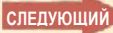


THIS WAR OF MINE: THE BOARD GAME

Наступает новый день...

УТРО (FAQ 200)

СОБЫТИЕ Разыграйте 1 карту из колоды событий [добавьте жетоны холода] 

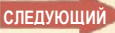
ДНЕВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (FAQ 300)

ТРИ ДЕЙСТВИЯ Каждый персонаж может выполнить до 3 действий [зависит от жетонов состояния]

Все видимые  – доступные действия

[ВСКРЫТЬ ЗАМОК] (требуется отмычка) → **d10** (1-3) *неудача*; (4-10) *успех*.

Успешное вскрытие: сбросьте отмычку, выполните указания на обратной стороне карты]

После каждого этапа действий 

ЗАКАТ (FAQ 400)

ВОДА  [Персонажи, которые не пили воды → **d10** (1-5) *голод +1*; (6-10) *депрессия +1*]

ГОЛОД  (голод -2)  (голод -1)  (голод прежний) **БЕЗ ЕДЫ** (голод +1)



ВЕЧЕР (FAQ 500)

Назначьте каждому персонажу одно из четырех доступных занятий:

СПАТЬ В КРОВАТИ (*усталость уменьшается до 0*) [не более 1 персонажа на 1 кровати]

СПАТЬ НА ПОЛУ (*усталость -2*) [любое количество персонажей]

ОХРАНЯТЬ (*усталость +1*) [должен быть хотя бы 1 часовой, иначе: см. 333]

УСТРОИТЬ ВЫЛАЗКУ (*усталость +1*) [до 3 персонажей]



ВЫЛАЗКА (FAQ 600)

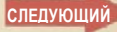
ВЫБОР ЛОКАЦИИ Поместите на нее участников вылазки [локация может иметь особое правило]

ВЫБОР СНАРЯЖЕНИЯ Оружие, инструменты или жетоны для обмена (переместите их со склада в стопку находок)

УСТАНОВКА МАРКЕРА ШУМА Поместите маркер шума  на 

[сделать бросок на шум → **d10** (< или = текущему шуму) *встреча с местными*: поместите маркер шума на 1, затем разыграйте 1 карту из колоды местных]

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ НЕИЗВЕСТНОСТИ И ИССЛЕДОВАНИЕ Возьмите из колоды исследования столько карт, сколько указано справа от локации, и составьте из них колоду неизвестности

Разыгрывайте эти карты одну за другой **После каждой разыгранной карты** 

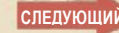
[после завершения исследования замешайте все карты исследования и карты местных в их колоды]

ВЫБОР НАХОДОК Добавьте сколько угодно ресурсов (брусков, компонентов и воды) в стопку находок [каждый ресурс весит 1]

Суммарный инвентарь участников вылазки показывает общий вес , который они могут нести.

Жетон без значка  не имеет веса.

[Участники вылазки и их находки остаются на поле стопки находок]

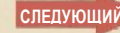


НОЧНОЙ НАЛЕТ (FAQ 700)

ВЫБОР ООРУЖИЯ ДЛЯ ЧАСОВЫХ [каждый персонаж может получить только 1 оружие]

НОЧНОЙ НАЛЕТ Разыграйте 1 карту из колоды ночных налетов [мастерство во время ночного налета = количество перебросов кубика] [выпавшие кулаки, ножи, прицелы вычитаются из урона или ранений]

ВОЛНА ПРЕСТУПНОСТИ Замешайте 2 карты (ночных налетов / местных с красным уголком) в любом сочетании в их колоды [не читая эти карты]



РАССВЕТ (FAQ 800)

ВОЗВРАЩЕНИЕ УЧАСТНИКОВ ВЫЛАЗКИ [с их добычей]

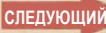
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЛЕКАРСТВ И БИНТОВ [поместите их на персонажей]

КАРТА СУДЬБЫ [заменить локацию → уберите локацию из игры, сдвиньте оставшиеся карты вниз, затем выложите новую локацию на клетку «Далеко»]

В этот момент можно выпить  (*усталость +2, депрессия -1*)

 (*усталость +1, депрессия -1*)



КАРТА РЕШАЮЩЕГО ДЕЙСТВИЯ [возьмите 2, выберите 1, замешайте вторую обратно] 

СМЕРТЬ СРЕДИ НАС Если любой персонаж умер или покинул группу сегодня [каждый оставшийся персонаж → **d10** (< или = сочувствию) *депрессия +2*]

Начните новый день...

