, что в лагере водится неуспокоенная жуть...

Очень скоро новые гости лагеря поймут, что здесь и впрямь обитает что-то тёмное и враждебное. За несколько дней до их прибытия из озера достали практически разложившееся тело. Полиция не смогла установить личность погибшего, и его похоронили на местном кладбище, невзирая на ворчание местных жителей. В городе поползли слухи, что это труп того самого убийцы, который утонул в озере.

Когда туристы прибывают в лагерь, тела на кладбище уже нет. Убийца вновь рассказывает по округе, ведомый жаждой крови и отмщения.

«**Последняя пятница**» — настольная игра для 2–6 участников. Средняя продолжительность партии — от 30 до 45 минут на главу. Один из игроков берёт на себя роль смертоносного маньяка, а остальные выступают в роли туристов — поначалу перепуганных мальчишек и девочек, которые могут стать лёгкой добычей маньяка. Позже они превращаются в решительных охотников на убийцу, который жестоко расправился с их друзьями...



СОСТАВ ИГРЫ

- Правила игры
- Игровое поле
- Складная ширма маньяка
- 15 карт туристов
 - 7 деревянных фишек, в том числе:
 - 5 цветных фишек туристов
 - 1 белая фишка Избранного
 - 1 чёрная фишка маньяка
- 60 картонных жетонов, в том числе:
 - 1 жетон раунда
 - 1 жетон лодки
 - 5 жетонов маньяка
 - 8 жетонов трупов
 - 10 жетонов встречи
 - 35 жетонов улик
- 5 накладок домиков
- 30 прозрачных пластиковых фишек

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Туристы должны исследовать лагерь и как можно больше узнать о тайне лагеря «Апачи». А заодно — пережить нападение маньяка и в конце концов победить его.

Маньяк скрывается в тени. Он должен перебить всех туристов, чтобы больше никто и никогда не открыл лагерь вновь.

Игра разбита на четыре главы:

- **Глава I: Прибытие**, стр. 12
- **Глава II: Охота**, стр. 14
- **Глава III: Кровавая баня**, стр. 16
- **Глава IV: Последняя глава**, стр. 18

Главы идут последовательно, начиная с прибытия туристов в лагерь и заканчивая решающей битвой с маньяком. У каждой главы есть собственный набор правил и целей. Их можно проходить как по отдельности, так и в качестве единого сюжета из четырёх глав. Чтобы пройти определённую главу отдельно от сюжета, ознакомьтесь с разделом «Прохождение главы по отдельности» в описании каждой главы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Подготовка относится к прохождению как единого сюжета, так и отдельной главы.

1. Поместите на стол игровое поле. На нём отмечен 201 пронумерованный кружок. Кружки соединены пунктирными линиями.
2. Один игрок, предпочтительно самый опытный, берёт на себя роль маньяка.
3. Остальные будут туристами. Раздайте игрокам 5 фишек и 15 карт туристов соответствующих цветов, распределив их максимально равномерно между всеми участниками-туристами. В каждом цвете выберите одну из трёх доступных карт, а остальные отложите в сторону.
4. Игроки снаряжают каждого туриста уликой, подсвеченной на его карте. Сколько бы ни было игроков, в партии всегда участвует пять туристов. К примеру: в игре вдвоём один игрок берёт на себя роль маньяка, а другой управляет всеми пятью туристами.
5. Маньяк берёт карандаш и пустой лист (не входят в комплект игры). Вставьте лист в ширму маньяка согласно графической инструкции ниже. Чтобы передвижения маньяка сохранялись в тайне, внутри ширмы изображена полная карта лагеря, памятка по возможным взаимодействиям с туристами для каждой из глав (слева), памятка по накладкам домиков, двери в которые может взломать маньяк (справа), а также щель для обзора поля.



6. Маньяк размещает жетон раунда на значении «0» на шкале времени в нижней части поля.
7. Маньяк размещает лодку на одном из четырёх специальных участков, отмеченных рядом с причалами.
8. Маньяк забирает все оставшиеся улики, перемешивает их и складывает в закрытую рядом с полем. Каждый раз, когда ему понадобится выложить улику, он берёт одну случайную улику из этой кучки.



Жёлтый турист



Поставьте сюда фишку туриста в начале главы I

Красный турист



Коричневый турист



Кружок, с которого маньяк может начать главу I

Шкала времени

Трупы



Ключи



Улики



Накладки домиков



Жетоны маньяка

Положите сюда
жетоны встречи
в начале главы I



Зелёный турист



Синий турист

Обзорная
щель

Карта лагеря



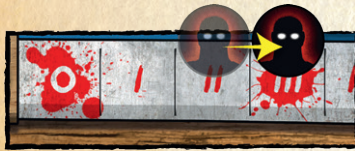
Памятка
по взаимодействию
с туристами

Карта передвижений маньяка

Памятка по накладкам домиков
(сторона маньяка)

ХОД ИГРЫ

Каждая глава состоит из 15 раундов (или меньше, если это допускают правила конкретной главы). В каждом раунде маньяк передвигается втайне от остальных. Своё движение он отмечает на листке бумаги, который скрыт за ширмой. Туристы передвигают свои фишки по полю не скрываясь, в порядке хода (порядок указан в нижней части игрового поля: первым ходит красный турист и далее по очереди). Очередность хода маньяка и туристов, а также результат их взаимодействий зависит от главы, которую вы сейчас проходите. Как только все игроки завершили ход, переместите жетон раунда вперёд по шкале времени на одну позицию.



КАРТЫ ТУРИСТОВ

Каждая карта туриста отмечена одним из пяти цветов. Цвета карт соответствуют цветам фишек. В начале партии для каждой фишки туриста игроки выбирают одну карту туриста. Если турист убит, его фишка вернётся в игру в следующей главе с новой картой туриста того же цвета (её предстоит выбрать из оставшихся).

У каждого туриста есть особое умение и индивидуальный жетон (подсвечен на карте). Когда турист во время партии подбирает новый жетон, его необходимо поместить на предназначенное для него место на карте. Всего на карте может лежать не больше одного жетона каждого вида. Жетоны должны быть видны всем игрокам. Когда турист убит, все его жетоны сбрасываются в резерв (кроме ключей — см. «Ключи», стр. 9).



ЦВЕТ ТУРИСТА

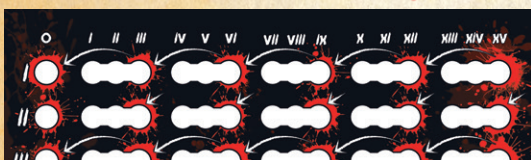
ОПИСАНИЕ

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ЖЕТОН

ОСОБОЕ УМЕНИЕ

ШИРМА МАНЬЯКА

Маньяк использует ширму, чтобы втайне записывать свои передвижения. Раз в 3 раунда маньяк должен раскрыть либо своё текущее местоположение, либо положение, которое он занимал 3 раунда назад (зависит от особых правил текущей главы). Местоположение, которое необходимо раскрыть, также отмечено стрелкой на ширме маньяка.

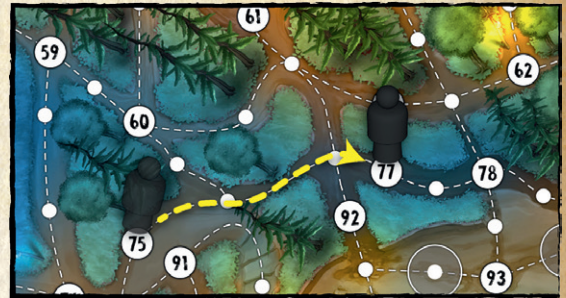


ПЕРЕДВИЖЕНИЕ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ВО ВСЕХ ГЛАВАХ

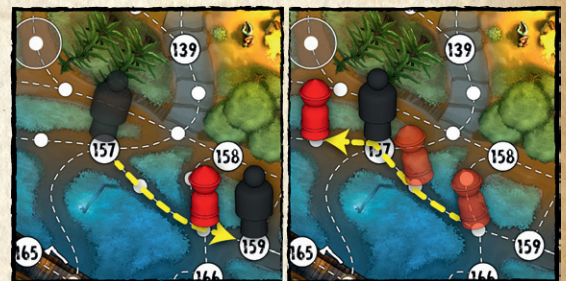
Правила передвижения для маньяка и туристов сильно различаются.

