

WARNING: SPECIAL ACCESS REQUIRED



File Name:

File No.

CLASSIFIED

TERROR BELOW

04705

RULEBOOK



WARNING: SPECIAL ACCESS REQUIRED

ТЕРРОР НИЖЕ

Правила

Сказка

полный беспорядок

Пустыня Невада представляет собой

ничего. Но в последнее время на этих широких просторах происходит много странных вещей. Не думал об этом, пока пару дней назад не пришли мужчины в костюмах. Несколько черных грузовиков просто мчатся в город и из него, задерживаясь ровно настолько, чтобы угостить их чашкой кофе, прежде чем отправиться дальше по дороге. Примерно в это же время начался грохот.

Но это было не землетрясение. Нет, это Черви роются в песках хуже, чем Шеп, выкапывающий кость. ЧЕРВИ они называют их: Оружие Дистанционной Резни. Помеси. Правительственные эксперименты пошли не так. У некоторых есть эти щупальца, которые выскакивают и царапают тебя из ниоткуда.

В то время как у других есть эти большие, длинные присоски, как восемнадцатиколесный грузовик, кричащий из квартир: за исключением ног сороконожки и слизи.

Настоящий беспорядок. Своего рода вещь, которая заставит вас изменить свои ящики.

Я не хочу утомлять вас болтовней этого старика. Короче говоря, теперь эти правительственные люди из Зоны Пятьдесят с чем-то хотят, чтобы мы схватили их яйца червя. Сказали хорошо платят. Очень хорошо. По крайней мере, так говорила Меган.

Черт, если мы сможем каким-то образом убить парочку этих противных ублюдков, они тоже могут получить приличную цену. Если мы не умрем, попытаюсь.

Список компонентов



1 игровое поле



3 жетона цели



16 жетонов победных очков «ПО» (12 — 1 жетон ПО, 4 — 3 жетона ПО)



50 щебней



28 яиц (7 яиц 4 цветов)



5 фишек игроков (1 фишка игрока 5 цветов)



2 кубика (1 красный, 1 синий)



5 стендистов WORM



42 карты награда



24 карты предметов



23 карты оружия



37 карт ЧЕРВЯ



5 карт помощи игроку



16 карт персонажей



54 карты транспортных средств

Цель

Цель *Terror Below* — стать первым игроком, набравшим 20 победных очков (ПО), собирая яйца червя и доставляя их в локации по всему городу. Или, наоборот, выслеживая и убивая этих злобных червей.

Во время игры ваш отряд необычных героев будет посещать локации вокруг небольшого пустынного городка, чтобы находить награды, собирать оружие и пытаться выжить, отвлекая червей. В конце концов, эти черви нападут. Если вы находитесь на их пути разрушения, вам лучше быть готовым к бою!

Настраивать

1. Положите доску в центр стола стороной с пустыней (без каньона) вверх.
2. Отдельно перетасуйте колоду наград, колоду оружия, колоду предметов, колоду персонажей и колоду техники.
3. Отложите в сторону 4 начальные карты Червя (карты Червя с черной рамкой, без здоровья или ограничений по количеству карт), а затем перетасуйте колоду Червя, поместив ее рядом с зоной Ужаса.
4. Разместите колоду наград рядом с правительственным учреждением. Переверните 4 карты лицевой стороной вверх, чтобы сформировать линию наград в верхней части игрового поля.
5. Поместите колоду оружия рядом с Полицией штата.
6. Поместите колоду предметов рядом с универсальным магазином.
7. Разместите колоду техники в пределах досягаемости всех игроков.
8. Поместите 3 жетона Целей в слоты для карт Червя в зоне Ужаса на игровом поле.
9. Разложите все оставшиеся жетоны и фишки отдельными стопками рядом с доской. Для дополнительной атмосферы и ужаса добавьте любую фигурку WORM вокруг доски.



цвет.

Карты предметов и оружия

художественная рука. Рука игрока

р отряд. Посмотрите и выберите Лидера
лицевой стороной вверх перед землёй в
любом порядке. Поместите любой

Первоначальная установка червя, яйца и щепня



Карты червей

Карты червей бывают 5 разных типов и с 4 разными цветами яиц. Они представляют собой разных червей, которые будут атаковать игроков на протяжении всей игры. На каждой карте Червя также отображаются начальные координаты, соответствующие сетке на игровом поле.



