

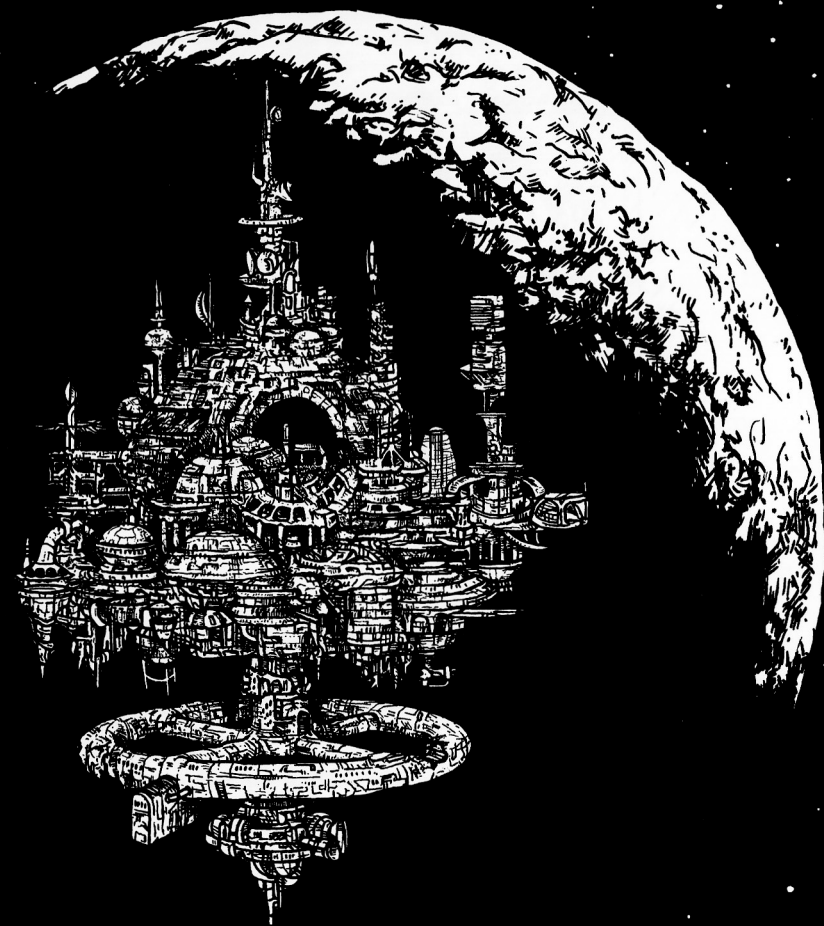
Game Design: Thomas Pike, Alex Crispin, James Shelton  
Art & Graphic Design: Alex Crispin  
Editing: James M Hewitt

**themeborne™**

Escape the Dark Sector © Copyright 2020 Themeborne Ltd. Escape the Dark, Escape the Dark Sector, the Escape the Dark Sector logo, Themeborne and the Themeborne logo are either ® or ™, and/or © Themeborne Ltd, registered in the UK. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Actual components may vary from those shown. Themeborne Ltd is located at Kirkham House, Norwich, NR3 2AG, UK. Made in China - [www.themeborne.com](http://www.themeborne.com)



## Книга правил





[www.themeborne.com](http://www.themeborne.com)  
[facebook.com/themeborne](https://facebook.com/themeborne)  
@themeborne  
#escapethedarksector



## Книга правил

|                                         |    |
|-----------------------------------------|----|
| Компонеты .....                         | 4  |
| Подготовка к игре .....                 | 6  |
| Игровой процесс .....                   | 8  |
| Карты предметов .....                   | 10 |
| Сражение .....                          | 12 |
| Использование медицинских записей ..... | 13 |
| Дальний бой .....                       | 15 |
| Ближний бой .....                       | 18 |
| Фланговый раунд .....                   | 20 |
| Стандартные действия боя .....          | 22 |
| Между главами .....                     | 23 |
| Сольное прохождение .....               | 24 |

### Добро пожаловать, странник...

«Побег из Тёмного Сектора» – это простая научно-фантастическая приключенческая игра с упором на атмосферу и взаимодействие игроков. Идеальна для новичков в настольных играх. Подготовка к игре занимает 2 минуты, игра длится примерно 45 минут. У вас никогда не будет двух одинаковых партий.

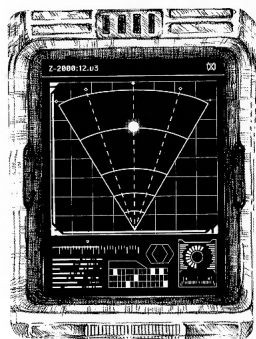
Правила просты. Вы сможете погрузиться в игру через 10 минут и изучать правила прямо во время игры. Предупреждение: несмотря на простоту эта игра коварна, вы часто будете терпеть поражение! Если вы потерпите неудачу, попробуйте ещё раз. Получайте удовольствие, каждый раз исследуя космическую станцию, независимо от результата.

### Цель игры

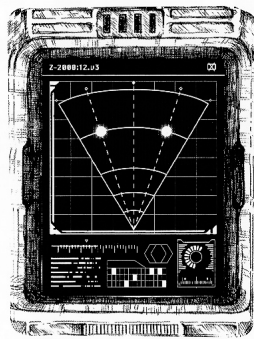
Выбравшись из тюремного блока огромной космической станции, вы и ваши товарищи начинаете отчаянную миссию: ищите свой корабль, чтобы сбежать со станции. Но сначала вы должны преодолеть большое количество ловушек и победить жутких врагов, которые представлены большими, прекрасно иллюстрированными, картами глав.

Цель игры - победить в каждой главе приключения, сохранив весь экипаж живым, и улететь на корабле домой. Если вы сделаете это, то вместе победите в игре. Однако если кто-то из экипажа погибнет по пути, то игра немедленно закончится – вы все проиграли!