Маньяк

- В свой ход маньяк обязан передвинуться. Делает он это втайне, не выставляя свою фишку на поле.
- Маньяк передвигается с одного номерного кружка на соседний. При определении соседства игнорируйте белые точки между номерными кружками.



- Чтобы отметить передвижение, маньяк записывает номер кружка, в который он передвинулся, на лист, спрятанный за ширму. Запись необходимо внести в ячейку, совпадающую с номером текущего раунда.
- Когда путь маньяка пересекается с фишкой туриста (или наоборот), то результат пересечения зависит от правил текущей главы (см. раздел «Стычки» в описании каждой главы).



- Раз в 3 раунда, следуя указаниям на ширме, маньяк должен раскрыть своё местоположение (прошлое или текущее, в зависимости от правил главы). Маньяк раскрывает своё местоположение сразу после того, как передвинулся. Для этого он выставляет чёрную фишку на соответствующий номерной кружок. Затем маньяк кладёт улику на одну из белых точек по соседству с выставленной чёрной фишкой (см. «Улики», стр. 8).
- Маньяк не может собирать с поля жетоны, но он может проходить через фонари и медвежьи капканы и убирать их с поля (см. стр. 9).
- В свой ход он может использовать только один жетон маньяка либо до, либо после того, как передвинулся.

Особые способы передвижения маньяка

- **Под водой:** один раз за главу маньяк может вплавь пере-сесть озеро. Ему позволено за одно движение передвигаться с одного из четырёх кружков по соседству с причалами (106; 109; 111; 123) на другой из перечисленных кружков (соединён пунктирной линией).

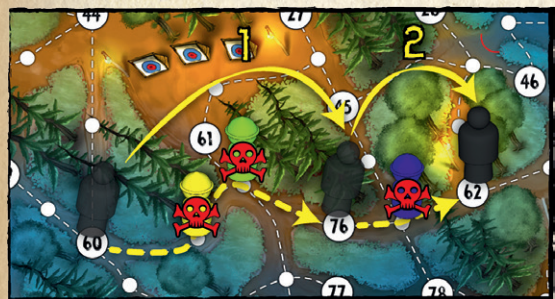


- **Тайный лаз:** один раз за главу маньяк может воспользоваться тайным лазом, который отмечен на накладке домика (лежащей стороной маньяка вверх). Тайный лаз позволяет за одно движение передвинуться из одного домика с тайным лазом в другой аналогичный домик (см. «Накладки домиков», стр. 11).



- **Ослеплённый кровью:** в свой ход, если маньяк совершил убийство, он может передвинуться снова. На листе за ширмой укажите два числа в одной ячейке. При этом жетон раунда перемещается только на одно деление вперёд по шкале времени, как обычно.

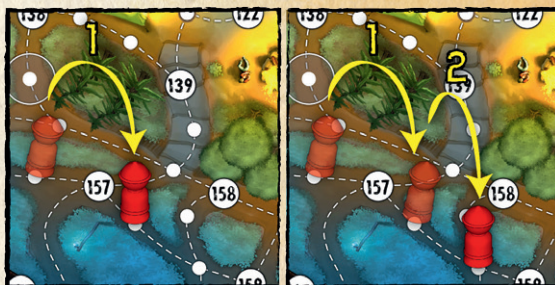
Важно: если маньяк во время этого дополнительного передвижения убьёт ещё одного туриста, он может передвинуться снова. И так далее. Так что туристам не стоит толпиться в одном месте.



Важно: в главах, где маньяк может убивать туристов (когда его путь пересекается с фишкой туриста либо когда путь туриста пересекается с текущим местоположением маньяка), он не раскрывает своё местоположение, а только выкладывает жетон трупа на место фишки убитого туриста (см. «Трупы», стр. 10).

Туристы

- В свой ход турист обязан передвинуться. Исключение: нет свободных точек, куда он может пойти.
- Турист передвигается с одной белой точки на соседнюю. При определении соседства игнорируйте номерные кружки между белыми точками. Турист может передвинуться на 1 или 2 точки за ход. При этом нельзя завершать ход на той же точке, на которой турист его начал.



- Турист не может завершить ход на белой точке, где уже находится фишка другого туриста. Но путь туриста может пересекать эти фишки.
- Путь туриста не может пересекаться с трупом или завершиться на одной точке с трупом; исключение: если турист использует лопату (см. «Лопата», стр. 9, и «Трупы», стр. 10). На остальных жетонах туристы могут останавливаться по своему желанию или пересекать их по необходимости.
- В свой ход турист сам решает, подбирать или не подбирать улику (см. «Улики», стр. 8), которая находится на одной с ним точке. Это можно сделать до, во время или после передвижения.
- В любой момент хода турист может сбросить любой свой жетон. Сброшенный жетон кладите в закрытую на соседнюю белую точку. Для этих целей причалы на озере не считаются соседними друг с другом.
- Нельзя класть жетон улики на точку, занятую другим жетоном или фишкой. Если свободных точек нет, то кладите жетон на точку, соседнюю с занятой.
- Сброшенные ключи всегда кладите на поле в открытую, чтобы все туристы их видели. Остальные жетоны кладите на поле в закрытую.
- В свой ход турист может использовать только один свой жетон: либо до, либо после передвижения.

Особые способы передвижения туристов

- **Лодка:** турист может переплыть озеро на лодке. Для этого он должен находиться на белой точке причала, у которого пришвартована лодка. На лодке турист может за одно движение передвинуться от одного причала к другому (на белую точку причала). Варианты передвижения указаны пунктирными линиями, которые пересекают озеро. Лодка швартуется на специальной ячейке у причала, к которому передвинулся турист (см. «Лодка», стр. 10).



КОНЕЦ ГЛАВЫ

ОЧКИ СПАСЕНИЯ И УЖАСА

Туристы получают столько очков спасения, сколько туристов выжило в этой главе.

Маньяк получает столько очков ужаса, сколько трупов найдется на поле в конце главы (в их число входят и два владельца лагеря, тела которых можно найти среди жетонов встречи). Считаются все непогребённые трупы, включая тех, кто остался с предыдущих глав.

Если маньяк набрал больше очков ужаса, чем туристы — очков спасения, он получает столько жетонов маньяка, какова разница между набранными очками. Эти жетоны он сможет использовать в дальнейшем.

Маньяк может сам выбрать жетоны, которые получит. Но при этом нельзя получить больше одного жетона каждого типа, и маньяк не может получить жетон невидимки до тех пор, пока это не будет отдельно указано в правилах главы.

Пример: три туриста пережили главу, оставив на территории лагеря четыре непогребённых трупа (двух туристов и двух владельцев лагеря). Разница значений: (4 трупа) – (3 выживших туриста) = +1 перевес в сторону маньяка. Он получает 1 жетон маньяка на следующую главу.

Если туристы набрали больше очков спасения, чем маньяк — очков ужаса, они открывают на поле столько улик, какова разница между набранными очками. Посмотрев лицевую сторону улик, туристы возвращают их на место.

Пример: четыре туриста пережили главу, оставив на территории лагеря 3 непогребённых трупа (одного туриста и двух владельцев лагеря). Разница значений: (4 выживших туриста) – (3 трупа) = +1 перевес в сторону туристов. Они могут посмотреть лицевую сторону одной улики на поле.

Если разница между очками спасения и ужаса нулевая, то следующую главу игроки начнут без каких-либо преимуществ.

Внимание: очки ужаса и спасения не суммируются от главы к главе, так что набранные в прошлых главах очки не учитываются в подсчёте итогов текущей главы.

ЖЕТОНЫ И НАКЛАДКИ

В конце главы все жетоны (улик, трупов и встречи), а также наклейки домиков остаются на поле. Размещённые медвежьи капканы, фонари и наклейки на домики продолжают действовать и в следующей главе.

Все использованные жетоны маньяка убираются со шкалы времени.

ЖЕТОНЫ И НАКЛАДКИ

В игре есть несколько типов жетонов. Каждый из них обладает своим свойством и применяется в определённой ситуации.

ЖЕТОН РАУНДА (x1)



Отмечайте этим жетоном текущий игровой раунд на шкале времени в нижней части игрового поля. В конце каждого раунда, когда все игроки закончат свой ход, переместите жетон на одно деление вперёд.

