Велика Бійка в Маленькому Місті

Правила гри та Результати

Посібник



ЗМІСТ

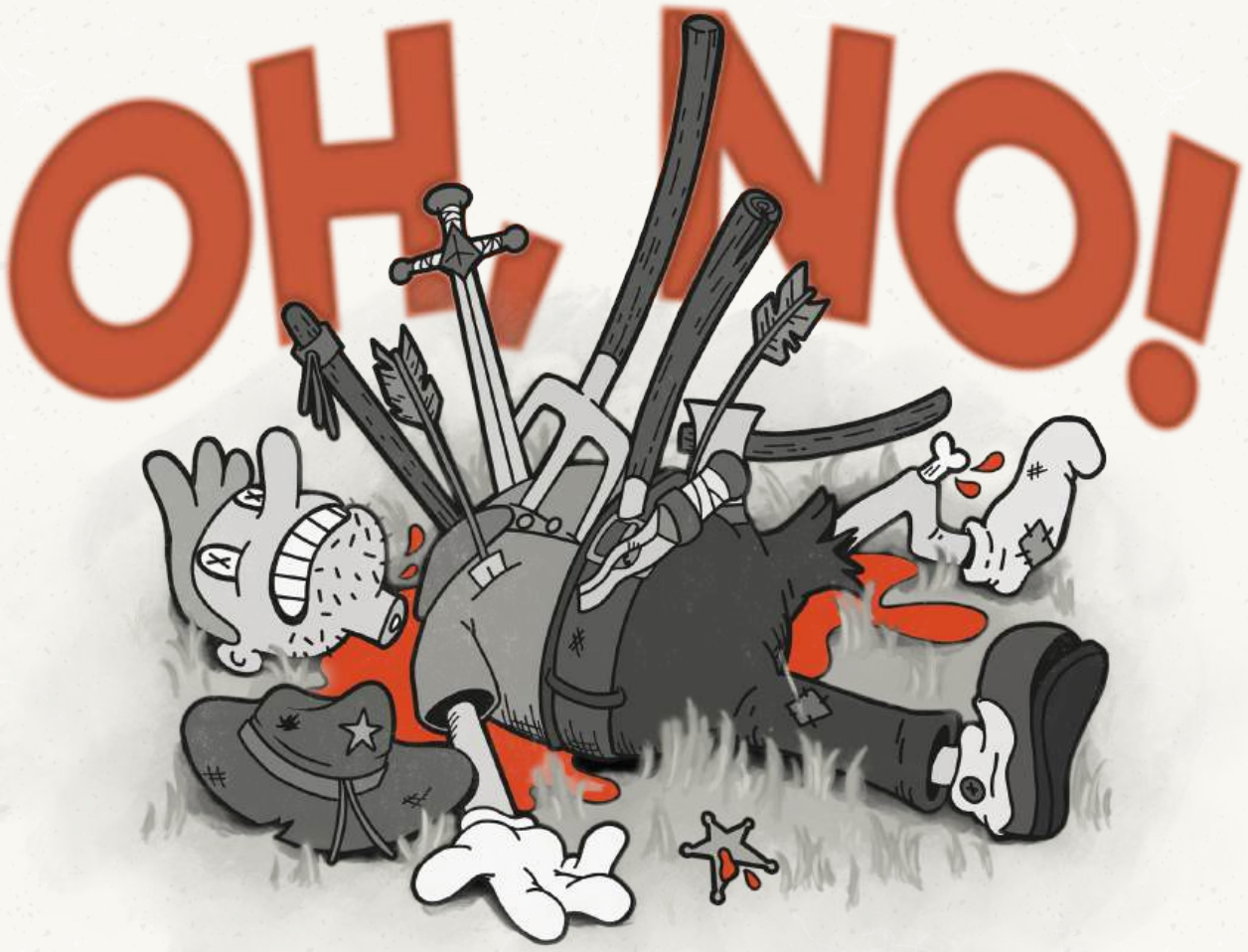
Вступ **3**
Компоненти Гри **4**
Підготовка до Гри **6**
Вибір Містянина **7**
Речі **8**
Фаза Міста **10**
Фаза Бою **12**
Місцевість **13**
Розбишаки **14**
Хід Розбишаки **15**
Хід Містянина **18**
Чинники Бою та Перемога **20**
Останній Бій **21**
Результати **22**
Часті Питання та Уточнення **32**
Варіанти Гри та Довідник **34**

Короткий Покажчик

Атаки **18,19**
Дії Розбишак **15**
Вибір Цілі 15,16
Зіткнення з Містянами 15
Рух Розбишаки 15
Перетасування Колоди Дій 15
Приклади 16,17
Рух і Місцина 15
Закупи **11**
Зухвалий Подвиг **10**
Крамариха **11**
Мапа Міста **11**
Містяни **7**
Активація Здібностей 18
Вибір Містянина 7
Відвага (ВІДВ) 7
Влучність (ВЛУЧ) 7
Здібності 7
Зменшення Характеристик 20
Критичний Удар та Промах 20
Нокаутування 20
Рух Містян 18
Пункти Здоров'я (ПЗ) 7
Рух (РУХ) 7
Треки Характеристик 7
Місцевість **13**
Взаємодія з Місцинами 13,18
Переваги 13
Перешкоди 13
Плитки Місцин та Карти Місцин 13
Типи Місцин 13
Міські Події **11**
Останній бій **21**
Призначення Нового Шерифа 10,21
Результати 21,22
Чинники Останнього Бою 21
Підготовка до Гри **6**
Прибрати з Поля **20**
Програш у Грі **20**
Продаж **11**
Речі **8,9**
1-Ручні та 2-Ручні Речі (Зброя) 8
Активація Властивостей Речей 18
Вилучення Речей 8
Заміна Речей (під час Бою) 18
Комірки 7,9
Обмін Речами 8
Речі для Голови, Торса, Ніг та Аксесуари 8
Спорядження Речей 8
Стартові Речі 7,8
Сховок для Речей 8
Товари Крамарихи 8,11
Унікальні Речі 8
Розбишаки **14**
Пункти Здоров'я (ПЗ) 14
Здолання Розбишаки 20
Переломні Моменти 20
Пункти Здоров'я (ПЗ) 14
Речі Розбишаки 8
Рух (РУХ) 14
Слабкості 14
Трофейні Речі 14
Трек Биття/Купівлі **10**
Фаза Бою **12**
Фаза Міста **10**

Вступ

“Що таке Велика Бійка в Маленькому Місті?”