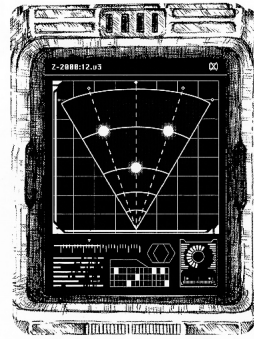
## КОМПОНЕНТЫ



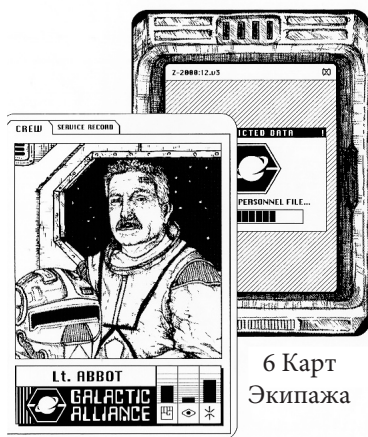
16 Карт глав Акт 1



16 Карт глав Акт 2



16 Карт глав Акт 3



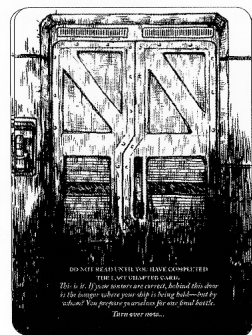
6 Карт  
Экипажа



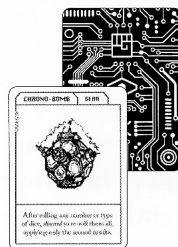
3 Стартовых карты



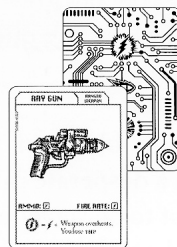
2 карты  
тактических  
действий



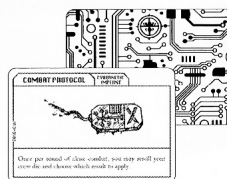
5 Карт боссов



24 карты  
предметов



4 карты  
стартового  
оружия



6 стартовых карт  
кибер-имплантов



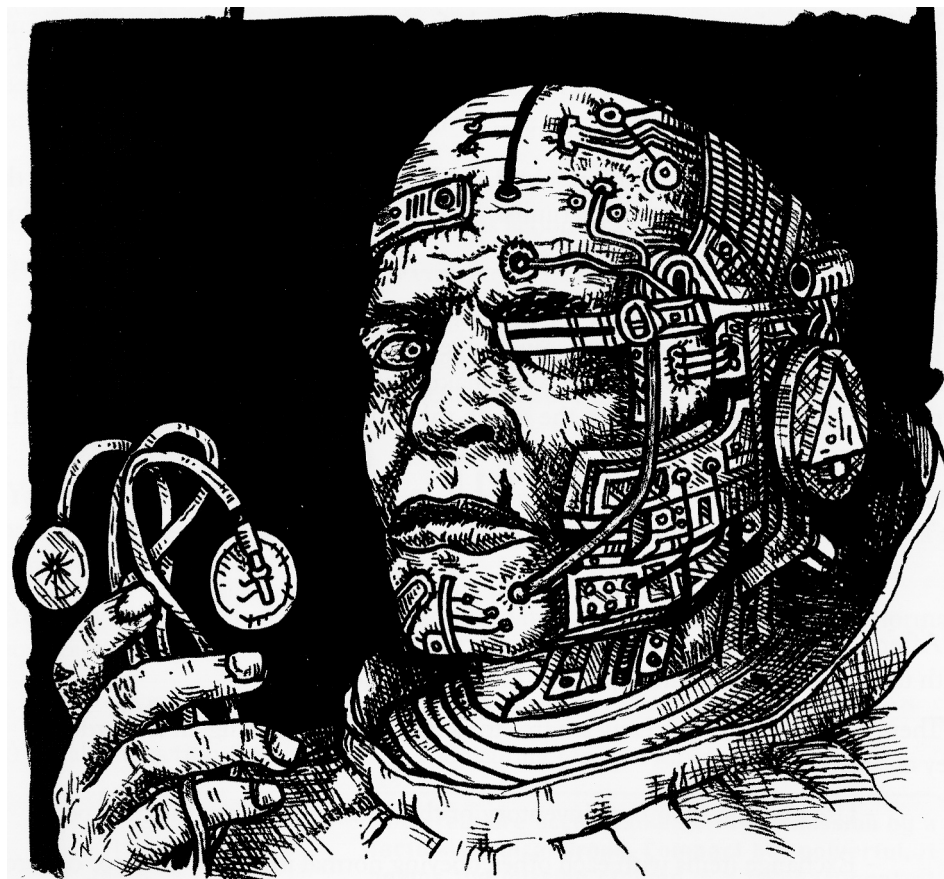
Чтобы быть в курсе последних новинок и предложений подпишитесь на нашу рассылку [themeborne.com](http://themeborne.com)

Есть вопросы и комментарии? Напишите нам: [contact@themeborne.com](mailto:contact@themeborne.com)

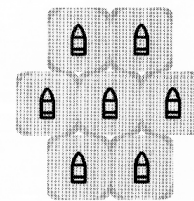


## Сольное прохождение

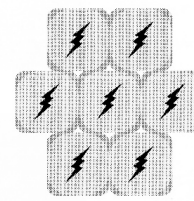
Игра «Побег из Тёмного Сектора» рассчитана на то, чтобы быть столь же интересной для одного игрока, как и для четырёх. Чтобы играть в одиночную игру, просто выберите любых двух членов экипажа и начните игру как обычно. Вы будете принимать решения и бросать кубики за обоих персонажей в одиночку. Есть только одно замечание. Прежде чем перевернуть карту вы должны решить, кто из ваших двух членов экипажа будет вести в каждую главу. Любой эффект «ТЫ» в тексте этой главы будет применяться толцко к этому персонажу.



Понравилась игра? Пожалуйста, поставьте оценку игре на [boardgamegeek.com/boardgame/288748/escape-dark-sector](http://boardgamegeek.com/boardgame/288748/escape-dark-sector)



9 Кубиков  
огнестрельных  
боеприпасов



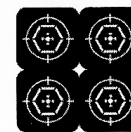
9 Кубиков  
энергетических  
боеприпасов



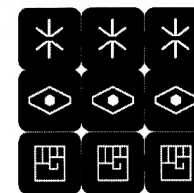
2 Кубика  
взрывных  
боеприпасов



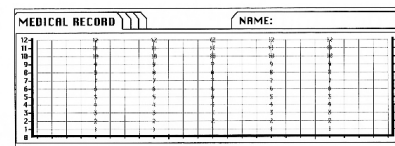
6 Кубиков  
экипажа



4 Кубика урона



9 Кубиков глав



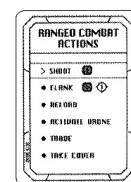
1 Планшет медицинских записей



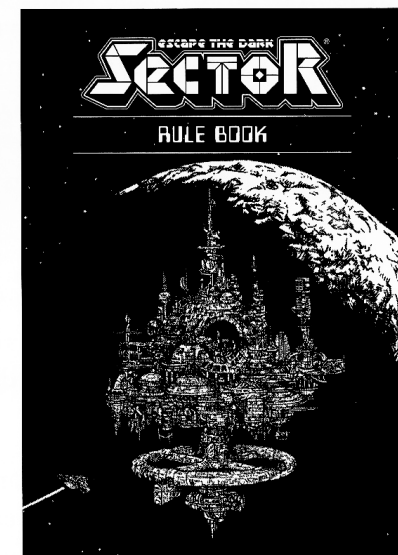
4 Карандаша



2 Карты эпилога



2 Памятки



Книга правил

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



### 1) Формирование колоды миссии

- Перетасуйте карты боссов, возьмите одну и положите лицом вниз.
- Перетасуйте карты глав Акта 3, положите четыре из них лицом вниз на карту босса.
- Повторите предыдущий шаг для карт глав Акта 2 и для Акта 1.
- Перетасуйте карты пролога, вытяните одну и положите лицом вниз на верх колоды.