УЛИКИ (x35)



Передвигаясь по лагерю, маньяк оставляет за собой улики. Каждый раз, когда из-за номера текущего раунда он должен раскрыть своё местоположение, маньяк выставляет свою фишку на подходящий номерной кружок. После этого он выкладывает улику (стороной с красными отпечатками ног вверх) на одну из белых точек, соседних с этим номерным кружком.

- Туристы могут собирать улики и использовать их на своё усмотрение на протяжении всей игры (их можно сохранить на поздние главы).
- Турист может использовать только одну улику за ход.
- Турист может нести не больше одной улики каждого типа.
- Если турист находит улику того типа, который у него уже есть, он должен либо сбросить её в закрытую на одну из соседних незанятых белых точек, либо сразу же использовать — даже если он уже использовал улику в этот ход.
- Турист может останавливаться на точке, где находится улика, и при этом не обязан открывать её или брать.
- Турист не может выкладывать улики на точки, занятые другими жетонами. При необходимости выкладывайте на точки, соседние с занятыми точками.

Внимание: все улики, выложенные на поле, должны размещаться только на белых точках, но не на номерных кружках. Когда нужно убрать улику, верните её в коробку с игрой.

Обострённый слух — «Минутку! Я что-то слышал!»



Если вы использовали этот жетон, маньяк обязан сообщить, находится ли он на номерном кружке, соседнем с фишкой вашего туриста. Маньяк не раскрывает своё фактическое местоположение, а лишь сообщает: есть ли он на одном из соседних кружков или нет. Используя жетон обострённого слуха, верните его в резерв.



Медвежий капкан — «Аргх, какая боль!»



Используя этот жетон, выложите его на одну из белых точек, соседних с фишкой вашего туриста. Выложенный медвежий капкан никак не влияет на туриста: через него можно спокойно передвигаться и даже останавливаться на нём. При этом турист не может ни убрать, ни забрать обратно капкан, уже размещённый на поле. Если же маньяк хочет передвинуться через установленный капкан, то он должен убрать его с поля: для этого маньяк должен закончить свой ход на соседнем с капканом номерном кружке и выставить чёрную фишку на поле, раскрыв своё текущее местоположение (улика не выкладывается).



Фонарь — «Я что-то видел во-он там!»

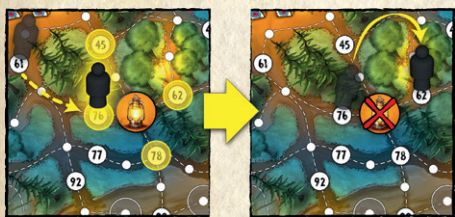


Используя этот жетон, выложите его на одну из белых точек, соседних с фишкой вашего туриста. Все номерные кружки по соседству с жетоном (игнорируйте промежуточные белые точки) теперь освещены фонарём. Поместите прозрачную пластиковую фишку на каждый из этих номерных кружков. Если маньяк находится на одном из этих освещённых кружков (или если пересекает его либо заканчивает на нём ход), он должен выставить чёрную фишку на поле, раскрыв своё текущее местоположение (улика не выкладывается).

Бывают случаи, когда маньяк может сделать два передвижения за ход. Если при этом он заходит на кружок, освещённый фонарём, но не останавливается там, маньяк должен сообщить туристам, где он прошёл, не раскрывая при этом свой второй шаг (если, конечно, второй шаг не завершится на другом освещённом кружке).

Выложенный фонарь никак не влияет на туриста: через него можно спокойно передвигаться и даже останавливаться на нём. При этом турист не может ни убрать, ни забрать обратно фонарь, уже размещённый на поле.

Маньяк может убрать фонарь и все связанные с ним пластиковые фишки, если передвинется через точку, занятую фонарём (и раскроет себя, как указано выше).



Кроссовки — «Пора валить!»



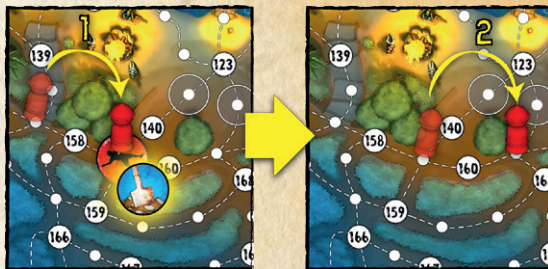
Этот жетон позволяет туристу в свой ход передвинуться на одну дополнительную белую точку. Используя жетон кроссовок, верните его в резерв.



Лопата — «Спокойно, это всего лишь труп!»



Этот жетон позволяет туристу передвинуться на точку, занятую трупом, или через неё (см. стр. 10). При этом жетон трупа убирается с поля. Передвигаясь на точку, занятую трупом, игрок обязан использовать лопату. Используя жетон лопаты, верните его в резерв.



Жетоны ВСТРЕЧИ (x10)



Эти жетоны используются при подготовке к главе I. Маньяк в соответствии с выбранной стратегией выкладывает 10 жетонов встречи (палаткой вверх) на 10 специальных ячеек рядом с озером (белые точки, обведённые кругами).

Под этими жетонами спрятаны: 5 ключей, 2 трупа владельцев лагеря (см. «Трупы», стр. 10), 1 лопата, 1 кроссовки, 1 жетон обострённого слуха (см. «Улики», стр. 8).

Ключи

В игре есть пять ключей разных цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий и коричневый). Каждый ключ позволяет открыть домик такого же цвета (как указано на замке рядом с дверью в домик).



Когда турист подбирает ключ, положите его на изображение фишки туриста, который взял этот ключ (в левой нижней части поля). Так все туристы будут знать, кто какой ключ несёт. Каждый турист может нести не больше одного ключа.



Чтобы открыть домик, турист должен закончить ход на белой точке рядом со значком замка того же цвета, что и ключ, который он несёт. Открыв замок, уберите ключ и выложите подходящую накладку домика на поле (стороной туриста вверх, см. стр. 11). Турист, открывший домик, сможет войти в него только на следующий ход. Если же другой турист, чья очередь ходить идёт следом, находится достаточно близко к открытому домику, он может войти в этот домик в тот же ход.

Важно: в любой момент своего хода турист может сбросить ключ на одну из соседних белых точек (кладётся в открытую). Если соседних свободных точек нет, то кладите ключ на точку, соседнюю с занятой.

ЛОДКА (x1)



Только туристы могут использовать этот жетон, чтобы передвигаться от одного причала к другому (см. стр. 7).

Лодка всегда пришвартована к одному из четырёх причалов, отмеченных значком лодки. Каждая из позиций относится к ближайшей белой точке.

Маньяк не может использовать лодку.

ТРУПЫ (x8)



Жетоны трупов изображают убитых туристов и сотрудников лагеря. Если маньяк убивает туриста, когда его путь пересекается с занятой им белой точкой, то на эту точку выложите труп. Если турист умирает, когда его собственный путь пересекается с местоположением маньяка, то выложите труп на белую точку, к которой двигался турист.

Если белая точка, на которую необходимо выложить труп, уже занята другим жетоном, маньяк выкладывает труп на белую точку, соседнюю с занятой.

Трупы блокируют только передвижение туристов. Маньяк может спокойно через них передвигаться. Единственный способ для туриста убрать труп — использовать лопату.

Внимание: среди жетонов встречи спрятаны два трупа. Если турист находит труп, он должен оставить его (в открытом виде) там, где нашёл, и поставить свою фишку на одну из соседних белых точек.

Маньяку выгодно оставлять побольше трупов не только потому, что они блокируют движение туристов, но и потому, что в конце главы он получит за них больше очков ужаса (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8).

ЖЕТОНЫ МАНЬЯКА (x5)

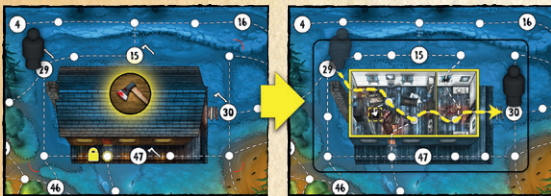


Эти жетоны может использовать только маньяк, и только один жетон за ход. Используя жетон, маньяк кладёт его на шкалу времени, на ячейку текущего раунда.

Топор — «А вот и я!»

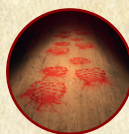


Этот жетон позволяет маньяку взломать дверь запертого домика (см. «Накладки домиков», стр. 11). Для этого маньяк должен находиться на номерном кружке с изображением топора по соседству с домиком. При этом он не раскрывает своё местоположение. Взломав дверь домика топором, выложите на поле накладку домика стороной маньяка вверх. Теперь маньяк имеет доступ к тайному лазу через люк в полу.