Вірите чи ні – шерифа Юркових Вод вбито!
Тепер нікому охороняти міські ворота, тож ватаги Розбишак ввалюються в місто, аби скористатися його беззахисним становищем! Це що, кінець Юркових Вод?

АВЖЕЖ НІ!

У грі «Велика Бійка в Маленькому Місті» ви гратимете в складі строкатої групи Містян, яка виконує свій громадянський обов’язок – відправляє в небуття цих нахабних порушників порядку. І хто знає, один із вас може виявитися гідним стати наступним шерифом! Чи зможете ви здолати зло й захистити Юркові Води? Ми дуже на це сподіваємось!

КОМПОНЕНТИ ГРИ



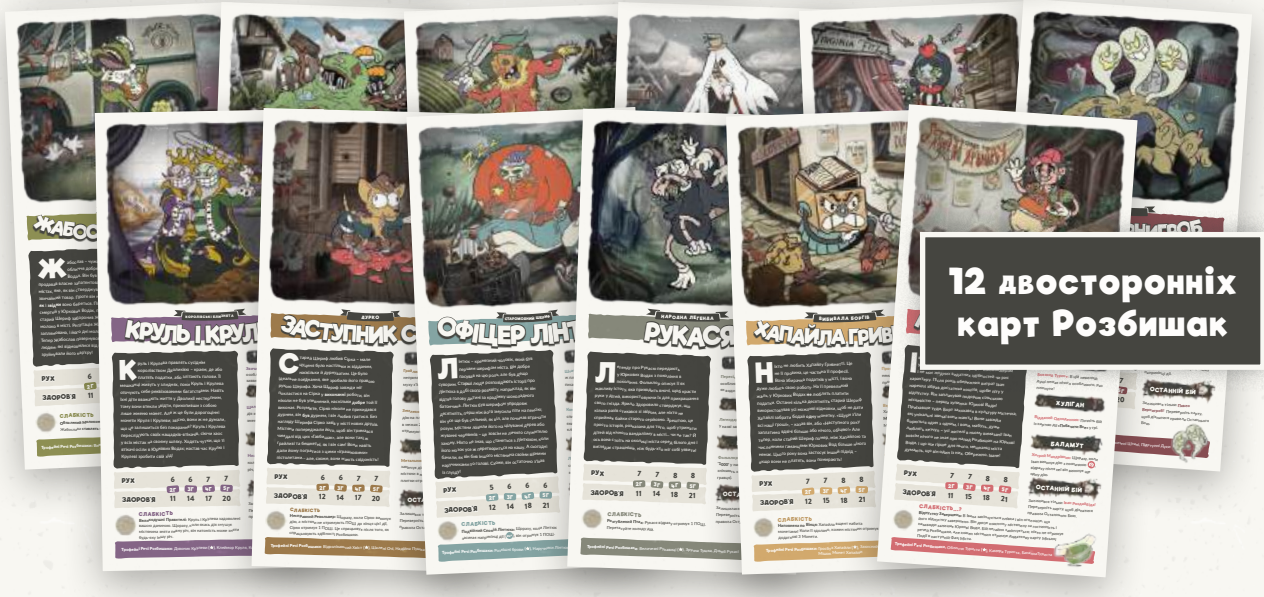
Основне поле



Двостороннє додаткове поле



7 двосторонніх карт Містян



12 двосторонніх карт Розбишак

7 стандартних мініатюр Містян



КУДКУДАХА | БАБА ГАЛЯ | КРИВАВКО | КІНДРАТ | ЯРИЛО | НЕСТОР | ВІЛЬГЕЛЬМ

12 великих мініатюр Розбишак



ВЕРНИГРОБ | КРУЛЬ І КРУЛЕВА | ЛІНТЮХ | РУКАСЯ | ОПУДАЛО | ГРИВНЕТТІ

ІВАН | ЖАБОСЛАВ | ЗАРІЗАЙКИ | РОЗАЛІЯ | ПАРАСОЛЛО | СІРКО

+ Альтернативні Жетони



15 Стартових Речей



177 Товарів Крамарихи



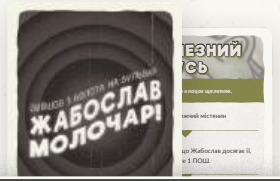
36 Речей Розбишак



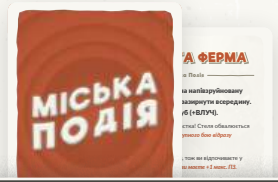
28 Унікальних Речей



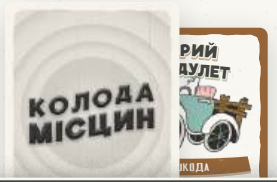
75 Зухвалих Подвигів



180 карт Дій



100 Міських Подій



20 карт Місцини



49 двосторонніх плиток Місцин

40+ Жетонів та Фішок



60 Монет

Додаткові Компоненти:
19 жетонів Героїв
5 особливих кубів
5 карт-пам'яток
1 карта Крит Удару
1 жетон для гри в 3 раунди
24 Заблоковані Речі
1 Плакат

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

“Для швидкої підготовки дивіться короткий опис на останній сторінці цього посібника!”