### 2) Подготовка зоны миссии

- Перетасуйте колоду предметов и поместите справа от колоды миссии, оставив место ниже неё для сброса, как показано на рисунке.
- Поместите кубики глав, кубики урона и кубики боеприпасов над колодой миссии.
- Поместите карты тактических боевых действий лицевой стороной вверх, слева от колоды миссии, как показано на рисунке. Предусмотрите пространство для сброшенных карт глав.
- Поместите карту эпилога лицом вниз рядом.

### 3) Подбор экипажа и кибер-имплантов

- Выложите карты экипажа и кибер-имплантов лицом вверх, чтобы все игроки могли их видеть.
- Теперь каждый игрок выбирает одного члена экипажа и один кибер-имплант. Кладет эти карты перед собой и берёт кубик экипажа с именем своего персонажа.

#### КУБИКИ ЭКИПАЖА

Каждый кубик экипажа имеет уникальное сочетание трех игровых умений в соответствии с тем, насколько они развиты у персонажа. Бросок кубика экипажа означает, что персонаж пытается что-то сделать. Испытания в этой игре часто требуют выбросить определенное умение. Поэтому чем больше символов этого умения кубике, тем больше у вас шансов пройти испытание.

## Особенности боя

У некоторых врагов есть **особая способность или эффект**, которые полностью объясняют-ся на карте главы. Часто, это нарушает стандартные правила, делая противников опасными. Помните о специальных боевых приёмах во время рукопашного боя — их легко забыть в пылу сражения!

## Окончание боя

Начавшись, бой заканчивается только когда все враги побеждены, или когда член экипажа убит.

### ПОБЕДА НАД ВРАГОМ В ДАЛЬНОМ БОЮ

Если после выполнения всех действий игроков и **действия ответного огня противника**, все кубики главы были удалены.

### ПОБЕДА НАД ВРАГОМ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Когда все действия игроков выполнены и все кубики главы были удалены, то враг побеждён и, в отличие от дальнего боя, он **не выполняет ответного огня** против экипажа — бой заканчивается.

## После сражения

Когда враг побеждён, глава заканчивается. Экипажу требуется время, чтобы перегруппироваться и быстро осмотреть местность. Вытяните то количество карт предметов, которое указано значением поиска в нижней части карты главы.



Например, когда вы видите этот значок, после боя вытяните одну карту предмета.

## МЕЖДУ ГЛАВАМИ

- 1) После завершения главы и перед тем, как перевернуть следующую карту главы, убедитесь, что обе карты тактических действий перевернуты стороной готовности вверх.
- 2) Затем каждый член экипажа может выполнять любое из следующих действий в любом порядке:

- использовать предметы в собственном инвентаре или только что положенные во временное хранилище предметов.
- обменяться предметами друг с другом, подчиняясь обычным правилам инвентаря или сбросить ненужные предметы.
- выполнить один раз действие ПЕРЕЗАРЯДКА.

Когда все будут готовы, решите кто из игроков перевернет следующую карту главы и продолжайте игру. Помните, что выиграете, когда закончится колода миссии и босс будет побеждён, но если кто-то из членов экипажа погибнет - игра закончится, вы все проиграете!

## Стандартные действия боя

Следующие действия могут быть предприняты членами экипажа как в дальнем бою, так и в ближнем бою.

**ВАЖНО.** Для того чтобы один или несколько членов экипажа предприняли любое из следующих действий, по крайней мере один другой член экипажа должен выполнить действие **ВЫСТРЕЛ** (если в дальнем бою) или действие **УДАР** (если в ближнем бою).

При выполнении любого из следующих действий вы не становитесь целью для вражеских атак - товарищи вас прикрывают!

### • ПЕРЕЗАРЯДКА

— Выберите карту оружия в вашем инвентаре. Возьмите количество и тип кубиков боеприпасов, указанных значением **БОЕПРИПАСЫ**, поместите их на карту. Количество не должно превышать максимальный боезапас оружия.

### • АКТИВАЦИЯ ДРОНА

Только один член экипажа может выполнить это действие за один раунд.

— Поместите ваш кубик экипажа на тактическую карту **АКТИВИРОВАТЬ ДРОНА**.

— В конце раунда возьмите свой кубик обратно и восстановите **1 ОЗ** своему члену экипажа и обновите Медицинские записи. Затем переверните карту **АКТИВИРОВАТЬ ДРОНА** на её сторону **ПОДЗАРЯДКА ДРОНА** — в этой главе её больше нельзя использовать.

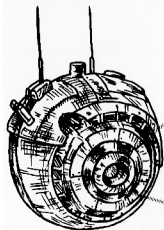
### • ОБМЕН

— Вы можете взять один предмет из инвентаря другого члена экипажа. Этот член экипажа всё ещё может выполнить одно действие в этом раунде, если это действие не связано с использованием взятого предмета.

— Вы можете немедленно использовать полученный предмет, если этот предмет не требует действия для использования (например, оружие дальнего боя).

### • УКРЫТИЕ

— Находясь в укрытии вы не можете выполнять действия, вы ждёте подходящего момента, чтобы нанести удар.



Экипаж сопровождает **Тактический Медицинский Дрон**. Компактный, но мощный, он находится в отсеке задней части летного костюма. **Т.М.Д.** автоматически запускается при обнаружении противника. После активации предоставляет тактическое действие (лечение).

## УМЕНИЯ

Каждая карточка экипажа показывает, насколько хорошо каждый член экипажа развит по трём умениям:



**СИЛА** – представляет грубую силу, агрессию и стойкость.



**ЛОВКОСТЬ** – представляет ловкость ума, скрытность и рефлекс.



**РАЗУМ** – представляет знания, проницательность и интеллект.

## КИБЕР-ИМПЛАНТЫ

Кибер-импланты дают уникальную способность, которую можно использовать во время выполнения миссии. Существует три типа, которые будут наиболее полезны, в указанных ситуациях:



**ДАЛЬНИЙ  
БОЙ**



**БЛИЖНИЙ  
БОЙ**



**НЕ БОЕВОЙ**

Текст на каждой карте кибер-импланта описывает, что он делает. Способности, обеспеченные кибер-имплантами, можно использовать, если они применимы и сохраняются на протяжении всей игры.