Важно: если туристы уже открыли домик ключом, то в свой ход маньяк может войти в этот домик, но не может использовать топор. Он должен раскрыть своё местоположение. Топор можно использовать только для входа в запертые домики.

Невидимка — «Куда он делся?»



Маньяк может использовать этот жетон в тот момент, когда от него требуется раскрыть своё местоположение. Вместо этого маньяк выкладывает жетон невидимки на шкалу времени и не раскрывает своё текущее местоположение. В главе I этот жетон недоступен. Если маньяк сумеет незаметно скрыться от туристов в главе II, то сможет использовать этот жетон в последующих главах.

Сюжетный поворот — «Это ещё не конец...»

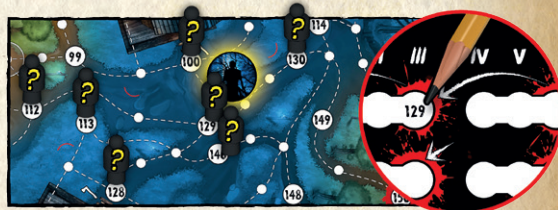


Этот жетон можно использовать только после того, как все игроки (туристы и маньяк) сделали 15-й ход (что означает конец текущей главы). Этот жетон позволяет маньяку сделать дополнительный ход. Возможно, он позволит вам выиграть, так что используйте его с умом.

Тень — «Тьма, хоть глаз выколи!»



Этот жетон позволяет маньяку запутать туристов. Маньяк может использовать его в тот момент, когда от него требуется раскрыть своё местоположение в конце раунда, кратного трём. В других похожих ситуациях (например, когда нужно раскрыть местоположение из-за эффекта фонаря) использовать жетон тени нельзя. Когда маньяк использует жетон тени, он не раскрывает своё точное местоположение, а вместо этого ставит чёрную фишку на один из номерных кружков, соседних с его истинным местоположением. После этого маньяк должен выложить улику на одну из белых точек по соседству с местом, которое он указал.

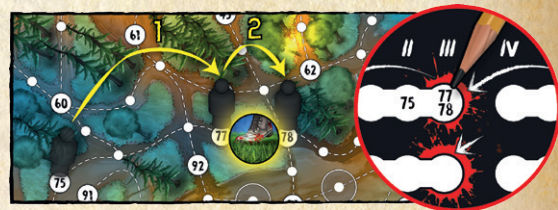


Внимание: используя жетон тени, маньяк может при желании указать и своё истинное местоположение (номерной кружок, отмеченный на листе за ширмой).

Нечеловеческая скорость — «Он гонится за нами!»



Этот жетон позволяет маньяку в свой ход передвинуться на два кружка вместо одного. На карте передвижения маньяка игрок записывает в одну ячейку сразу два номера, но при этом жетон раунда перемещается всё так же на одно деление вперёд.



НАКЛАДКИ ДОМИКОВ (x5)



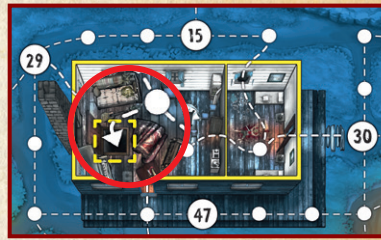
В игре пять домиков разных цветов (красный, жёлтый, зелёный, синий и коричневый). Накладки выкладываются на поле, когда турист получает доступ в домик, используя ключ подходящего цвета, или когда маньяк взламывает домик с помощью топора.

Сторона наклейки зависит от того, кто открыл домик: на стороне туристов номерные кружки подсвечены жёлтым, на стороне маньяка — белые.

Интерьер и пути, изображённые на этих наклейках, дают преимущество либо туристам, либо маньяку, в зависимости от того, кто открыл домик. Если домик выложен стороной туристов вверх и маньяк находится на одном из жёлтых номерных кружков или передвигается на такой кружок, он должен немедленно раскрыть своё местоположение (улика не выкладывается).

Открыв домик ключом, турист может немедленно открыть одну любую улику, находящуюся на поле, показать её остальным туристам и положить обратно в закрытую.

Если наклейка выложена стороной маньяка вверх, она открывает один из выходов тайного лаза (отмеченного люком в полу и белой стрелкой).



Если на поле есть ещё одна наклейка домика с люком, то тайный лаз соединяет эти два выхода.

Один раз за главу маньяк может использовать такой лаз, чтобы передвинуться между номерным кружком по соседству с первым люком и номерным кружком по соседству со вторым люком (см. «Особые способы передвижения маньяка», стр. 7).

Внимание: если маньяк взломал дверь в домик с помощью топора, то ключ, который открывает этот домик, становится бесполезен, и его нужно убрать в коробку. В главе I в таком домике никто не сможет чувствовать себя в безопасности. Если вы турист, можете войти в него, но будьте осмотрительны... маньяк может напасть на вас!

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЛАГЕРЬ «АПАЧИ»!

СОВЕТЫ ПО ВЫЖИВАНИЮ

~~Рыбалка в озере строго запрещена.~~

- * Внимательно изучите карту лагеря: есть несколько коротких троп, позволяющих быстро покинуть какую-либо часть лагеря.

~~Охота строго запрещена.~~

- * Открытые домики помогут вам в дальнейших главах.

~~Не разбрасывайте мусор.~~

- * Старайтесь собирать улики: от них действительно многое зависит.

~~Плыть в озере строго запрещено.~~

- * Разговаривайте тихо или шёпотом, ведь маньяк совсем рядом и может подслушать ваши планы и действовать исходя из них.

~~Раскидывать одежду в лагере строго запрещено.~~

- * Не отвлекайтесь: даже если сейчас не ваш ход, внимательно следите за происходящим и старайтесь просчитать следующие ходы.

~~Кормить диких животных строго запрещено.~~

- * Внимательно следите за передвижениями маньяка; зная, как он движется, гораздо проще предугадать его следующий ход.



ПРИБЫТИЕ

Прибывшие туристы узнают, что владельцы лагеря организовали для них небольшой приветственный квест. Ключи от домиков, в которых им предстоит жить, спрятаны где-то на побережье озера. И тут один из туристов замечает странную тень, промелькнувшую среди деревьев...

ЦЕЛЬ

Туристы: найдите ключи и спрячьтесь в домиках, пока не стало слишком поздно.

Маньяк: убейте пятерых туристов, чтобы больше никто и никогда не открыл лагерь «Апачи» для посетителей.

ПОДГОТОВКА

Следуйте обычным правилам подготовки (см. «Подготовка к игре», стр. 3).

1. Каждый турист выставляет свою фишку на белую точку рядом с озером, отмеченную его цветом.

2. Маньяк в соответствии с выбранной стратегией выкладывает 10 жетонов встречи (жёлтой палаткой вверх) на 10 специальных ячеек рядом с озером (белые точки, обведённые кругами).



3. Маньяк начинает игру с четырьмя жетонами маньяка: «Топор», «Сюжетный поворот», «Тень» и «Нечеловеческая скорость».

4. Сдвиньте жетон раунда на деление «I» на шкале времени.

ХОД ИГРЫ

1. Первым ходит красный турист. Последующий порядок хода обозначен в левом нижнем углу поля. Маньяк ходит последним.

2. В начале своего первого хода маньяк должен выбрать своё начальное местоположение. Это должен быть один из номерных кружков с кровавым ореолом (2; 6; 132; 150; 196). Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «O» на листе за ширмой. Затем он записывает свой первый ход в ячейку «I».

3. Цель туристов — исследовать лагерь. Открывайте жетоны встречи до тех пор, пока не найдёте ключи от домиков. Каждый турист может нести не больше одного ключа. Если турист решает сбросить ключ, он должен оставить его на соседней белой точке. Ключи 5 разных цветов (красный, зелёный, синий, жёлтый и коричневый) открывают домики соответствующих цветов. Когда турист подбирает ключ, положите его на изображение фишки этого туриста (в левой нижней части поля). Так всем будет понятно, кто какой ключ несёт. Турист может взять ключ любого цвета. В каждом домике могут укрыться лишь двое: турист с ключом и «житель» (турист, совпадающий по цвету с домиком). При этом открыть домик может только турист с соответствующим ключом.