Хочете швидшої гри? Ми рекомендуємо спробувати варіант гри в 3 раунди!
Див. правила для варіанту гри в 3 раунди на с. 34.

1. **Покладіть на стіл основне поле** та **розмістіть додаткове поле праворуч,** стороною з Фазою Міста догори.

2. Покладіть коробку поблизу, щоби брати потрібні компоненти за необхідності. Ми рекомендуємо заздалегідь підготувати колоди **Міських Подій, Дій та Товарів Крамарихи.**

3. **Покладіть жетони Розбишак долілиць,** навмання оберіть 4 з них і **розмістіть їх на Мапі Міста**.

4. **Кожен гравець обирає Містянина** й бере відповідну карту. **Покладіть жетони на позначені комірки** на кожному з треків характеристик.

5. Кожен гравець отримує **10 Монет і Стартові Речі, перелічені в нижній частині карти Містянина.**

6. Розмістіть відповідні жетони Містян на трекові Биття/Купівлі в порядку на свій вибір. Ми рекомендуємо порядок за годинниковою стрілкою, починаючи з найжорстокішого гравця.

Переконайтеся, що колоди Міських Подій, Товарів Крамарихи та Зухвалих Подвигів перетасовано і ви готові починати гру! Читайте далі, щоб детально ознайомитися з правилами, або переходьте до Фази Міста на с. 10!

ВИБІР МІСТЯНИНА

“Хто стане проти Розбишак?”

Гравці починають гру з вибору Містянина, у кожного з яких є свої унікальні дивацтва, характеристики та стартові Речі. Одні Містяни витриваліші за інших, інші ймовірніше принесуть користь групі, ніж вмажуть супротивнику. Не переймайтеся через свій вибір, бо Речі, здобуті вами в процесі, дадуть вам змогу змінити стиль гри. Кожна з двосторонніх карт Містян має таку інформацію:



1. Історія Містянина

На звороті карт міститься інформація про те, ким є Містяни. Ці описи можуть допомогти вам зробити вибір.

2. Комірки для Речей

Комірки для Речей розміщено вздовж краю карти. Речі підсилюють Містян та забезпечують їх новими здібностями.

3. Треки Характеристик

На цих треках відмічається рівень характеристик упродовж гри. **Стартові значення характеристик Містянина позначені іншим кольором.**

Пункти Здоров'я (ПЗ)

Це здоров'я вашого Містянина. Отримання пошкоджень (ПОШ) зменшує ваш рівень ПЗ. Якщо ПЗ падають нижче 1, вас нокаутовано, і ви вибуваєте з бою.

Опціональна відмітка макс. ПЗ: *Якщо ви бажаєте відмітити свій макс. рівень ПЗ, щоб не забути його, поки вас б'ють, візьміть* ***червоний жетон*** *і покладіть його на наступну комірку над макс. рівнем ПЗ.*

Рух (РУХ)

Ця характеристика показує кількість РУХ, яку ви можете використати на кожному з ходів. За **одну комірку РУХ** ви можете переміститися **на одну клітинку по прямій. Містяни не можуть рухатися по діагоналі.**

Не потрібно зменшувати РУХ, коли ви рухаєтеся, адже ця характеристика просто показує кількість РУХ, яка є доступною для вас на кожному з ходів.

Відвага (ВІДВ)

Ця характеристика показує кількість ВІДВ, яку ви можете використати на кожному з ходів. Усі дії (атаки, взаємодія з місциною тощо) мають вартість ВІДВ. Тож чим вища ВІДВ, тим ефективніший хід.

Не потрібно зменшувати ВІДВ, коли ви виконуєте дії, адже ця характеристика просто показує кількість ВІДВ, яка є доступною для вас на кожному з ходів.

Влучність (ВЛУЧ)

Цей **модифікатор** дає Містянам можливість здійснити атаку. Це число **додається до перевірки влучності** під час атаки будь-якою зброєю. Тож чим нижча ВЛУЧ, тим менш ефективним у бою буде Містянин.

4. Здібності Містянина

Кожен Містянин має 2 унікальні здібності, які можуть стати в пригоді на шляху до перемоги. Деякі здібності дають бонус під час Фази Міста, інші можна активувати під час бою, щоб допомогти групі. Не забувайте використовувати свої здібності!

5. Стартові Речі

Речі, які отримують Містяни на початку гри.

РЕЧІ

“Друже, не біжи на поле бою голяка!”

Речі є ключовою механікою в грі та вони є головним засобом зміцнення вашого Містянина. Здебільшого Речі змінюють рівень характеристик Містянина або дають нові здібності, перетворюючи Містянина на потужну машину для вбивств!

Кожен Містянин має однакові комірки для Речей: Ліва Рука, Права Рука, Голова, Торс, Ноги та Аксесуари. Спорядити Речі можна в Місті, розмістивши їх поруч із картою Містянина у відповідній комірці.



Стартові Речі

Кожен Містянин починає гру з невеликим набором Речей, які перелічені в нижній частині його карти. Стартові Речі можна впізнати за сірим обрамленням на картах. **Як і всі інші Речі, Стартові Речі можна знищити.**

Заблоковані альтернативні Стартові Речі

Кожен Містянин має набір альтернативних Стартових Речей, які можна розблокувати, виконуючи Особливі Завдання під час Останнього Бою *(с. 21)*. Щойно Речі розблоковано, вони додаються до колоди Стартових Речей. На альтернативних Речах Містянина вздовж лівого краю карти вказано його ім’я, а в правому верхньому кутку намальовано символ (). На початку гри Містяни можуть взяти розблоковані альтернативні Стартові Речі **замість** основних Стартових Речей.