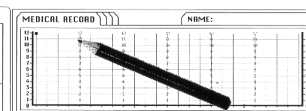
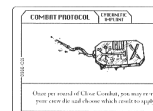
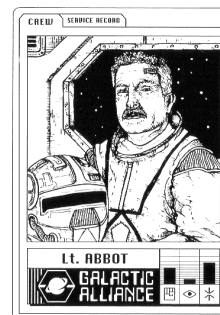
## 4) Подготовка Медицинских записей

Каждый игрок должен отмечать на листе «Медицинские записи» очки здоровья (**ОЗ**) своего персонажа.

— Возьмите новый лист «Медицинские записи» для каждого члена экипажа. Напишите на нем его имя и отметьте начальное количество **ОЗ** точкой, как показано ниже.

— **Каждый член экипажа начинает с 12 ОЗ**

Разместите зону своего персонажа, как показано на рисунке. Пустое место справа от карты персонажа - это ваш инвентарь. Здесь вы будете хранить оружие и снаряжение, собранные во время миссии.



**Вы готовы к игре!**



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Суть игрового процесса: перевернуть карту главы и выполнить действия, указанные на ней. Если вы выжили, переверните следующую карту.

### Порядок хода

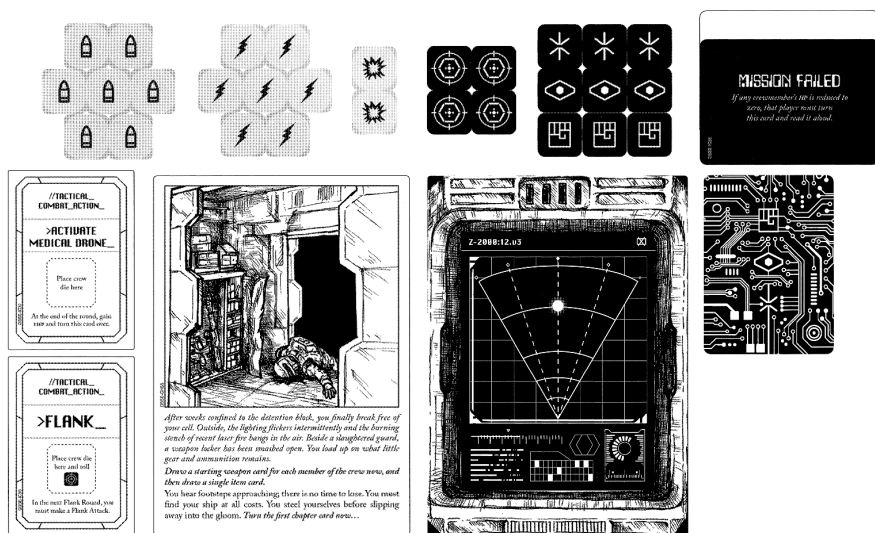
В этой игре нет очередности хода. Вместо этого игроки сообща решают кто перевернет карту следующей главы. Если вы перевернете карту, то это будет представлять вашего члена экипажа лично ведущего группу в неизвестность.

### Эффект «ТЫ!»

Некоторые главы содержат неприятные сюрпризы для члена экипажа, который идет первым.

Слово «**ТЫ**», выделенное жирными шрифтом, означает, что эффект распространяется только на идущего впереди персонажа.

### Переворачивание карт глав



Переворачивая карту главы, поместите её лицевой стороной вверх слева от колоды миссии так, как будто вы перевернули страницу книги. Прочитайте вслух рассказ, выделенный курсивом, чтобы понять, что произошло. Затем следуйте инструкциям для завершения главы.

### Завершение главы

Инструкции на каждой карте главы объясняют, что нужно сделать для завершения главы. Возможно, вам придется сделать выбор, проверить навыки вашего члена экипажа (бросив его кубик экипажа, или начать бой!

Большинство из этих заданий просты и понятны. Другие, такие как участие в бою, далее объяснены более подробно.

**Совет:** Вы найдете Часто Задаваемые Вопросы (FAQ) о том, как работают конкретные карты глав на [themborne.com/faq](http://themborne.com/faq)

**Пример 2:** Первый игрок выбирает **ВЫСТРЕЛ** (фланговая атака), бросает один кубик боеприпасов, выпадает попадание. На таблице урона противника видим, что одно попадание пули наносит одну рану. Но поскольку это фланговая атака, то ещё один дополнительный кубик главы удаляется, т.е. всего удаляется два кубика. Кроме того нет ответного огня, так как лейтенант Эббот застал врага врасплох!



**ВАЖНО.** Если игрок выбирает **ВЫСТРЕЛ** (фланговая атака) во время флангового раунда, то последующий раунд может быть дальним или ближним боем. Решение принимают игроки как обычно. Однако, если игрок выбирает **УДАР** (фланговая атака) во время флангового раунда, то следующий раунд **должен быть** ближним боем. В этой главе больше не может быть дальнего боя.

### ОКОНЧАНИЕ ФЛАНГОВОГО РАУНДА

Когда вы полностью завершили фланговую атаку, фланговый раунд заканчивается. Заберите свой кубик персонажа и переверните тактическую карту **ФЛАНГ** лицом вниз. Действие **ФЛАНГ** больше недоступно в этой главе — враг не попадется на уловку дважды!

После флангового раунда начните обычный раунд боя со всеми членами экипажа, принимающими обычные действия, включая члена экипажа, который действовал во фланговом раунде.



## Фланговый раунд

Если члену экипажа было назначено действие ФЛАНГ, то **перед началом** обычного раунда боя выполняется бонусный **фланговый раунд**. Вы получаете возможность сделать неожиданную атаку! Если ФЛАНГ никому не был назначен, то фланговый раунд пропускается.

### ФЛАНГОВАЯ АТАКА

Во время флангового раунда действует только член экипажа, выполняющий действие ФЛАНГ. Он должен провести одну из следующих фланговых атак:

#### • ВЫСТРЕЛ (ФЛАНГОВАЯ АТАКА)

Стандартное действие ВЫСТРЕЛ (описано на стр. 15) со следующими исключениями:

- Если атака наносит урон, то удалите **дополнительный кубик главы** по вашему выбору.
- Нет ответного огня, **вы не должны бросать КУБИК УРОНА**.