Пример атаки червя.

Когда карта Червя раскрывается впервые, она помещается в свободное пронумерованное место в зоне Ужаса, а соответствующий жетон Цели помещается на игровое поле в начальных координатах, указанных на карте. Когда Червь в конце концов атакует, Жетон Цели представляет собой центральное место в сетке, показанной на карте Червя. Поместите яйцо соответствующего цвета, указанного на карте, в ячейку с жетоном цели. Затем поместите по 1 кусочку щебня в каждое из заштрихованных мест на карте. Если щебень уже находится на этом месте, просто добавьте к нему еще одно. **Максимум 2 рубля на место.**

Однако яйца и щебень нельзя разместить в локации. Локация — это одна из пяти областей с названными зданиями на игровом поле. Если щебень должен быть размещен на локации или за краем игрового поля, просто не кладите щебень. Если яйцо



будет помещено в локацию, вместо этого, после размещения всего щебня, бросьте кубики координат и поместите яйцо в полученные координаты.

Установка яйца и щебня

Теперь, когда вы знаете, как атакуют черви, возьмите 4 начала атаки для каждого червя, используя начальные координаты, чтобы добавить яйцо и соответствующий щебень на доску. Since не требует размещения каких-либо целевых токенов.



• Для 3 игроков вытяните 1 дополнительного Червя из колоды Червя и выполните атаку.

• Для 4 игроков возьмите и примените 2 дополнительные атаки Червя.

е 3 дополнительные атаки Червя.

Черви с любыми картами используются для атаки.

и поместите его лицевой стороной вверх в слот с наименьшим номером



Как только вы ознакомитесь с базовой расстановкой, вы можете игнорировать начальные карты и создать случайную расстановку, вытянув карты прямо из колоды Червяков: 2 игрока берут 4 Червя, 3 игрока берут 5 Червей, 4 игрока берут 6 Червей, 5 игроки тянут 7 червей. По-прежнему рекомендуется, чтобы у вас было хотя бы по 1 яйцу каждого цвета в начале игры.

Игрок, который последним победил Червя в бою, становится первым игроком.

Начиная с последнего игрока и продолжая в обратном порядке, каждый игрок ставит свою фишку на выбранную им локацию. Игроки не могут выбрать одну и ту же начальную локацию.

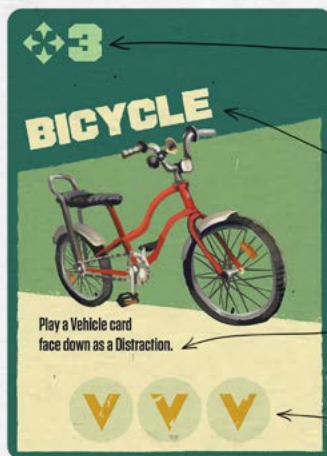
Последовательность поворотов

Начиная с первого игрока, каждый игрок делает ход, выполняя 3 шага по порядку: разыграйте карту Транспортного средства, разыграйте сыгранную карту, а затем пополните свою руку. После завершения своего хода проверьте наличие возможной атаки червя. После этого ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

1. Разыграйте карту «Транспорт»

Разыграйте карту Транспортного средства из руки лицевой стороной вверх в 1 из 3 мест в зоне Ужаса под выбранным вами Червем.

У каждой карты Червя в правом нижнем углу отображается лимит карт, который представляет собой количество карт Транспортных средств, которые можно использовать на нем. Вы никогда не сможете разыграть карту на Червя, который уже исчерпал свой лимит карт.



Action Points

Type of Vehicle

Ability

Distraction



2. Разыграйте сыгранную карту

Затем разыграйте сыгранную карту в

3 шага — отвлечение внимания, выполнение действий и применение специальной способности.

Отвлечение

Внизу каждой карты Транспортного средства находится набор стрелок, обозначающих Отвлечение. Это направления движения жетона Червя-мишени после розыгрыша карты.