Товари Крамарихи

У Крамарихи в наявності є Речі на продаж. Товари Крамарихи можна впізнати за блакитним обрамленням на картах.



Унікальні Речі

Унікальні Речі неможливо купити, їх можна отримати тільки як нагороду за певних особливих обставин. Унікальні Речі можна впізнати за жовтим обрамленням на картах.



Речі Розбишаки

Щойно ваша група успішно «знешкодила» Розбишаку, ви можете привласнити його Речі, знявши їх із податливого трупа. Часто ці Речі мають потужні властивості та бонуси до характеристик. Виконайте кілька Зухвалих Подвигів *(с. 10)*, щоб здобути щось цікаве! Кожен Розбишака має 3 трофейні Речі, які можна отримати в нагороду. Ці Речі перелічені в нижній частині карти Розбишаки. Речі Розбишак можна впізнати за пурпурним обрамленням на картах.

Спорядження Речей

Спорядження Речей дає вам змогу підвищити ваші характеристики перед початком бою та використовувати ці Речі під час бою. Щоб спорядити Річ, покладіть її поруч із картою Містянина у відповідну комірку. **В одну комірку можна спорядити лише одну Річ за раз**. Ви можете вільно споряджати Речі до початку Фази Бою, але заміна Речей під час бою коштує 2 ВІДВ *(подробиці на с. 18)*.

1-Ручні та 2-Ручні Речі (Зброя)

Речі з позначкою «1-ручна» або «2-ручна» вважаються **Зброєю** і розміщаються в комірках для рук. **Якщо споряджена Зброя є 2-ручною, ви не можете спорядити ще одну Зброю в комірку для рук.**

Речі для Голови, Торса, Ніг та Аксесуари

Ці Речі споряджаються у відповідні комірки й мають різноманітні властивості та бонуси до характеристик.

Витратні Речі

Витратні Речі – це їстівні продукти, які необхідно спорядити, щоб використати. Їх можна **використовувати** під час ходу безоплатно, але часто їх потрібно буде вилучити після використання.

Особливі Речі

Деякі Речі мають позначку «Особлива Річ». Ці Речі не можна спорядити. **Пасивні властивості цих Речей завжди активні для вашого Містянина та їх можна активувати без спорядження.**

Сховок для Речей

Кількість Речей, яка може бути в Містянина, не обмежена. Будь-які неспоряджені Речі, можна спорядити під час бою. Містяни не отримують переваг від неспоряджених Речей, **єдиний виняток – Особливі Речі.**

Вилучення Речей

Деякі дії Розбишак чи Події можуть змусити вас вилучити Речі. Якщо Річ вилучено, вона втрачена назавжди! Приберіть її з карти Містянина й поверніть до коробки. Якщо вам більше не потрібна якась Річ і ви хочете її позбутися, ви можете продати її Крамарисі *(с. 11)*.

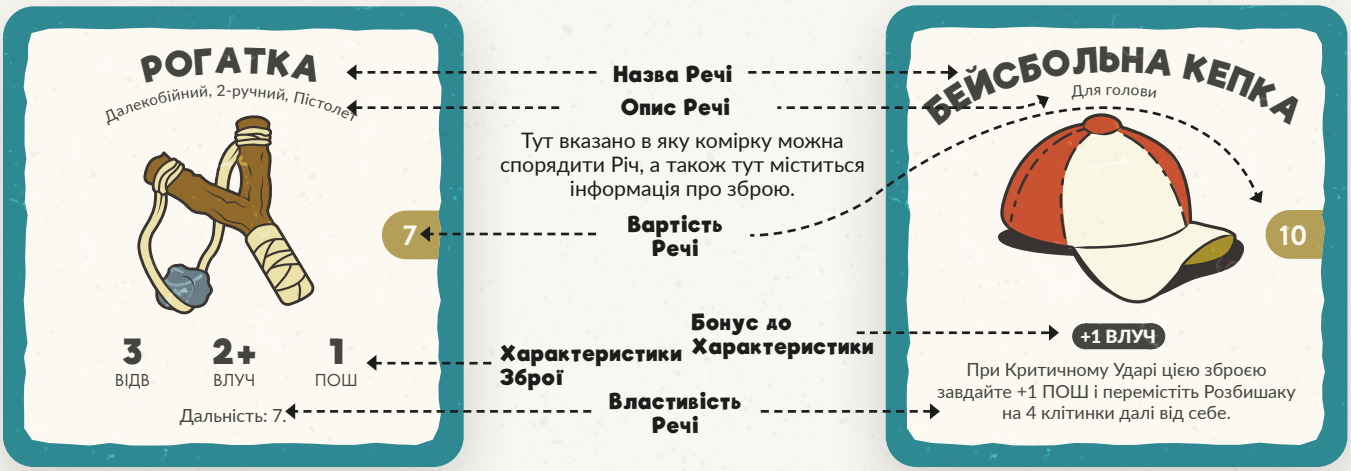
Заблоковані Речі

Не всі Речі доступні для вас, коли ви починаєте гру. Деякі з них треба заробити! У коробці сховано безліч Речей, які можна отримати, виконуючи Особливі Завдання під час Останнього Бою *(с. 21)*.

Обмін Речами

Містяни **не можуть** обмінюватися Речами один з одним, але деякі Міські Події дають таку можливість.

Огляд Карт Речей і Приклад Спорядження





Поки Річ споряджено, ви можете активувати її властивість!



Цей Черепаший Панцир збільшує Відвагу (ВІДВ) на 1. Для цього пересуньте маркер ВІДВ на 1 комірку вгору.