Пример: красный турист берёт жёлтый ключ и бежит к жёлтому домику, чтобы в нём укрыться. После этого жёлтый турист может на выбор: укрыться в жёлтом домике; открытым красным туристом, или поискать другой ключ, чтобы открыть новый домик.

4. Только для этой главы действует правило: турист, укrywшийся в домике, находится в безопасности, и маньяк не может его убить. Как только турист попадает на белую точку внутри домика, он в безопасности и больше не совершает передвижений, а просто дожидается конца главы.

5. Открыв домик ключом, турист может немедленно открыть одну любую улику, находящуюся на поле, показать её остальным туристам и вернуть туда, откуда взял, в закрытую.



КОНЕЦ ГЛАВЫ

Глава завершается, если:

1. Все выжившие туристы в безопасности в домиках. Если это случилось, переходите к главе II.
2. Все туристы убиты маньяком. Если это случилось, маньяк немедленно выигрывает игру.
3. Завершился 15-й раунд. Если это случилось, то глава I завершается и все выжившие туристы, которые ещё не находятся в домиках, погибают от рук маньяка. Маньяк убирает фишки погибших туристов и выкладывает на их места жетоны трупов. Убитый турист теряет все свои жетоны и, если у него был ключ, должен выложить его на белую точку по соседству с трупом. Все туристы, находящиеся в домиках, пережили главу I. Затем переходите к главе II.

Даже если в главе I выживает один-единственный турист, действие игры переходит к главе II.

В конце главы I все улики остаются на поле, и их можно будет подобрать в последующих главах. Если какие-либо жетоны встречи ещё не раскрыты, раскройте их и оставьте лежать на поле.

Уберите со шкалы времени все использованные в этой главе жетоны маньяка. Затем игроки подсчитывают очки спасения и ужаса (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8). Разница между очками ужаса и спасения укажет, у кого будет преимущество в главе II.

СОВЕТЫ

Для туристов: очень важно, чтобы вы правильно прошли эту главу. То, сколько домиков вы откроете и сколько туристов спасётся, сыгрывает немаловажную роль в последующих главах. Если у вас получится спасти больше туристов, чем их падёт от рук маньяка, то вы получите преимущество в следующей главе.

Для маньяка: начать игру с горы трупов — отличная идея. Это даст вам хороший эмоциональный заряд и подстегнёт жажду мщения, а ещё подарит небольшое преимущество в следующей главе. Поскольку в главе II возможности убивать туристов у вас не будет, очень важно сильно отыграть первую главу, чтобы набрать как можно больше очков ужаса. Как только от вашей руки падёт очередной турист, можете при желании нагонять страх на оставшихся громким невнятным бормотанием.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ

Поскольку это начальная глава игры, то подготовка к ней производится, как описано в начале этой книги правил.

Условия победы: туристы выигрывают, если как минимум трое из них забаррикадировались в домиках. В противном случае выигрывает маньяк.

6. Найдя один ключ, турист может продолжить поиски других. Но нести больше одного ключа он не может. Если турист находит ещё один ключ, он должен сбросить ключ, найденный ранее, на одну из соседних белых точек.

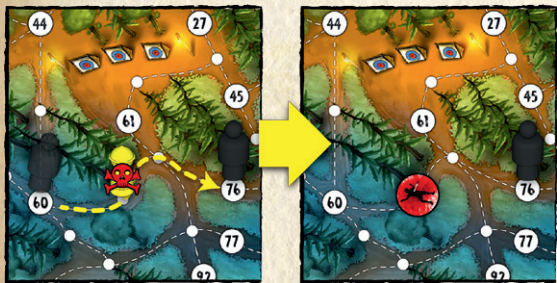
7. Чтобы открыть домик, турист должен закончить ход на белой точке рядом с изображением замка того же цвета, что и ключ, который он несёт. Открыв замок, уберите жетон ключа из игры и выложите на поле подходящую накладку домика (стороной туристов вверх). Турист, открывший домик, сможет войти в него только на следующий ход, так что у маньяка есть ещё один ход, чтобы его прикончить!

След маньяка

В этой главе после каждого третьего передвижения (т. е. раз в 3 раунда) маньяк должен раскрыть местоположение, которое он занимал 3 раунда назад. Для этого он выставляет свою фишку на соответствующий номерной кружок. Раунды, в которые маньяк должен раскрыть своё местоположение, отмечены на карте передвижений за ширмой (например, местоположение «0» в раунде «III», местоположение «III» в раунде «VI» и т. д.). Каждый раз, когда маньяк из-за этого эффекта раскрывает своё местоположение, он также кладёт улику в закрытую на одну из белых точек по соседству с выставленной чёрной фишкой. Фишка маньяка остаётся на поле до его следующего появления.

Стычки

1. Когда путь маньяка в его ход пересекается с фишкой туриста или когда турист по незнанию наткнется на маньяка, то турист погибает и его фишка убирается из игры до конца главы. Если маньяк убивает туриста, когда его путь пересекается с занятой им белой точкой, то на эту точку выкладывается труп. Если турист умирает, когда его собственный путь пересекается с местоположением маньяка, то труп выкладывается на белую точку, к которой двигался турист. Убитый турист сбрасывает все собранные жетоны в резерв. Если у него был ключ от домика, то турист выкладывает его на одну из белых точек, соседних с трупом.



2. Турист, который вошёл в домик до окончания раунда 15 (либо с помощью ключа нужного цвета, либо пройдя в домик своего цвета, открытый другим туристом), должен оставаться там до конца главы. Этот турист в безопасности, но только в этой главе: маньяк не может войти в домик, так как туристы забаррикадировались изнутри.



ОХОТА

Маньяк явился в лагерь, чтобы учинить кровавую расправу, но нескольким счастливым всё же удалось вырваться из его когтей и пережить ночь, забаррикадовавшись в домиках. Они вооружились первым, что подвернулось под руку: вилами, топорами и мачете. У них в запасе всего пара часов, чтобы поймать маньяка прежде, чем он исчезнет в первых лучах солнца — с намерением вернуться следующей ночью.

ЦЕЛЬ

Туристы: совместными усилиями изловите и убейте маньяка.

Маньяк: отправьтесь в логово, чтобы переждать день и вернуться следующей ночью.

ПОДГОТОВКА

1. Глава II начинается с того момента, где закончилась глава I. Все жетоны (улики, трупы, жетоны встречи) и накладки домиков, оставшиеся на поле после главы I, остаются на своём месте.

2. По результатам предыдущей главы либо маньяк получает дополнительные жетоны, либо туристы могут посмотреть несколько закрытых улик на поле (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8).

3. Туристы, пережившие главу I (те, кто спасся в домиках), начинают главу II внутри домиков (с тех белых точек, где они находились).

4. Погибших туристов заменяют новоприбывшие: игрок выбирает себе нового туриста того же цвета, что и погибший, и берёт для него жетон, как в начале партии. Новоприбывших туристов нужно выставить на круги в левом нижнем углу поля (места отмечены значками туристов). Каждый турист делает своё первое передвижение на белую точку, отмеченную белой стрелкой.



5. Маньяк начинает с кружка, который он занимал в конце главы I. Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «0» на листе за ширмой.

6. Сдвиньте жетон раунда на деление «I» на шкале времени.

ХОД ИГРЫ

1. Первым ходит маньяк, затем красный турист. Последующий порядок хода обозначен в левом нижнем углу поля.

2. Маньяк и туристы передвигаются по правилам, описанным в разделе «Передвижение и взаимодействия во всех главах» (см. стр. 6), но в данном случае роли «убийцы» и «жертвы» меняются местами.



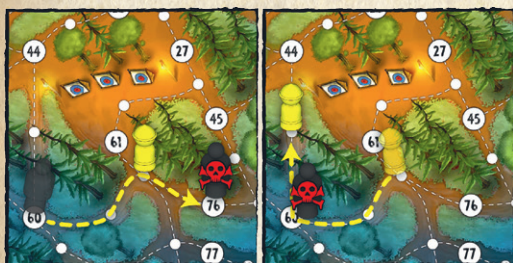
След маньяка

В этой главе близится рассвет, так что выследить маньяка становится проще. В отличие от главы I, он должен раз в 3 раунда раскрывать своё **текущее** местоположение, а не положение, которое он занимал 3 раунда назад. Для этого он выставляет свою фишку на соответствующий номерной кружок.