Разрешая каждый значок стрелки слева направо, переместите жетон цели Червя, которого вы отвлекли в этом ходу, на 1 клетку в каждом указанном направлении. Если это приводит к тому, что жетон Цели покидает игровое поле, игнорируйте движение и примените следующую стрелку. Жетон Target никогда не покинет игровое поле. На некоторых картах Транспорта нет стрелок Отвлечения, поэтому жетон Цели Червя не будет двигаться, когда эта карта сыграна.



на номер, указанный на кнопках,
перечисленных ниже. Вы можете взять

потратил все свое действие Р

Вы никогда не можете входить в аи,
можете входить в ость или проходить
через нее, но вы не можете закончить
свое е как другой игрок.



пешка игрока находится рядом с

каждой части до тех пор, пока рядом с ней есть пустое место
к их части. Ваша пешка может изменить направление, подгоняя другого игрока.



Пример: за 1 очко действия игрок может поднять фишку соседнего игрока, тем самым переместившись на 2 клетки за 1 действие. Для ramпы рядом с игроком должно быть хотя бы 1 место без щебня, чтобы было разрешенное место для приземления. Как показано, игроки могут двигаться по прямой линии или менять направление на полпути, пока есть пустое пространство рядом с наклоненной пешкой.



ты

владения и находиться в локации. Если вы доставите яйцо без награды, вы получите 1 победное очко. Возьмите жетон ПО из запаса в качестве награды и бросьте яйцо в запас.

- *тем не менее*, если вы доставите яйцо, которое соответствует 1 из 4 открытых наград в строке наград, отображаемой в верхней части доски, или, возможно, скрытой карте награды, которая у вас есть в руке, вы получите еще больше очков! Не берите жетон ПО. Вместо этого сбросьте доставленное Яйцо и положите карту Награды под свою

Отал показывает. Обязательно возьмите новую карту Bounty



Бонус за доставку

Независимо от того, доставляете ли вы яйцо с Наградой или без нее, вы получаете Бонус в зависимости от места, в которое вы его доставили. Независимо от того, сколько доставок вы выполняете за ход, вы получаете только 1 Бонус за доставку за ход. Бонусы за доставку следующие:

Главный магазин: Возьмите карту Предмета.

Мотель: Получите 1 жетон ПО.

Государственная полиция: Возьмите карту оружия.

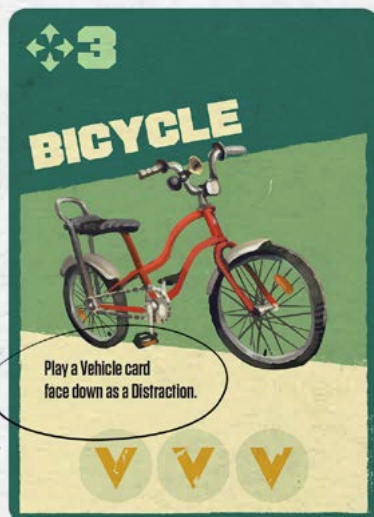
Государственный объект: Возьмите карту из линии наград или с верха колоды наград и положите ее лицевой стороной вниз рядом с картой лидера. Теперь это скрытая награда. Затем, если необходимо, вытяните новую карту Bounty, чтобы пополнить линию Bounty до 4 карт.

- **Скрытая награда** карты — это Заказы, которые можете выполнить только вы. Помните: когда игрок доставляет Яйцо, он может выполнить требования, указанные на выставленной карте Bounty или на имеющейся у него карте Hidden Bounty.

Больница: Верните мертвого персонажа в свой отряд к жизни. Переверните карту лицевой стороной вверх и поместите ее под текущую карту Лидера.

Разрешить специальные способности

У каждой карты Транспортного средства есть способность, которая должна





Card Name

Special Ability



Карты предметов и оружия

Всякий раз, когда вы собираете 3 щебня, вы должны немедленно вернуть щебень в запас и взять верхнюю карту из колоды предметов или оружия. Предметы и оружие нельзя использовать в тот ход, в который они были приобретены; однако Черви всегда атакуют между ходами. Это означает, что если Червь атакует сразу после окончания вашего хода, вы можете использовать против этого Червя любое новое оружие.