#### • УДАР (ФЛАНГОВАЯ АТАКА)

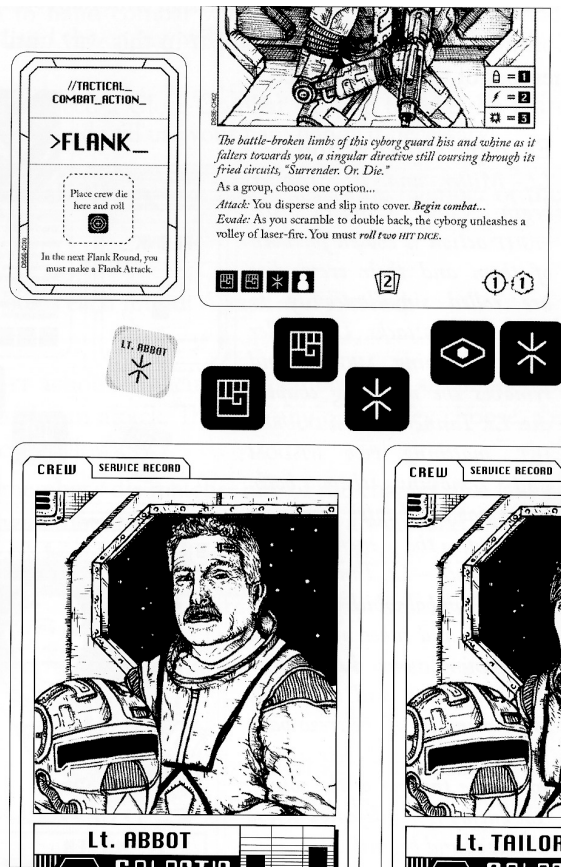
Стандартное действие УДАР (описано на стр. 18) со следующими исключениями:

- Если атака наносит урон, то удалите **дополнительный кубик главы** по вашему выбору.
- Противник **не наносит урона** члену экипажа, даже если тот не блокирует его.

### Пример флангового раунда

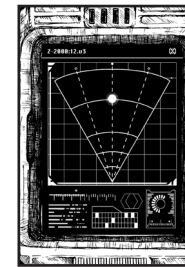
В предыдущем раунде лейтенанту Эбботу назначено действие ФЛАНГ в дальнем бою. Поскольку он уже находится на фланге перед началом нового раунда, то сперва проходит бонусный фланговый раунд. Во время флангового раунда действует только лейтенант Эббот. Нужно выбрать один из двух вариантов атаки.

**Пример 1:** Первый игрок выбирает УДАР (фланговая атака) и кубиком лейтенанта Эббота выбрасывает «попадание» (совпал РАЗУМ). Обычно один УДАР наносит одну рану, но поскольку это фланговая атака, дополнительный кубик главы (по выбору игрока) удаляется (СИЛА в данном случае), т.е. всего удаляется два кубика главы. Кроме того, лейтенант Эббот не получил ранений.



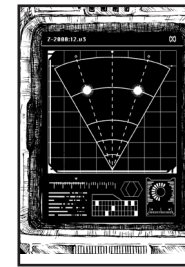
## Как развивается история

Побег из Тёмного Сектора разыгрывается в течение трех актов, каждый из которых имеет свою историю, атмосферу и уровень сложности!



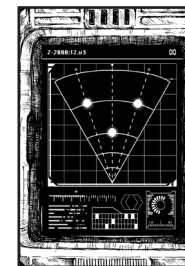
### Акт 1: Тюремный уровень

Мы присоединяемся к этой истории как раз в тот момент, когда вы и ваши товарищи выбираетесь из камеры на тюремном уровне. В узких проходах этой части станции вы столкнётесь с жестокими охранниками, системами безопасности и другими сбежавшими заключенными...



### Акт 2: Сердце Станции

Исследуйте это эклектичное и жуткое место, заполненное притоками, лабораториями и инопланетными ульями. Встречайте экипажи наёмников, техно-дилеров и существ из далеких миров...



### Акт 3: Забытые Зоны

Наконец, вы рискуете попасть в заброшенные туннели, убежища контрабандистов и огромные доки внешних пределов станции. Столкнётесь с бандами киберпанков, отвратительных мутантов и роями организмов-убийц.

В конце игры, за последней дверью, сразитесь в финальной битве с боссом, чтобы вернуть свой звездолёт и сбежать из Тёмного Сектора.

### Конец игры

Продолжайте переворачивать и завершать карты глав, пока не закончится колода миссии. Победите босса и выиграете. Или проиграете, когда будет убит кто-то из экипажа (его ОЗ уменьшится до нуля).

Когда игра закончится, прочитайте вслух соответствующую карточку эпилога (Победа или Поражение), чтобы завершить историю.

**Удачи, странник...**

## КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Есть две категории карт предметов: оружие и снаряжение.

### Получение карт предметов

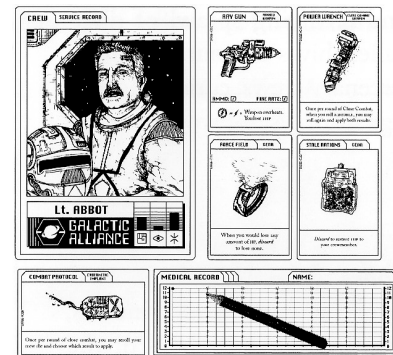
Карты предметов входят в игру из колоды предметов, это происходит одним из двух способов:

- 1) Когда текст карты главы предписывает вам взять их.
- 2) После победы в бою вы берёте количество карт предметов, указанное на карте главы этим символом:

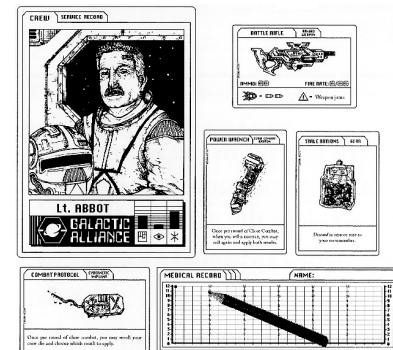
Когда вы берёте карты предметов, поместите их лицевой стороной вверх в месте, где их могут видеть все игроки. Это будет временное хранилище предметов. Затем сообща решите, как предметы будут распределены между членами экипажа. Чтобы дать персонажу предмет, поместите карту предмета в его инвентарь. Ненужные предметы могут быть помещены лицевой стороной вверх в колоду сброса в любой момент.

Если колода предметов закончится, перетасуйте стопку сброса, чтобы создать новую колоду.

### Хранение предметов

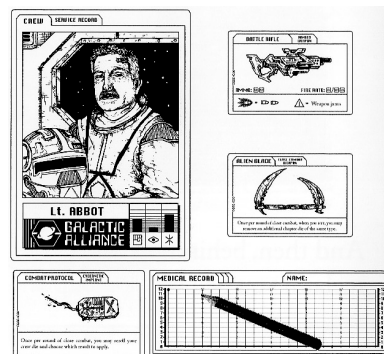


Карты больших предметов имеют альбомную ориентацию, то есть они занимают два слота. Только два таких предмета может нести персонаж.



Предметы, которые несёт член экипажа, должны быть помещены в зону его инвентаря. Каждый член команды начинает игру с инвентарем размером в четыре свободных «слота».