Раунды, в которые маньяк должен раскрыть своё местоположение, отмечены на карте передвижений за ширмой (например, местоположение «III» в раунде «III», местоположение «VI» в раунде «VI» и т. д.). Каждый раз, когда маньяк из-за этого эффекта раскрывает своё местоположение, он также кладёт улику в закрытую на одну из белых точек по соседству с выставленной чёрной фишкой. Фишка маньяка остаётся на поле до его следующего появления.

Стычки

Когда путь туриста в его ход пересекается с фишкой маньяка или наоборот, маньяк убит.



КОНЕЦ ГЛАВЫ

Глава завершается, если:

1. Один из туристов убил маньяка до завершения 15-го раунда.
2. Завершился 15-й раунд, а маньяк всё ещё свободно разгуливает по лагерю. Глава завершается, все туристы сбрасывают собранные улики в резерв, а ключи — на белые точки, соседние с их фишками.

Чем бы ни закончилась вторая глава, за ней следует глава III. Убивший маньяка турист становится Избранным. Если никто не смог добраться до маньяка, то Избранным становится турист, находящийся ближе всего к маньяку на момент окончания главы. Если таких несколько, то Избранным становится тот из них, кого выберет маньяк.

Уберите со шкалы времени все использованные в этой главе жетоны маньяка. Игроки подсчитывают очки спасения и ужаса (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8), а затем начинается глава III.

СОВЕТЫ

Для туристов: очень важно, чтобы вы выбрали хорошую тактику для убийства маньяка. Но будьте осторожны, маньяк может подслушать ваш план! Возможно, стоит разместить несколько фонарей в стратегически важных точках по полю, чтобы было легче выслеживать вашу жертву.

Для маньяка: ваша цель — спрятаться как можно лучше и держаться подальше от туристов, так как вас с лёгкостью могут загнать в угол. Если у вас есть жетоны маньяка, то сейчас самое время их использовать, чтобы запутать преследователей.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ

1. Следуйте обычным правилам подготовки (см. «Подготовка к игре», стр. 3). Затем туристы вместе выбирают, какой домик открыть, и кладут на поле накладку этого домика (стороной туристов вверх). Затем маньяк выбирает другую накладку домика и кладёт её на поле стороной маньяка вверх.

Продолжайте выкладывать домики по очереди, пока все накладки не окажутся на поле. Таким образом, маньяком должно быть открыто два домика, а туристами — три.

2. В каждый домик, открытый туристами, поставьте фишку того же цвета (на любую белую точку внутри). Все остальные фишки туристов начинают от входа в лагерь (в левом нижнем углу игрового поля).

3. Маньяк берёт 4 жетона трупов и (не глядя) 5 улик, после чего выкладывает каждый из этих жетонов на белые точки по своему усмотрению, соблюдая дистанцию в две пустые белые точки между жетонами. Из оставшихся улик сформируйте резерв рядом с полем.

4. Маньяк берёт следующие жетоны маньяка: «Сюжетный поворот», «Тень» и «Нечеловеческая скорость».

5. Маньяк начинает на одном из четырёх кружков рядом с причалами (106; 109; 111; 123) или в одном из открытых домиков (накладка лежит стороной маньяка вверх). Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «0» на листе за ширмой.

6. Проходите главу, как описано выше.

Условия победы: туристы побеждают, если убит маньяк. В противном случае побеждает маньяк.



КРОВАВАЯ БАНЯ

Одному из туристов удаётся поймать маньяка: друзья мстят за павших друзей и выбрасывают тело убийцы в реку. Жестокая ошибка, ведь кошмар ещё не закончился. Маньяк выбрался из мутных вод озера и жаждет отомстить тому, кто встал у него на пути. Туристам придётся сплотиться и действовать сообща, чтобы не позволить маньяку устроить кровавую баню.

ЦЕЛЬ

Избранный: спаситесь от ярости маньяка.

Остальные туристы: постарайтесь замедлить маньяка и не подпустите его к Избранному. При необходимости — жертвуйте собой.

Маньяк: выследите и убейте Избранного.

ПОДГОТОВКА

1. Глава III начинается с того момента, где закончилась глава II. Все жетоны (улики, трупы, жетоны встречи) и наклейки домиков, оставшиеся на поле после главы II, остаются на своём месте.

2. По результатам предыдущей главы либо маньяк получает дополнительные жетоны, либо туристы могут посмотреть несколько закрытых улук на поле (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8).

3. Избранный заменяет свою фишку туриста белой фишкой и выставляет её на поле в одном из открытых домиков (накладка лежит стороной туристов вверх). Избранный получает по 1 улике всех типов (обострённый слух, медвежий капкан, фонарь, лопата и кроссовки). Остальные туристы начинают главу III на тех точках, которые занимали в конце главы II.

4. Если в предыдущей главе маньяка не поймали, он получает жетон «Невидимка» независимо от соотношения очков спасения и ужаса.

5. Сдвиньте жетон раунда на деление «I» на шкале времени.

ХОД ИГРЫ

1. Первым ходит красный турист. Последующий порядок хода обозначен в левом нижнем углу поля. Маньяк ходит последним.

2. В начале своего первого хода маньяк должен выбрать начальное местоположение. Это должен быть один из четырёх кружков рядом с причалами (106; 109; 111; 123) или один из открытых домиков (накладка лежит стороной маньяка вверх). Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «O» на листе за ширмой. Затем он записывает свой первый ход в ячейку «I».



След маньяка

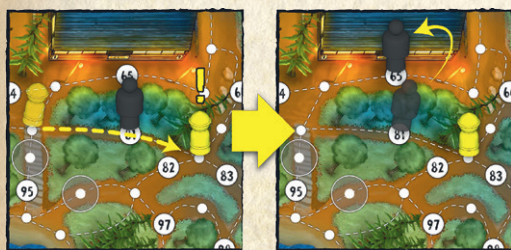
В этой главе после каждого третьего передвижения (т. е. раз в 3 раунда) маньяк должен раскрыть местоположение, которое он занимал 3 раунда назад. Для этого он выставляет свою фишку на соответствующий номерной кружок. Раунды, в которые маньяк должен раскрыть своё местоположение, отмечены на карте передвижений за ширмой (например, местоположение «0» в раунде «III», местоположение «III» в раунде «VI» и т. д.). Каждый раз, когда маньяк из-за этого эффекта раскрывает своё местоположение, он также кладёт улику в закрытую на одну из белых точек по соседству с выставленной чёрной фишкой. Фишка маньяка остаётся на поле до его следующего появления.

Стычки

Если путь маньяка в его ход пересекается с фишкой туриста, турист убит и его фишка убирается из игры до конца главы, а на его место выкладывается жетон труп. Убитый турист сбрасывает все собранные жетоны в резерв. Если у него был ключ от домика, то турист выкладывает его на одну из белых точек по соседству с трупом.

Если путь маньяка в его ход пересекается с белой фишкой Избранного или наоборот, то игра заканчивается и маньяк побеждает.

Если любой другой турист в свой ход наткнется на маньяка, то маньяк раскрывает своё местоположение и выставляет свою фишку на текущий номерной кружок. Турист, который на него наткнулся, передвигает фишку маньяка на один из соседних номерных кружков (если во время этого передвижения путь маньяка пересекается с фишкой туриста, этот турист погибает). Маньяк начнёт свой следующий ход с нового местоположения.



КОНЕЦ ГЛАВЫ

Глава завершается, если:

1. Завершился 15-й раунд, и Избранный всё ещё жив. В этом случае игра продолжается «Последней главой». Уберите со шкалы времени все использованные в этой главе жетоны маньяка. Игроки подсчитывают очки спасения и ужаса (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8), а затем начинается глава IV.
2. Маньяку удалось убить Избранного. Игра завершается победой маньяка.

СОВЕТЫ

Для туристов: вам нужно вести себя осмотрительно и защищать Избранного. Будьте начеку, маньяк может воспользоваться эффектом внезапности и появиться там, где его не ждали.

Для маньяка: внимательно следите за расположением туристов и реагируйте на их перемещения. Незаметно подберитесь к Избранному и застаньте его врасплох, стараясь избежать остальных туристов.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ

1. Следуйте обычным правилам подготовки (см. «Подготовка к игре», стр. 3). Затем туристы вместе выбирают, какой домик открыть, и кладут на поле накладку этого домика (стороной туристов вверх). Затем маньяк выбирает другую накладку домика и кладёт её на поле стороной маньяка вверх.