Карты предметов и оружия скрыты от других игроков, пока вы не сыграете их с руки. Обязательно внимательно прочитайте каждую карту, так как она подскажет вам, когда и как можно использовать эту способность. Карты предметов обычно содержат специальные способности, которые игрок может использовать в свой ход, чтобы нарушить правила. так. Обычно используются карты оружия.

3. Пополнить руку до 3 карт

Когда ваш ход закончится, вытяните Транспортное средство

Если вы играете вдвоем, с фаза, чтобы сделать игру для 2 игроков

Прежде чем следующий игрок сделает свой ход, проверьте наличие...

Атака червя!

В правом нижнем углу каждой карты Червя указан их лимит карт. Это число обозначает, сколько карт Машин можно разыграть на Червя, прежде чем он нападет. Если на червяке есть карты техники **равно указанному числу**, он атакует до того, как следующий игрок сделает свой ход.

Чтобы устранить атаку червя:

1. Проверьте, нет ли на

Червяке закрытых карт.

Если они есть, переверните их и

разрешите, как на шаге отвлечения. Если

есть несколько карт лицевой стороной

вниз, разыгрывайте карты в том порядке,

в котором они были выложены.

2. Поместите яйцо, соответствующее

цвету Атакующего червя, на

место, где теперь находится

жетон цели. *Если это Que, щебень*

кладется в центр, а яйца каждого

цвета кладутся на 1 с рядом, как

показано на карте.

3. Затем поместите по 1 кусочку щебня в

каждую заштрихованную ячейку на

карте. Если на этом месте уже есть

щебень, добавьте еще один в «Помни».

Максимум 2 щебня разрешено на

место.

4. После того, как атака червя была полностью разрешена, сбросьте червяка в стопку

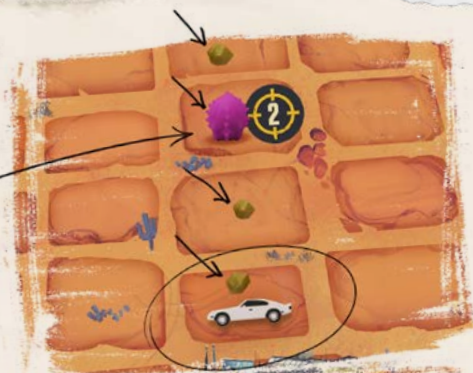
сброса червя.

Исключение: Щебень и яйца нельзя размещать в локациях. Если яйцо должно быть размещено в локации, разыграйте все щебень как обычно. Бросьте оба кубика координат и поместите яйцо в образовавшуюся ячейку. Если щебень должен быть размещен в локации, он не размещается.



Яйца добавлены, они пойманы
Червя можно победить или Место не
может ни охотиться, ни быть

атакован Червем, если жетон Цели не приземлится точно на Локацию.



В приведенном выше примере, поскольку Щебень был помещен в пространство с грузовиком Вероники, Вероника попала под атаку Крикуна и должна Охота на червя.

Охота на червя

Если ваша пешка попала под атаку Червя,

Червь с любым оружием, которое вы приобрели. Следуйте инструкциям на картах оружия или предметов, которые вы используете. Однако, если вы потерпите неудачу, ваш Лидер умрет (см. Смерть на стр. 15).

Одна и та же атака червя может быть застигнута несколькими игроками. В этом случае последний игрок, который делает ход, имеет возможность атаковать Червя первым, за ним следует следующий игрок по часовой стрелке и так далее.

Победа над червем

Карта Червя показывает общее количество здоровья Червя. Если общий урон, нанесенный Червя всеми игроками, попавшими в атаку, равен или превышает здоровье Червя, вы победили Червя. Все игроки, попавшие в атаку, находятся в безопасности. Щебень и яйца по-прежнему размещаются как обычно.



Игрок, наносящий смертельный удар
получает кредит за победу над Червем и получает 1 жетон ПО.