Большинство карт предметов имеют портретную ориентацию, то есть занимают один слот. Член экипажа может нести до четырех таких предметов.



Можно нести однослотовые предметы и двухслотовые предметы одновременно, при этом не должно быть занято более четырех слотов.

## 2) Защита

Если какие-либо кубики главы остаются под картой главы после того, как атака каждого члена экипажа была полностью завершена, то враг всё ещё жив и атакует в ответ! Все члены экипажа, атаковавшие в этом раунде и не блокировавшие, автоматически одновременно пропускают удар и получают урон. Каждый теряет **ОЗ** равные значению ближнего боя противника, указанному в правом нижнем углу карты главы:

- 2 Например, вы теряете **2 ОЗ**, когда этот враг поражает вас в ближнем бою.

Члены экипажа, получившие повреждения, должны вычесть это число из своих **ОЗ** и немедленно скорректировать свои Медицинские записи.

### ОКОНЧАНИЕ РАУНДА БЛИЖНЕГО БОЯ

Когда все игроки завершили свои действия, раунд заканчивается. Если под картой главы всё ещё лежат кубики главы, начинается следующий раунд ближнего боя. Сообща выберите действия и одновременно выполните их.

Раунды ближнего боя продолжаются до тех пор, пока противник не будет побеждён или пока кто-то из членов экипажа не погибнет.

### Пример использования действия УДАР

Лейтенанты Миллер и Таннер начинают ближний бой. Действие **УДАР** выбирается для обоих, их кубики экипажа бросаются одновременно, чтобы атаковать. Лейтенант Миллер наносит удар (совпала СИЛА) и удаляет соответствующий кубик главы. Лейтенант Таннер наносит двойной удар, выбросив дубль РАЗУМА и удаляет два соответствующих кубика главы. Поскольку не все кубики главы были удалены, атакует враг, у Таннер так же выпал символ щита, это означает, что она защитилась и не получает урона в этом раунде. Миллер не защитилась и теряет 2 ОЗ. Оба члена экипажа теперь полностью выполнили свои действия так что, это конец раунда. Враг ещё не побеждён, поэтому начинается новый раунд!





## БЛИЖНИЙ БОЙ

### Подготовка ближнего боя

Если ближний бой следует за дальним боем, то все оставшиеся кубики главы переходят в этот раунд. Если нет, просто следуйте инструкциям по настройке боя, описанным на стр. 12.

**ВАЖНО.** Если карта ФЛАНГ не была использована в дальнем бою, то переверните её на сторону ФЛАНГ НЕДОСТУПЕН. Это действие не может быть предпринято в ближнем бою.

Когда начинается ближний бой, все члены экипажа выбирают по одному действию, а затем выполняют их **одновременно**.

Как только в этой главе начался ближний бой, дальний бой уже не возможен.

### Действия ближнего боя

В ближнем бою доступные действия - УДАР и стандартные боевые действия (описаны на стр. 22).

#### • УДАР

Это действие предполагает жесткий рукопашный бой с врагом: вы будете атаковать, надеясь ударить и ранить. Враг будет бить в ответ.

В отличие от дальнего боя вам не нужно оружие ближнего боя, чтобы выполнить действие УДАР — вы хорошо тренированный экипаж и будете драться кулаками, если это необходимо!

**ВАЖНО.** Действие УДАР должно выполняться хотя бы одним членом экипажа в каждом раунде ближнего боя.

Действие УДАР состоит из двух простых шагов в каждом раунде: атака и защита.

#### 1) Атака

Игроки, которые выбрали действие УДАР для своего члена экипажа, должны одновременно бросить кубики своего персонажа, чтобы атаковать. Затем в любом порядке, который выберут игроки, сопоставляется результат бросков кубиков, по одному за раз следующим образом:

Если, результат броска кубика экипажа совпадает с любым из кубиков главы, выложенных под картой главы, то это означает, что член экипажа ударил и нанес рану. Соответствующий кубик главы убирается. Если нет совпадающих символов на кубиках, то это промах.



ДУБЛЬ — это очень мощная атака, наносящая до двух ран. Позволяет удалить два кубика главы.

Каждый ДУБЛЬ окружен символом щита. Это означает, что в дополнение к любым ранам, нанесенным этим членом экипажа, он блокирует и защищает его от вражеской атаки.

## Использование предметов

Текст на каждой карте предмета описывает, что он делает. Некоторые предметы должны быть сброшены после использования. Другие можно использовать многократно.

Предметы из инвентаря персонажа могут быть использованы им в любое время, если только сама карточка предмета не указывает на иное. Вы не можете использовать предметы из инвентаря другого члена экипажа.

Предметы можно использовать непосредственно из временного хранилища предметов. Например, если ваш инвентарь полон и получены новые карточки предметов, вы можете использовать их немедленно, если это применимо.

Когда глава требует, чтобы игрок выбросил определенное умение «за одну попытку», эта единственная попытка **включает** использование предметов и/или кибер-имплантов для изменения результата броска до его применения. Например, игрок может сбросить Хроно-бомбу, чтобы перебросить свой кубик и применить второй результат. И это всё равно будет считаться только одной попыткой.

**ВАЖНО.** В дальнем и ближнем бою каждый член экипажа может использовать только **оружие** из двух слотов за раунд. Например, если у персонажа есть четыре пистолета, то он не может выстрелить из всех четырех за один раунд. Он может выстрелить из двух, а затем выстрелить из двух других в другой раунд. Нет ограничений на общее количество предметов **снаряжения** у всего экипажа, которые могут быть использованы в одном раунде. Все члены экипажа могут использовать оружие и снаряжение в одном раунде, если это применимо.

## Обмен предметами

Предметы можно обменивать между членами экипажа тремя способами:

#### 1) Между главами

Можно свободно обмениваться предметами между главами. До того, как будет перевернута карта следующей главы, следует убедиться, что у каждого в инвентаре находится предметов не более, чем на четыре слота.

#### 2) При получении новых предметов

Всякий раз, когда новые карты предметов помещаются во временное хранилище, члены экипажа могут обмениваться друг с другом.

#### 3) Когда игрок совершает ОБМЕН во время боя:

Игрок, совершающий обмен (описанно на стр. 22), может взять один предмет у другого члена экипажа и положить его в свой инвентарь при условии, что этот предмет не используется тем членом экипажа в этом раунде. Член экипажа, получающий предмет, может немедленно использовать его (например, съесть Несвежие пайки), если только это не предмет, который требует действия для использования (например, стрельба из оружия дальнего боя).



## СРАЖЕНИЕ

Есть два типа боя в «Побеге из Тёмного Сектора» — дальний бой и ближний бой. У каждого из них есть свои правила, и они объясняются далее.