Продолжайте выкладывать домики по очереди, пока все накладки не окажутся на поле. Таким образом, маньяком должно быть открыто два домика, а туристами — три.

2. Маньяк выбирает, кто из пяти туристов станет Избранным, и заменяет его текущую фишку белой.

3. В каждый домик, открытый туристами, поставьте фишку того же цвета (на любую белую точку внутри). Все остальные фишки туристов (кроме Избранного) начинают от входа в лагерь (в левом нижнем углу игрового поля). Избранный начинает на любой свободной белой точке в любом открытом домике (включая уже занятые туристами домики).

4. Маньяк берёт 4 жетона трупов и (не глядя) 10 улик, после чего выкладывает каждый из этих жетонов на белые точки по своему усмотрению, соблюдая дистанцию в две пустые белые точки между жетонами. Из оставшихся улик сформируйте резерв рядом с полем.

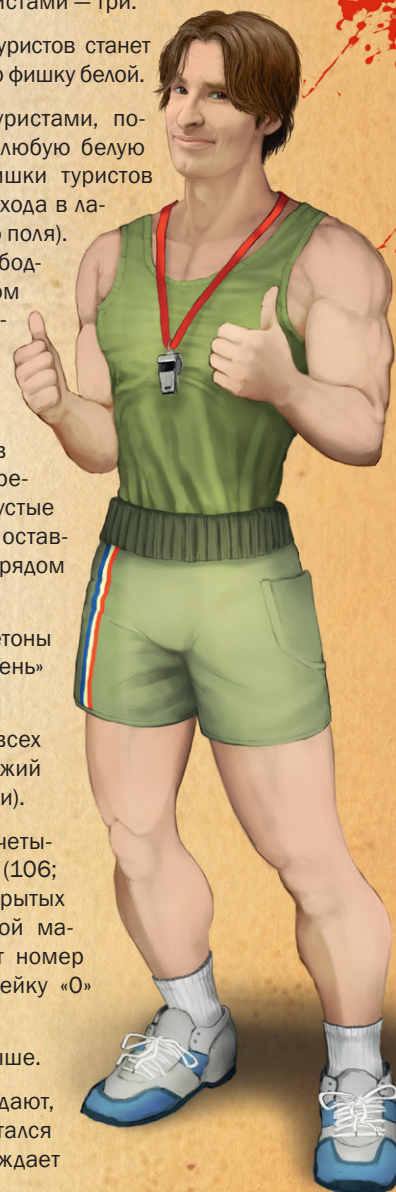
5. Маньяк берёт следующие жетоны маньяка: «Сюжетный поворот», «Тень» и «Нечеловеческая скорость».

6. Избранный получает по 1 улике всех типов (обострённый слух, медвежий капкан, фонарь, лопата и кроссовки).

7. Маньяк начинает на одном из четырёх кружков рядом с причалами (106; 109; 111; 123) или в одном из открытых домиков (накладка лежит стороной маньяка вверх). Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «0» на листе за ширмой.

8. Проходите главу, как описано выше.

Условия победы: туристы побеждают, если в конце игры Избранный остался в живых. В противном случае побеждает маньяк.



ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА

Грядёт решающая схватка! Маньяк по-прежнему на свободе, и земля усеяна трупами павших от его рук туристов. Но злодею пришло время затаиться, поскольку близится рассвет. Туристы, вооружившись до зубов, ищут его, стараясь загнать в угол, чтобы Избранный мог навеки упокоить маньяка.

ЦЕЛЬ

Избранный: изловите и убейте маньяка, чтобы навеки положить конец этому аду.

Остальные туристы: загоните маньяка в угол, чтобы у Избранного было достаточно времени для решающего удара.

Маньяк: скройтесь от Избранного и дождитесь наступления ночи, чтобы отомстить туристам.

ПОДГОТОВКА

1. Последняя глава начинается с того момента, где закончилась глава III. Все жетоны (улики, трупы, жетоны встречи) и наклейки домиков, оставшиеся на поле после главы III, остаются на своём месте.

2. По результатам предыдущей главы либо маньяк получает дополнительные жетоны, либо туристы могут посмотреть несколько закрытых уликов на поле (см. «Очки спасения и ужаса», стр. 8).

3. Избранный начинает игру в одном из открытых домиков (стороной туристов вверх).

4. Маньяк начинает с кружка, который он занимал в конце главы III. Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «0» на листе за ширмой.

5. Туристы, пережившие главу III, начинают на тех же точках, которые занимали в конце главы.

6. Погибших туристов заменяют новоприбывшие: игрок выбирает себе нового туриста того же цвета, что и погибший, и берёт для него жетон, как в начале партии. Новоприбывших туристов нужно выставить на круги в левом нижнем углу поля (места отмечены значками туристов). Каждый турист делает своё первое передвижение на белую точку, отмеченную белой стрелкой.

7. Сдвиньте жетон раунда на деление «I» на шкале времени.

ХОД ИГРЫ

Первым ходит маньяк, затем красный турист. Последующий порядок хода обозначен в левом нижнем углу поля.

След маньяка

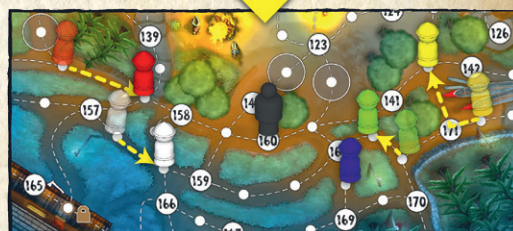
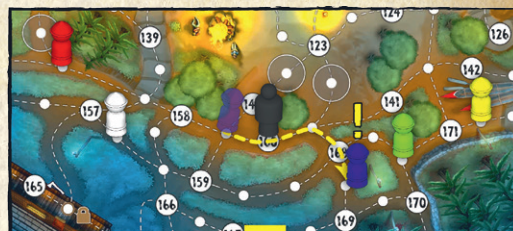
В этой главе, как и в главе II, близится рассвет, так что выследить маньяка становится проще. Он должен раз в 3 раунда раскрывать своё **текущее** местоположение, а не положение, которое он занимал 3 раунда назад. Для этого он выставляет свою фишку на соответствующий номерной кружок.

Раунды, в которые маньяк должен раскрыть своё местоположение, отмечены на карте передвижений за ширмой (например, местоположение «III» в раунде «III», местоположение «VI» в раунде «VI» и т. д.). Каждый раз, когда маньяк из-за этого эффекта раскрывает своё местоположение, он также кладёт улику в закрытую на одну из белых точек по соседству с выставленной чёрной фишкой. Фишка маньяка остаётся на поле до его следующего появления.

Стычки

В этой главе маньяк не может передвигаться через фишки туристов.

Если путь туриста (не Избранного) в его ход пересекается с фишкой маньяка, то маньяк раскрывает своё местоположение. Избранный и все остальные туристы, слышавшие предупредительные крики, немедленно передвигаются на одну белую точку (за исключением туриста, обнаружившего маньяка).



КОНЕЦ ГЛАВЫ

Глава завершается, если:

1. Путь Избранного в его ход пересекается с фишкой маньяка. Игра заканчивается победой туристов!

2. Маньяк загнан в угол и не может никуда передвинуться. Игра заканчивается победой туристов! Этот кошмар закончился, раз и навсегда... Или нет?



3. Завершился 15-й раунд, и маньяк всё ещё жив. Игра заканчивается победой маньяка! Сил туристов оказалось недостаточно, и тьма пала на лагерь «Апачи». Следующая ночь оборачивается для туристов настоящим кошмаром. И никому из них не выжить! Некоторые легенды никогда не умирают...

СОВЕТЫ

Для туристов: времени, чтобы загнать маньяка в угол, у вас впритык, так что важно выработать победную стратегию. К тому же не забывайте, что это последняя глава. Используйте улики без зазрения совести. Это ваш последний шанс!

Для маньяка: будьте осмотрительны и избегайте встреч с туристами. Их крики привлекут внимание друзей и замедлят ваше передвижение.

ПРОХОЖДЕНИЕ ГЛАВЫ ПО ОТДЕЛЬНОСТИ

1. Следуйте обычным правилам подготовки (см. «Подготовка к игре», стр. 3). Затем туристы вместе выбирают, какой домик открыть, и кладут на поле накладку этого домика (стороной туристов вверх). Затем маньяк выбирает другую накладку домика и кладёт её на поле стороной маньяка вверх.