Це 2-ручна зброя, отже, ви не можете використовувати другу комірку руки, поки ця річ споряджена.

Речі, які ви не спорядили Містянину, «лежать» у сховку, їх можна покласти біля карти вашого Містянина.

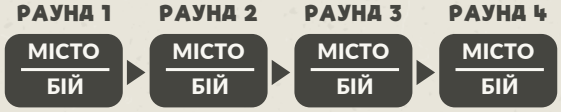


Властивості Особливих Речей (таких, як Циліндр Жебрака) завжди активні, навіть якщо вони лежать у сховку!

ФАЗА МІСТА

“Готуйтеся, поки є така можливість!”

Кожна гра складається із 4 раундів, які містять Фазу Міста і Фазу Бою. Якщо Містяни зможуть «усунути» всіх 4 Розбишак, які вдерлися в Юркові Води, вони перемагають!





Гра починається з Фази Міста, у якій Містяни мають можливість підготуватися до майбутнього протистояння. У Фазі Міста:

1. **Кожен Містянин добирає на руку до 3-х карт невиконаних Зухвалих Подвигів.**
   У першій Фазі Міста кожен Містянин просто бере на руку 3 карти Зухвалих Подвигів.
2. **Кожен Містянин у порядку Купівлі бере карту Міської Події,** зачитує вголос та виконує вказівки на ній.
3. **Закупи в Крамарихи.** Покладіть 10 карт із колоди Крамарихи на поле Фази Міста. Кожен гравець може купити або продати один предмет у свій хід (у Порядку Купівлі). Закупи продовжуються, доки гравці мають бажання щось купити або продати.
4. **Шикуйтеся до бою!** Щойно всі Містяни закінчили закупи, покладіть усі не придбані **товари під низ колоди Крамарихи й переходьте до Фази Бою.**

Трек Биття/Купівлі

Трек Биття/Купівлі визначає порядок ходів упродовж двох фаз гри. **Порядок Биття йде згори вниз** і використовується під час Фази Бою. **Порядок Купівлі йде знизу вверх** і використовується під час Фази Міста. Після закінчення кожного бою порядок розвертається: жетон Містянина з першої комірки пересувається в останню і т.д. **Зверніть увагу, що Розбишаки завжди стоять першими в Порядку Биття – це означає, що вони завжди виконують свій хід першими!**

Порядок Бою – згори вниз.



Порядок Купівлі – знизу вверх

Зухвалий Подвиг

Зухвалі Подвиги (Подвиги) – це відважні вчинки, які ви можете здійснити, щоб здобути більше Монет або бойову міць. Ви берете карти Подвигів на початку Фази Міста і зберігаєте їх долілиць, допоки не виконаєте Подвиг. На кожному Подвигу написана його ціль: якщо **після того, як ви отримали Подвиг**, ви виконали його ціль, розкрийте цей Подвиг та **негайно отримайте нагороду**, вказану на карті. Виконані Зухвалі Подвиги зберігайте горілиць поруч із картою Містянина. Наприкінці кожної Фази Бою Містянин, який виконав найбільше Подвигів упродовж цього раунду й **не був нокаутованим**, отримує трофейну Річ убитого Розбишаки!

У першій Фазі Міста кожен гравець бере 3 карти Зухвалих Подвигів. Наприкінці кожної Фази Бою гравці можуть скинути будь-які невиконані Подвиги, які їм більше не потрібні. На початку кожної Фази Міста кожен гравець добирає до 3-х карт невиконаних Подвигів.
Наприклад, якщо ви починаєте Фазу Міста з 2 невиконаними Подвигами з минулого раунду, ви берете тільки 1 новий Подвиг.





Призначення Нового Шерифа

Перед початком Останнього Бою, гравця з найбільшою кількістю очок за Подвиги буде призначено новим шерифом. Він або вона отримає важливі Речі для Останнього Бою. Але будьте обережні, адже на плечі шерифа лягає важкий тягар. Якщо його нокаутують під час Останнього Бою, бій буде програно!

Міські Події

Під час Фази Міста кожен гравець у Порядку Купівлі бере 1 карту Міської Події, зачитує її вголос та виконує вказівки на ній. **Якщо в Події написано кинути куб, використовуйте один 10-гранник.** На результат можуть впливати ваші характеристики. Наприклад, якщо в Події вказано: *«Киньте куб (+ макс. РУХ), ваш РУХ»* додається до результату. Міські Події можуть мати як позитивний, так і негативний ефект. **Таємні Події позначені червоною лінією у верхній частині карти.** Їх не можна розкривати іншим гравцям – вони активуються, коли досягнуто певного моменту, зазначеного на карті. Зберігайте ці карти до активації, за необхідності, навіть упродовж декількох раундів. **Гравцям не можна обговорювати між собою таємні Міські Події. Ці події все ще активуються, якщо це можливо, навіть якщо Містянина нокаутовано!**



Таємні Події позначені червоною лінією у верхній частині карти. Якщо ви взяли таку Подію, не розкривайте її іншим гравцям!

Крамариха

Крамариха – це комівояжерка, яка часто відвідує Юркові Води. Вона привозить із собою великий асортимент товарів, які можуть допомогти вам у скрутну хвилину, якщо, звичайно, ви зможете за них заплатити. У кожній Фазі Міста покладіть 10 товарів із колоди Крамарихи на поле Фази Міста. Кожен Містянин може придбати або продати Речі в Порядку Купівлі. Містяни можуть **купити або продати лише одну річ** у свій хід. Передавайте хід у Порядку Купівлі, допоки всі не завершать свої закупи. Усі не придбані товари покладіть під низ колоди Крамарихи.