Когда карта главы предписывает вам **начать сражение**, то инструкция применяется ко всем членам экипажа и дает вам **выбор** как группе: хотите ли вы начать дальний бой или ближний бой.

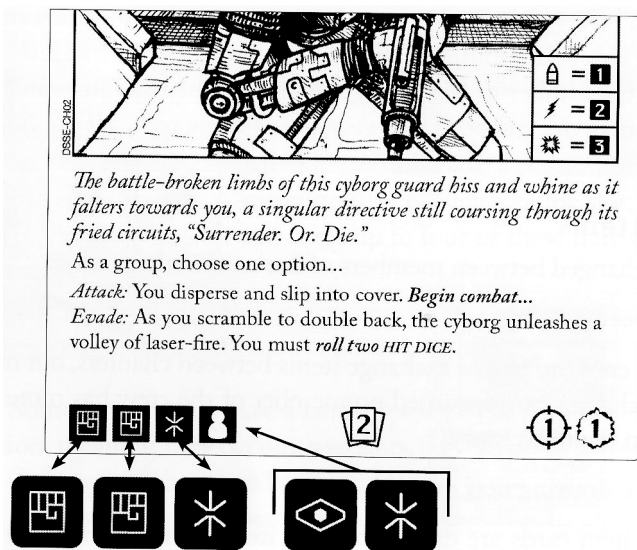
Тем не менее, вам может быть предписано **начать дальний бой**, или **начать ближний бой**. В этом случае у вас нет выбора - сюжетная линия не дает только один вариант!

**ВАЖНО.** За дальним боем может последовать ближний бой, но как только вы начинаете ближний бой, вы **не можете** вернуться к дальнему бою.

### Подготовка боя

Подготовка одинакова для обоих типов боя:

Поместите кубики главы в ряд под текущей картой главы, чтобы символы на верхней грани совпадали с символами в нижней части карты.



Этот символ означает, что вы должны **бросить** дополнительный кубик главы на каждого члена экипажа и добавить их в ряд. Например, с двумя членами экипажа вы должны бросить два дополнительных кубика главы, когда увидите этот символ.

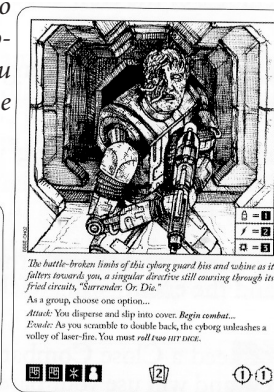
Этот ряд кубиков главы представляет количество ран, которые должны быть нанесены врагу, чтобы победить его. Чем больше кубиков главы, тем тяжелее будет эта битва. Цель боя состоит в том, чтобы удалить все эти кубики, совершая атаки. Враг побеждён и бой заканчивается, когда все кубики главы удалены.

## Пример дальнего боя

Первый игрок, управляющий лейтенантом Эбботом, объявляет действие ФЛАНГ. Второй игрок, управляющий лейтенантом Тейлором, объявляет действие ВЫСТРЕЛ. Затем эти два действия выполняются одновременно.

### Пример действия ФЛАНГ:

Для выполнения действия ФЛАНГ, кубик Эббота помещается на тактическую карту ФЛАНГ и бросается КУБИК УРОНА. В результате выпало попадание, поэтому Эббот получает касательное ранение и теряет 1 ОЗ. Его Медицинские записи сразу обновляются.



### Пример действия ВЫСТРЕЛ:

Тейлору назначается действие ВЫСТРЕЛ. Бросаются два кубика огнестрельных боеприпасов и один КУБИК УРОНА. На обоих кубиках боеприпасов выпадает попадание! На таблице урона противника, видно, что каждое пулевое попадание дает одно ранение. Два выстрела Тейлора наносят две раны, и два кубика главы (любые) нужно убрать. Значение на КУБИКЕ УРОНА нужно применить — противник выстрелил и попал! Тейлор теряет 1 ОЗ, и её Медицинские записи сразу обновляются.

## ОКОНЧАНИЕ РАУНДА ДАЛЬНОГО БОЯ

Когда все игроки завершили свои действия, раунд заканчивается. Если под картой главы остались кубики главы, то враг ещё не побеждён и новый раунд боя начинается с того, что каждый игрок объявляет действие, которое предпримет его член экипажа.

Если ни один игрок не объявляет действие ВЫСТРЕЛ (или если действие УДАР было принято во время действия ФЛАНГ), то начинается раунд ближнего боя, в этой главе больше не может быть дальнего боя.

2) Применить значение кубика боеприпасов

Примените результаты броска кубиков боеприпасов, согласно с таблице урона противника, находящейся в правом нижнем углу иллюстрации карты главы.

Таблица урона показывает, сколько попаданий каждого типа боеприпасов требуется, чтобы нанести врагу одну или несколько ран. За каждую нанесенную рану игрок может удалить один кубик главы **по своему выбору**. Некоторые виды боеприпасов наносят больший урон некоторым врагам, чем другим.

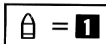
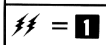
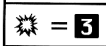
|                                                                                  |            |
|----------------------------------------------------------------------------------|------------|
|  | = <b>1</b> |
|  | = <b>1</b> |
|  | = <b>3</b> |

Таблица урона для этого врага показывает, что одно попадание пули наносит одну рану, позволяя игроку удалить один любой кубик главы. Враг устойчив к энергетическому оружию, потребуется два попадания из энергетического оружия, чтобы нанести одну рану. Самый эффективный метод для уничтожения этого врага - взрывчатка, одно попадание наносит три раны и игрок может удалить три кубика главы по своему выбору!

**ВАЖНО.** После броска кубиков боеприпасов и применения результатов они **убираются**. Положите их обратно над колодой миссии.

3) Ответный огонь

Наконец примените результат броска КУБИКА УРОНА. Это означает, что противник одновременно открыл ответный огонь.



**ПОПАДАНИЕ!** В вас попал вражеский выстрел. Вы теряете **ОЗ** равные значению дальней атаки, показанному в перекрестии прицела в правом нижнем углу карты главы.



Например, вы теряете 2 **ОЗ**, когда этот враг поражает вас в дальнем бою.



**ПРОМАХ!** Враг промахнулся. В этом раунде вы не получаете урона.

Члены экипажа, получившие повреждения, должны вычесть это число из своих **ОЗ** и немедленно скорректировать свои Медицинские записи.

• ФЛАНГ

Совершая действие ФЛАНГ, вы смело выскакиваете из укрытия, пробегая под перекрестным огнем, чтобы достичь выгодной позиции. В следующем раунде вы получаете бонусный ФЛАНГОВЫЙ раунд, в котором захватив врага врасплох, можете нанести дополнительный урон.

Только один член экипажа может выполнить это действие за один раунд.