тем не менее, если одна из Охотничьих наград в Линии наград соответствует типу Червя или если у вас есть совпадающая Скрытая награда — не берите жетон ПО. Вместо этого покажите эту награду всем игрокам и сдвиньте ее под своего лидера, чтобы были видны очки. Если эта награда взята из линии наград, обязательно возьмите новую карту награды, чтобы пополнить линию наград до 4 карт.

Примечание. Вы можете выполнить только 1 контракт за убийство, даже если отображаются 2 контракта одного типа.

Смерть

Если есть игроки, застигнутые атакой Червя, и они не могут победить его, их Лидер погибает. Бросьте все щебень и яйца, которые вы носите, на свой с, поместив щебень превысит максимум 2 штуки на ячейку, любой е

к снабжению. Любой активный предмет или оружие, лежащие лицевой стороной вверх рядом с вашим Ли, сбрасываются. Затем уберите фишку игрока с доски.

Переверните своего персонажа на его умершую сторону и отложите в сторону. Выберите нового лидера из оставшихся членов отряда и поместите его поверх оставшихся персонажей.

В свой следующий ход вы начнете свой ход с того, что поместите свою фишку в незанятое место по вашему выбору, а затем выполните свой ход как обычно.

Конец игры

Игра заканчивается немедленно, если игрок набирает 20 победных очков. Этот игрок является победителем!

Но, если весь отряд любого игрока убит, он выбывает из игры. Все остальные игроки получают 1 последний ход, и если они все еще живы, побеждает игрок с наибольшим количеством ПО! В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством выполненных наград. В противном случае поделитесь своей победой!

Изменения для 2 игроков

Чтобы обеспечить более динамичный и захватывающий опыт для двух игроков, между ходами каждого игрока они добавляют карту транспортного средства к случайному червя. Это дополнительное отвлечение может заставить Червя атаковать или нарушить совершенные планы игрока. Каждый ход будет иметь новую 4-ю фазу, указанную ниже:

4. Бросьте Червяка

После того, как вы завершили свой обычный ход и перед тем, как применить атаки Червя, бросьте 1 кубик координат. Зона Ужаса отмечена 3 наборами чисел, которые указывают, на какого Червя воздействует бросок (1-2, 3-4, 5-6).



Возьмите карту Транспортного средства и положите ее лицевой стороной вверх на свернутого Червяка. Немедленно используйте стрелки отвлечения в верхней части вытянутой карты. Игнорируйте всю остальную информацию на карте.

Примечание. Недавно размещенное отвлечение можно поместить на червя, у которого уже исчерпан лимит карт. Это единственный раз, когда может возникнуть это исключение.

Сторона каньона игрового поля

Игровая доска представляет собой немного другую компоновку, которая включает в себя новую доску Сапуон, в которую можно играть с любым количеством игроков, но это более поздние игры и предоставляет игрокам большую площадь для маневра.

Специальные правила

Ни один жетон игрока, жетон цели или щебень нельзя размещать в ячейке каньона. Игроки не могут заканчивать свое движение на ячейке каньона. При использовании стрел отвлечения для движения Червя жетон Цели игнорирует все клетки Каньона и перемещается до тех пор, пока не достигнет следующей доступной клетки пустыни. Если щебень должен быть помещен на ячейку каньона, он не размещается.

Наезд на каньон

Да, вы можете перебраться через каньон. За 1 действие переместите свою фишку вперед по прямой линии, пока не дойдете до следующей клетки пустыни. В зависимости от того, сколько клеток вы переместите, будет стоимость и вероятность неудачи!



Чтобы пройти через одну клетку Каньона, сбросьте карту Транспортного средства из вашей руки. Если вы приземлитесь на какой-либо щебень, немедленно поместите щебень на своего лидера.

Чтобы пройти более чем по одной клетке каньона, сбросьте карту техники с номером 6 или 7 из руки и бросьте кубик. Независимо от того, потерпите ли вы неудачу или преуспеете, вы немедленно получите 1 жетон ПО за то, что вы смельчак. При результате 1, 2 или 3 ваш Лидер погибает. Бросьте все щебень и яйца, которые вы несете, на место, где вы должны были приземлиться. При результате 4, 5 или 6 вы благополучно приземляетесь. Если вы приземлитесь на какой-либо щебень, немедленно поместите щебень на своего лидера.