Оновлення Крамниці

Нічого не сподобалося? Не хвилюйтеся! Крамариха завжди має ще щось у запасі. **Гравці можуть гуртом заплатити по 2 Монети за Містянина (розділивши загальну суму між собою на свій вибір), щоб оновити крамницю Крамарихи.** Якщо ви це робите, скиньте всі Товари з крамниці й замініть їх новими Товарами з колоди. Це можна зробити під час ходу будь-кого з гравців. Гравці гуртом визначають, скільки кожен гравець витрачає Монет, але кожен гравець має погодитися на оновлення крамниці.

Купівля

Вартість Товару вказана праворуч на карті. Гравці мають заплатити цю кількість Монет для придбання цього Товару в Крамарихи. Як тільки Товар придбано в крамниці *(або отримано іншим способом)*, негайно покладіть наступну карту з колоди Крамарихи в пусту комірку.

Продаж

Гравці можуть продати Речі, які їм більше не потрібні. Якщо ви продаєте Річ, то отримуєте **половину її вартості, округлену в меншу сторону.** Наприклад, Річ із вартістю 15 Монет можна продати за 7 Монет. Стартові Речі продавати не можна!



Мапа Міста

На Мапі Міста розташовано 4 *(або 3 у грі в 3 раунди)* Розбишаки, яких вам потрібно здолати, аби здобути перемогу в грі.

На початку гри ви розміщуєте наосліп 4 жетони Розбишак долілиць на Мапі Міста. Розбишаки матимуть різні здібності залежно від того, коли ви на них натрапите!

Щойно ви завершили Фазу Міста, переверніть наступного Розбишаку на Мапі Міста (у порядку згори вниз) – наступний бій буде з ним.

Негайно заповнюйте пусті комірки, щойно Товар придбано або отримано іншим способом.





ФАЗА БОЮ

“Годі сльози лити, тримайтеся міцно – наближається бій!”



Коли завершено Фазу Міста, починається Фаза Бою! У вас одна місія – Здолати Розбишаку! Щоби підготуватися до Фази Бою:



1. **Переверніть додаткове поле** на сторону з Фазою Бою.
2. **Розкрийте наступного Розбишаку** на Мапі Міста (у порядку згори вниз). **Покладіть його жетон у першу комірку на трекові Порядку Биття.**
3. Покладіть відповідну **карту Розбишаки на поле Фази Бою.**
4. Перетасуйте **колоду Дій Розбишаки** й покладіть її на місце **під картою Розбишаки.**
5. Використайте інформацію на звороті карти Розбишаки, щоби **підготувати місцевість**: розкладіть плитки місцин на полі, як показано. **Клітинки, позначені «ОБ» – це плитки місцин, які використовуються тільки під час Останнього Бою.**
6. Покладіть **відповідні карти місцин** для кожної плитки місцини під місцевістю.
7. **Містяни в Порядку Биття обирають собі місце на полі.** Доступні місця позначені Ⓜ.
8. **Поставте Розбишаку** на позначку Ⓟ, обличчям до найближчого до нього Містянина.
9. **Відмітьте початкові здоров’я (ПЗ) та рух (РУХ) Розбишаки.** Ці характеристики вказано на карті Розбишаки, вони змінюють залежно від кількості Містян у грі.
10. **Якщо це Останній Бій,** виконайте додаткові вказівки на звороті карти Розбишаки.

Щойно підготовку завершено, почніть бій із ходу Розбишаки!

МІСЦЕВІСТЬ

“Дивіться під ноги, аби вас випадково не вбило!”



Кожен Розбишака перебуває в певному районі Міста, як вказано на звороті його карти. Це визначає перешкоди та переваги місцевості, а також стартові позиції Містян. **Дивіться останню сторінку цього Посібника, якщо потрібна допомога в пошуку плиток місцин і відповідних карт!**

Плитки Місцин і Карти Місцин

Місцини можуть сильно вплинути на вашу стратегію здолання Розбишаки. Деякі місцини перешкоджають рухові, у той час, як інші можуть створити сприятливі умови, якщо використати їх із розумом. **Кожна плитка місцини має відповідну карту місцини, яка пояснює її ефект.** Перед початком кожного бою, необхідно взяти карти для кожної місцини на полі й покласти їх під місцевістю.



Вулик і відповідна карта місцини.

Тип Місцини

На карті місцини вказано чи плитка місцини є Перешкодою або Перевагою. Відмінності між ними описані нижче.

Перешкоди

Перешкоди *(місцини з коричневим обрамленням)* блокують рух як Містян, так і Розбишак і через них неможливо пройти. **Містяни мають стояти на суміжній клітинці з Перешкодою, щоб взаємодіяти з нею** *(не по діагоналі)*. Деякі Перешкоди вимагають особливого розташування для взаємодії – це буде вказано на карті місцини. Наприклад, Містянин мусить стояти біля дверей Дряхлої Ферми для взаємодії з нею.