Чтобы выполнить действие ФЛАНГ:

- 1) Поместите кубик вашего персонажа на тактическую карту ФЛАНГ.
- 2) Бросьте кубик урона. Если выбросите попадание, то получаете касательное ранение и теряете 1 **ОЗ**.

**ВАЖНО.** Член экипажа, выполняя действие ФЛАНГ, может потерять только **1 ОЗ** независимо от значения урона дальней атаки противника.

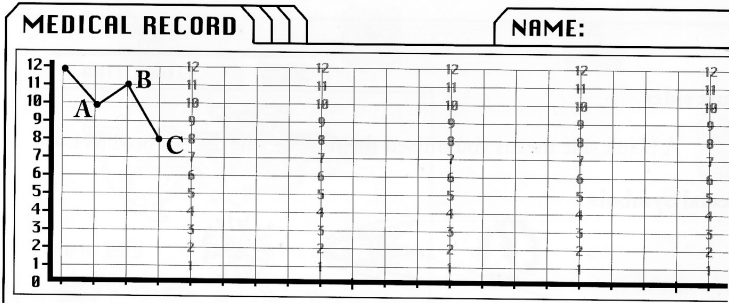
Действия боя

Бой ведется в серии раундов, повторяющихся до тех пор, пока враг не будет побеждён или один из членов экипажа не погибнет. Каждый раунд представляет собой несколько секунд яростной битвы. Перед раундом, вы должны сообща продумать план атаки, выбрав **по одному действию**. Некоторые действия доступны только в дальнем бою, а некоторые - только в ближнем. Другие, называемые Стандартными Боевыми Действиями, могут быть выполнены во время любого типа боя. Все действия подробно описаны далее. На памятке есть краткое описание действий. Памятка может быть полезной при чтении этого раздела.

**ВАЖНО.** Прежде чем предпринимать что-либо, все игроки должны обсудить и объявить, какие действия их персонажи будут выполнять в этом раунде. Затем все персонажи выполняют свои действия **одновременно**. Вы не можете дожидаться результата действия другого члена экипажа, а затем изменить свой выбор.

Использование Медицинских записей

Ваш текущий **ОЗ** отображается в медицинской карте точкой. Эти точки всегда ставятся на пересечении вертикальной и горизонтальной линии. Всякий раз, когда вы теряете или получаете **ОЗ**, вы должны немедленно скорректировать свои Медицинские записи, поставив на ней новую точку. Новая точка **всегда** ставится на одну вертикальную линию правее от текущей. Смещается вверх или вниз на столько горизонтальных линий, сколько **ОЗ** вы получаете или теряете. Поставьте новую точку, а затем соедините её с предыдущей точкой линией.



**Пример:**  
Вы начинаете игру с 12 **ОЗ**..  
А: Вы теряете 2 **ОЗ**, новую точку поставите на одну линию правее и две линии ниже.  
В: Вы получаете 1 **ОЗ**, новую точку смещаете на одну линию вправо и на одну линию вверх.  
С: Вы теряете 3 **ОЗ**, точку нужно рисовать на одну линию вправо, на три линии вниз.

## Кубики боеприпасов

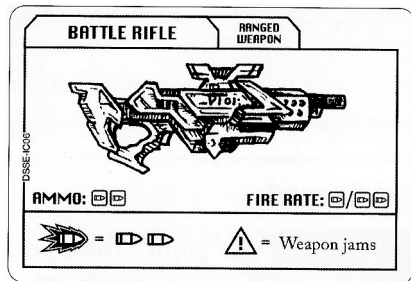
Амуниция представлена в игре кубиками боеприпасов. Различное оружие использует различные боеприпасы. Существует три типа:

Огнестрельные: 

Энергетические: 

Взрывные: 

Каждый раз, когда вы находите оружие дальнего боя, оно **полностью заряжено**. Емкость боекомплекта указана на карте количеством зарядов. Сразу возьмите нужное количество кубиков боеприпасов указанного типа и поместите их на карту этого оружия.



Например, когда получена карта Штурмовая винтовка, то нужно взять 2 кубика огнестрельных боеприпасов и поместить на карту, чтобы показать, что винтовка полностью заряжена.

Кубики боеприпасов бросаются при выполнении действия выстрела в дальнем бою.

## Символы выстрела

Выпадение такого символа означает, что вы нанесли урон этого типа.

Одно попадание  
пулей:



Одно попадание  
энергией:



Одно попадание  
взрывом:



## Пустые грани



Пустая грань означает, что вы промазали, этот кубик не дает никакого эффекта.

## Специальные символы



Кубики боеприпасов также имеют специальные символы. Эффект специальных символов описан на каждой карте оружия. Будьте осторожны - они не всегда положительны!



Если выпал этот символ, то ваше оружие заклинило! Значения других кубиков боеприпасов, которые вы бросили в этом раунде, не применяется, даже если на них выпало попадание. Выстрелов не будет. Вы сохраняете все кубики боеприпасов, но **вы всё равно должны применить результат КУБИКА УРОНА**, который вы бросили (см. Шаг 3 действия ВЫСТРЕЛ).

## ДАЛЬНИЙ БОЙ

Когда начинается дальний бой, все члены экипажа находятся в укрытии, где они в безопасности от огня противника. Затем вы должны выбрать одно действие для каждого члена экипажа, прежде чем **одновременно** выполнять их.

### Действия дальнего боя

Действия, доступные членам экипажа во время дальнего боя, это ВЫСТРЕЛ и ФЛАНГ, наряду со всеми стандартными боевыми действиями (описанными на стр. 22).

#### • ВЫСТРЕЛ

Это действие означает выскакивание из укрытия для перестрелки с противником. Вы будете стрелять, рискуя потерей ОЗ, надеясь ранить и удалить кубики главы. А противник будет стрелять в ответ.

Чтобы член экипажа мог выполнить это действие, он должен иметь оружие дальнего боя, заряженное достаточным количеством боеприпасов для минимальной скорострельности этого оружия (см. пример ниже).

**ВАЖНО.** Для выполнения действий дальнего боя, хотя бы один игрок должен объявить действие ВЫСТРЕЛ. В противном случае начинается раунд ближнего боя. Это означает, что могут быть выполнены только действия ближнего боя или стандартные боевые действия.

Порядок выполнения действия ВЫСТРЕЛ:

#### 1) Бросок кубиков

Возьмите **кубики боеприпасов** и **один КУБИК УРОНА**. Тип и количество кубиков боеприпасов указаны параметром СКОРОСТРЕЛЬНОСТЬ на вашей карте оружия. Сделайте бросок.



Примечание: на некоторых видах оружия, таких как Штурмовая винтовка, можно выбрать скорострельность. Если это оружие полностью заряжено двумя огнестрельными патронами, то вы можете бросать столько же кубиков.