Продолжайте выкладывать домики по очереди, пока все накладки не окажутся на поле. Таким образом, маньяком должно быть открыто два домика, а туристами — три.

2. Маньяк выбирает, кто из пяти туристов станет Избранным, и заменяет его текущую фишку белой.

3. В каждый домик, открытый туристами, поставьте фишку того же цвета (на любую белую точку внутри). Все остальные фишки туристов (кроме Избранного) начинают от входа в лагерь (в левом нижнем углу игрового поля). Избранный начинает на любой свободной белой точке в любом открытом домике (включая уже занятые туристами домики).

4. Маньяк берёт 8 жетонов трупов и (не глядя) 15 улик, после чего выкладывает каждый из этих жетонов на белые точки по своему усмотрению, соблюдая дистанцию в две пустые белые точки между жетонами. Из оставшихся улик сформируйте резерв рядом с полем.

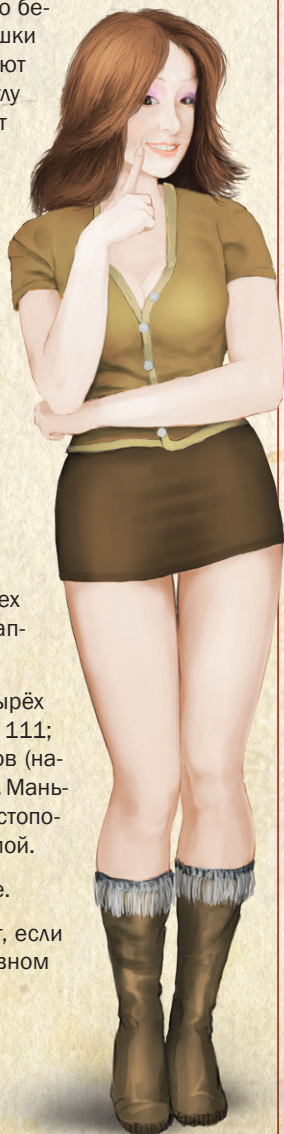
5. Маньяк берёт следующие жетоны маньяка: «Сюжетный поворот», «Тень» и «Нечеловеческая скорость».

6. Избранный получает по 1 улике всех типов (обострённый слух, медвежий капкан, фонарь, лопата и кроссовки).

7. Маньяк начинает на одном из четырёх кружков рядом с причалами (106; 109; 111; 123) или в одном из открытых домиков (накладка лежит стороной маньяка вверх). Маньяк записывает номер начального местоположения в ячейку «0» на листе за ширмой.

8. Проходите главу, как описано выше.

Условия победы: туристы побеждают, если Избранный убил маньяка. В противном случае выигрывает маньяк.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Антонио Феррара и Себастьяно Фьорилло
Иллюстрации и оформление: Себастьяно Фьорилло
Производство: Сильвио Негри-Клементи

Благодарности: Роберта Мендоне, Сильвио Негри-Клементи, Андреа Вижак, Рэйчел Кэлли Стокко, Рикардо Кроса, Доменико Феррара, Мануэла Феррара, Витторио Ди Сапио, Стефания Фьорилло, Алессандро Грациано, Мария-Розария Пуччи, Паскуале Акунцо, Джулия Мендоне, Чиро Канджано, Сара Капуто, Антонио Климако, Джованни Негри-Клементи, Марина Джентилуомо, Джанни Гуида, Кристина Оригина, Серена Маклейн, Кристиана Россано, Джузи Флоренца Бортоне, Антонио Сальокко, Трэвис Конглтон, Кристал Конглтон, Мэтт Словяк, Андреа Помелли, Ксавье Пресью, Паоло Каравелла, Алессио Веккиарелли, Улисс, Чира Импрота, Луиджи Феррара, Джемма Анна Сержи, Грация Сальокко, Флориана Морра, Серджио Ногаротто, Лукреция Ногаротто, Рокко Писколо, Сальваторе Фьорилло, Федерико Досси, клубу Ludus Iovis Diei и все, кто помогал нам прямо или косвенно, внося свой вклад в создание игры

И особая благодарность всем вам, поверившим в нас.

© 2016 Pendragon Game Studio. Last Friday™ is a trademark of Pendragon Game Studio. All rights reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:

ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Переводчик: Иван Шелуханов
Редактор: Валентин Матюша
Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховой
Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



? **Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ГЛАВ

ГЛАВА I: ПРИБЫТИЕ

Маньяк выслеживает туристов, которые должны не попасться в его лапы, найти ключи и укрыться в домиках.

Каждый турист выставляет свою фишку на белую точку рядом с озером, отмеченную его цветом.

— Маньяк начинает на одном из номерных кружков с кровавым ореолом (2; 6; 132; 150; 196).

— Сначала ходят туристы, потом наступает ход маньяка.

Когда путь маньяка пересекается с фишкой туриста или наоборот, то турист убит.



Раз в 3 раунда маньяк раскрывает местоположение, которое занимал 3 раунда назад.

ГЛАВА II: ОХОТА

Туристам нужно поймать маньяка, который в свою очередь должен скрыться.

Туристы, пережившие главу I, начинают внутри домиков (с тех белых точек, где они находились).

Погибших туристов заменяют новоприбывшие, которые начинают у входа в лагерь.

— Маньяк начинает с кружка, который он занимал в конце главы I.

— Сначала ходит маньяк, потом наступает ход туристов.

Если путь туриста пересекается с фишкой маньяка или наоборот, маньяк проигрывает и глава подходит к концу; переходите к главе III.



— Если маньяку удаётся спастись, то на следующую главу он получает жетон «Невидимка».

— В конце главы один из туристов становится Избранным.

Раз в 3 раунда маньяк раскрывает своё текущее местоположение.

ГЛАВА III: КРОВАВАЯ БАНЯ

Туристы должны защитить Избранного, а маньяк старается его поймать.

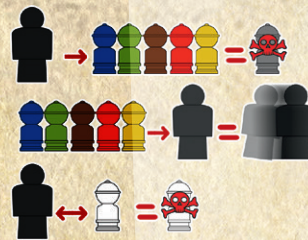
Избранный заменяет свою фишку туриста белой фишкой и выставляет её на поле в одном из открытых домиков (накладка лежит стороной туристов вверх). Остальные туристы начинают на тех точках, которые занимали в конце главы II. Маньяк начинает на одном из кружков рядом с причалами (106; 109; 111; 123) или в одном из домиков (накладка лежит стороной маньяка вверх).

— Сначала ходят туристы, а потом наступает ход маньяка.

Если путь маньяка в его ход пересекается с фишкой туриста, турист убит.

— Если турист (кроме Избранного) в свой ход натывается на маньяка, то турист передвигает маньяка на один из соседних номерных кружков.

— Если путь маньяка пересекается с фишкой Избранного или наоборот, то Избранный убит: игра завершается победой маньяка.



Раз в 3 раунда маньяк раскрывает местоположение, которое занимал 3 раунда назад.

ГЛАВА IV: ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА

Избранный должен поймать маньяка. Остальным туристам нужно загнать его в угол и не дать ему сбежать. Сам маньяк должен постараться спрятаться.

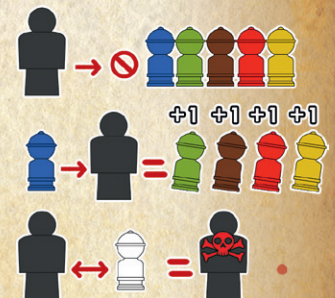
Избранный начинает игру в одном из открытых домиков (стороной туристов вверх).

— Маньяк и остальные туристы начинают с тех мест, которые занимали в предыдущей главе. Сначала ходит маньяк, потом наступает ход туристов.

Маньяк не может передвигаться через фишки туристов.

— Если путь туриста (не Избранного) в его ход пересекается с фишкой маньяка, то маньяк раскрывает своё местоположение. Избранный и все остальные туристы (кроме того, кто обнаружил маньяка) передвигаются на одну белую точку.

— Если путь Избранного в его ход пересекается с фишкой маньяка или если маньяку некуда передвинуться, игра заканчивается победой туристов.



Раз в 3 раунда маньяк раскрывает своё текущее местоположение.