Приложение

Пограничные случаи:

Перемещение маркера цели

Отвлекающие стрелки всегда разрешаются слева направо. Если отвлечение когда-нибудь заставит жетон цели сдвинуться с края доски, игнорируйте эту стрелку и продолжайте разыгрывать. Если Способность перемещает Жетон Цели и есть выбор, в каком направлении будет двигаться Жетон, игрок, который делает свой ход, всегда выбирает направление.

Атака на локацию

Локации, как правило, защищены от атак червей, если только локация не находится напрямую. Если жетон цели когда-либо атакует локацию, локация должна сразиться с червем или умереть.

Яйца всегда размещаются; Щебень не

Яйца или щебень нельзя разместить в локации. Когда ферзь атакует у края доски, может быть в. Если это так, просто бросьте 2 кубика и поместите яйцо (перебросьте еще раз, если в результате яйцо поместится на Ло-это новое место, где яйцо приземлится). , Нет предела

Если щебень не может быть размещен, он не размещается.

Общие пояснения к картам:

Ботинки: Когда вы разыгрываете карту Ботинков, вы также можете разыграть свою руку. Однако не используйте его особую способность, чтобы получить отображаемое количество дополнительных очков действия. *Примечание. Вы не можете разыграть карту 7, чтобы получить дополнение.*

Велосипед: карта Велосипед позволяет вам разыграть другую карту. Эту карту можно сыграть на любого Червя, у которого нет повторных атак Червя, открываются все карты лицевой стороной вниз, а если несколько карт лицевой стороной вниз, открывайте их по порядку.

Мотоцикл: карта мотоцикла заставит все цели приблизиться к вам на 1 деление. Если жетон цели может стать ближе, вы можете выбрать, в каком направлении

Шляпы: Шляпы — это особая постоянная и модная колода предметов. Они разыгрываются лицевой стороной вверх рядом с сыгранным ходом. Шляпы всегда сбрасываются, когда ваш Лидер да Пистолет). Ваш Лидер может носить только 1 шляпу за раз. Йо носит, сбрасывая свою предыдущую шляпу и играя

Кредиты

Игровой дизайнер: Майк Эллиотт

Разработчик: ТК Петти III

Иллюстратор: Эрик Хиббелер

Графический дизайнер: Студии Холодного замка

Редактор: Трэвис Д. Хилл

Художник-постановщик: Студии Холодного замка

ИГРОВЫЕ СТУДИИ RENEGADE

Президент и издатель: Скотт Гаэта

Контроллер: Робин Гаэта

Начальник производства: Лейша Камминс **Директор по**

продажам и маркетингу: Сара Эриксон **Креативный**

директор: Анита Осберн **Старший продюсер:** Дэн

Бояновски **Ассоциированный менеджер по маркетингу:**

Дэнни Ло **Обслуживание клиентов:** Дженни Кингма



СПЕЦИАЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Дизайнер игры хотел бы поблагодарить Puget Sound Playtest Group, группу дизайнеров игр из Сиэтла, которые помогают тестировать и настраивать игры друг друга, чтобы вывести их на презентабельный уровень. Я хотел бы поблагодарить Uncle's Games в Бельвю за предоставленное место для встречи и игры, и, наконец, я хотел бы поблагодарить разработчиков Renegade за невероятные усилия, приложенные для изменения темы игры и добавления ряда механических и ароматических элементов, которые значительно дополняли оригинальный дизайн.

Renegade Game Studios выражает благодарность Робу и Э. Б. Сингеру, Стиву и Спенсеру Даути, Джеффу, Чарли, Остину, Брэду, Дэну Халстаду, Анне Хьюитт, Дарреллу и Лесли Лаудер, Кевину Бейкону и Мэтью Тительбауму.

© 2019 Renegade Game Studios. Все права защищены.

Для получения дополнительной информации или поддержки посетите наш сайт: www.renegadegames.com



/PlayRGS



@PlayRenegade



@Renegade_Game_Studios