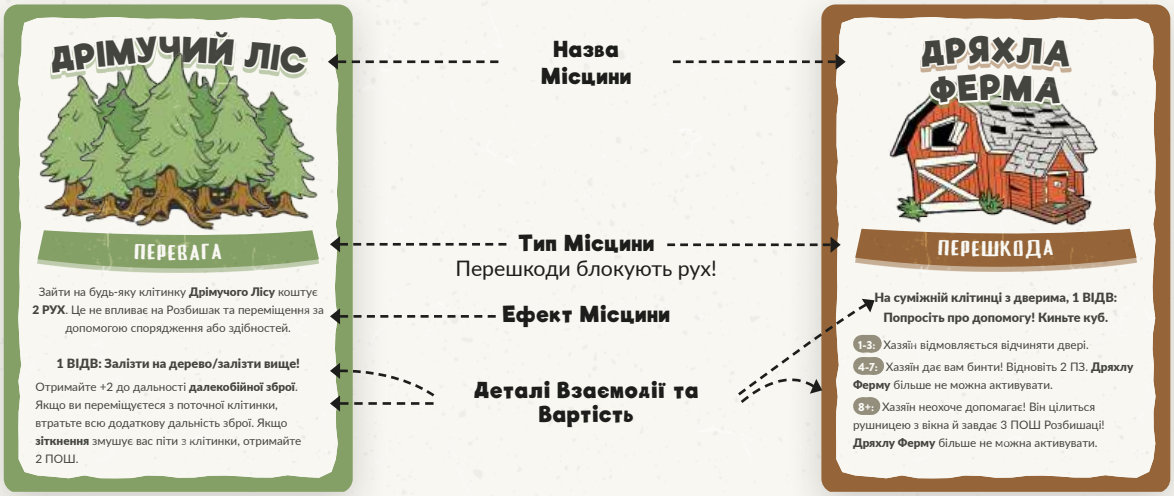
Переваги

Переваги *(місцини із зеленим обрамленням)* не блокують рух ані Містян, ані Розбишак і через них можна вільно проходити. **Містяни мають стояти на клітинці Переваги, щоб взаємодіяти з нею.**

Взаємодія з Місциною

З деякими Перевагами та Перешкодами можна взаємодіяти. Містяни мають сплатити певну кількість ВІДВ або Монет, яку вказано на карті місцини, щоб взаємодіяти з нею. **Містяни можуть взаємодіяти з кожною плиткою місцини один раз за хід.**

Огляд Карт Місцин



Розбишаки

“Хай йому грець, які ж ці халамидники кровожерливі!”



Під час Фази Бою Розбишака та Містяни роблять свої ходи по черзі, рухаючись по місцевості й намагаючись «розірвати» один одного. **Дії та здібності Розбишаки визначаються його картою Розбишаки й колодою Дій.**

Карти Розбишак дають гравцям певне уявлення щодо бою, який їх чекає. Окрім історії Розбишаки на його двосторонній карті міститься така інформація:

1. Здібності Розбишаки

Залежно від того, коли ви зустрінете Розбишаку, його здібності та бойові навички можуть змінюватися. Коли жетон Розбишаки розкрито на Мапі Міста, його рівень буде вказано на комірці під ним (від «Бевзь» до «Останній Бій»). **Розбишака отримує відповідну здібність, вказану на його карті, яка діє впродовж усього бою.**

2. Рух Розбишаки (РУХ)

Переміщення Розбишаки (РУХ). РУХ Розбишаки змінюється залежно від кількості Містян у грі. **Ця характеристика визначає, на скільки клітинок Розбишака може перемістится у свій хід.**

3. Здоров’я Розбишаки (ПЗ)

Стартовий рівень здоров’я Розбишаки (ПЗ). ПЗ Розбишаки змінюється залежно від кількості Містян у грі. Розбишака не може отримати більше ПЗ, ніж його стартовий рівень ПЗ.

4. Слабкість Розбишаки

Кожен Розбишака має певну слабкість, яку можна активувати за певних умов – зазвичай під час дії Розбишаки. Якщо вам поталанило, відмітьте, що ви активували слабкість і слідкуйте за її ефектом!

5. Трофейні Речі Розбишаки

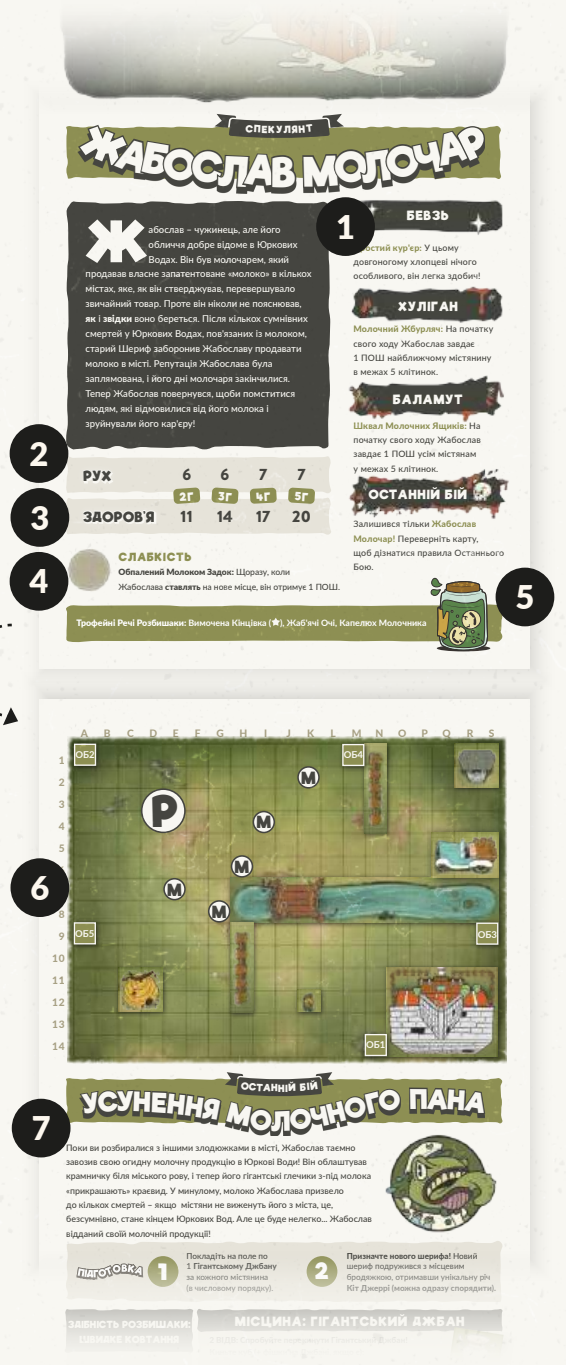
Якщо вам вдалося здолати Розбишаку, один щасливий Містянин може зняти з трупа Розбишаки певну Річ. Ці Речі перелічені в нижній частині карти Розбишаки.