 **ТОЧКА
СОХРАНЕНИЯ**

БОЙ (FAQ 900)

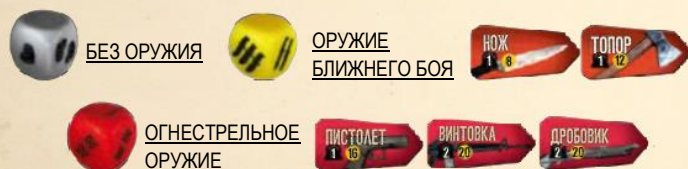
Поместите жетоны врагов  в первую колонку таблицы боя в зависимости от используемого ими оружия [указано на [карте местных](#)]

[Их [мастерство](#) показано на жетонах]

	НЕТ РАНЕНИЙ	1 РАНЕНИЕ	2 РАНЕНИЯ	3 РАНЕНИЯ = СМЕРТЬ (СБРОСЬТЕ ЖЕТОН ВРАГА)
БЕЗ ОРУЖИЯ				
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ				
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ				

Каждому персонажу можно дать 1 оружие [из [стопки находок](#) во время вылазки или со [склада](#) во время ночного налета]

Бой состоит из раундов: В каждом раунде вы бросаете боевой кубик за каждого персонажа и каждого врага [в соответствии с их оружием]



[Стрелки всегда бросают кубики первыми] Если они убивают врага без огнестрельного оружия, тот сразу погибает и не может атаковать.

Чтобы персонаж смог выстрелить, вы должны сбросить 1 [жетон патрона](#). Если таких жетонов не осталось, выберите другое оружие или продолжайте бой без оружия.

Враги не используют [жетоны патронов](#); когда у врага выпадает , у него закончились патроны → передвиньте жетон врага в другую строку таблицы боя (в зависимости от наличия другого оружия).

ОСОБОЕ ОРУЖИЕ

Винтовка: можете сбросить 2 [жетона патронов](#), чтобы сделать 2 выстрела [враги всегда стреляют дважды]

Дробовик: если на боевом кубике выпадает  → цель атаки тут же погибает / игнорируйте карту [ночного налета](#) в игре

Топор: если на боевом кубике выпадает  → цель атаки тут же погибает / игнорируйте карту [ночного налета](#) в игре

СИМВОЛЫ НА БОЕВОМ КУБИКЕ:

Количество символов (кулаков, [ножей](#), [прицелов](#)) показывает количество нанесенных [ранений](#).

() у врага закончились патроны

() () только для особого оружия, считаются промахами при использовании другого оружия.

() выберите между промахом и знаменем судьбы [знамение судьбы → возьмите карту судьбы, проверьте, совпадает ли цвет боевого кубика на ней с цветом брошенного кубика: (да) [выполните указания в нижней части карты](#), (нет) *это промах*]

Игроки решают, как распределить ранения. Ранения персонажей отмечаются [жетонами ранений](#).

Ранения врагов отмечаются в таблице боя (жетоны врагов перемещаются вправо).

[Мастерство](#) определяет, сколько раз персонаж может перебросить кубик в каждом раунде боя.

[Враги перебрасывают кубик, только если у них выпало 0 ранений]

ПОБЕГ Перед началом каждого раунда боя персонажи могут убежать, в этом случае враги наносят

УДАР В СПИНУ, затем персонажи покидают локацию и проводят этап ВЫБОРА НАХОДОК.

УДАР В СПИНУ Атакует только одна сторона, другая сторона ответить не может. [Если удар в спину проводится из укрытия, если еще остались враги → начинается обычный бой]

СМЕРТЬ ВРАГА Если враг убит (исключение: карта «Бандиты») [каждый присутствующий персонаж →  (< или = сочувствию) *депрессия +1*]

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА В ХОДЕ ИССЛЕДОВАНИЯ См. 266

ОБМЕН (FAQ 901)

[Воду](#), [бруски](#) и [компоненты](#) обменивать нельзя.

Ценность каждого жетона указана на желтом круге



Комиссия при обмене должна быть уплачена до начала обмена.

Общая ценность обмениваемых жетонов должна быть > или = общей ценности получаемых жетонов.