6. Підготовка Місцевості

Показує, де саме на полі потрібно розмістити певні плитки місцин.

7. Правила Останнього Бою

Описує унікальну підготовку до четвертої Фази Бою, відомої як Останній Бій. **Не читайте цю інформацію, якщо ви ще не дійшли до Останнього Бою!** *Більше деталей про Останній Бій на с. 21.*

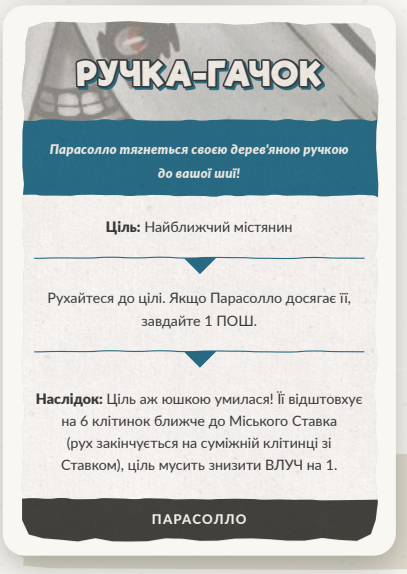


ХІД РОЗБИШАКИ

“Те, що вас не вбиває, навряд чи зробить вас сильнішими.”



Під час ходу Розбишаки, усе, що вам необхідно зробити – це зіграти та скинути наступну карту в колоді Дій Розбишаки. У кожного з Розбишак є 15 карт Дій, кожна з яких має свій спосіб перетворити ваше життя на пекло! Дотримуйтеся порядку дій на карті згори вниз, щоб виконати хід Розбишаки.
Кожна карта містить таку інформацію:



Назва Дії та Художній Опис
Назва та опис дії.

Ціль
Визначає, хто буде ціллю дії Розбишаки. **Якщо при виборі цілі нічия – Містяни визначають ціль кидком куба.**

Рух/Дія
Визначає рух та основну дію ходу; часто містить переміщення та атаку цілі.

Наслідок
Наслідок – це додатковий ефект, який спрацьовує, **якщо ціль отримала ПОШ, або за іншої умови, якщо це вказано.** Не всі дії мають наслідки.

Дії мають різний вигляд. Не всі Дії завдають пошкоджень Містянам, деякі з них покликані послабити або дезорієнтувати вас.

Вибір Цілі
Ціллю дії може бути один Містянин, група Містян або жоден із них! Цілі визначаються до того, як зіграно решту дії. Відстань до цілі визначається так само як і рух: клітинки по прямій, не по діагоналі. Якщо при виборі цілі нічия – Містяни визначають ціль кидком куба: ціллю стає гравець із найменшим результатом. Дія виконується повністю, навіть якщо немає відповідної цілі.

Рух Розбишаки
РУХ Розбишаки визначає максимальну кількість клітинок, які він може пройти під час кожної дії. Переміщення на один суміжний ряд клітинок (Розбишаки займають 4 клітинки) коштує 1 Рух. Розбишаки, як і Містяни, не можуть рухатися по діагоналі. **Коли Розбишака рухається, він повертається до цілі й намагається обрати найкоротший шлях до неї.** Якщо в Розбишаки є кілька найкоротших шляхів до цілі з однаковою кількістю РУХ, гравці можуть обрати, яким шляхом він піде. **Якщо на якомусь із цих шляхів він може отримати ПОШ, Розбишака мусить уникати цього шляху.**

Поставити VS Рухатися
Якщо Розбишака **«рухається»** *(рухайтеся до цілі, рухайтеся на клітинку цілі тощо)*, він використовує свій РУХ, щоб рухатися клітинками поля. Коли когось **«ставлять»**, цього персонажа необхідно поставити безпосередньо на вказане місце, не зважаючи на відстань – жодного «руху» не відбувається. Якщо щось блокує клітинку, на яку необхідно поставити персонажа, натомість поставте його на найближчу вільну клітинку. Якщо є декілька способів поставити Розбишаку, гравці можуть обрати варіант на свою користь! Якщо немає відповідної цілі для дії «поставити», Містяни або Розбишака не пересуваються.

Рух Розбишаки та Місцини
Для Розбишак і Містян застосовуються однакові правила руху через місцини. **Здебільшого вони можуть рухатися через Переваги, але не через Перешкоди.**

Далекобійні Атаки
Деякі кроки РУХ/ДІЯ на карті Розбишаки мають позначку **«Далекобійна атака»**. Для такої дії ціль мусить перебувати в межах певної кількості клітинок від Розбишаки. На відміну від Містян, **Розбишаки можуть завдавати ПОШ далекобійними атаками, навіть якщо Перешкода блокує шлях до цілі.**

Зіткнення з Містянами
Для деяких дій Розбишака має зайти на клітинку Містянина. Якщо це відбувається, він виштовхує Містянина з цієї клітинки на суміжну на вибір гравця. Таке може статися кілька разів упродовж дії, що дає Містянину можливість стати в стратегічно вигіднішу позицію. Якщо Розбишака стикається з Містянином, але немає жодної вільної суміжної клітинки, Містянин пересувається на найближчу клітинку, не зайняту іншим Містянином, Розбишакою або Перешкодою.

Перетасування колоди Дій
Якщо в колоді Дій закінчилися карти, перетасуйте карти зі скиду та використовуйте їх як нову колоду. У деяких діях Розбишак вказано перетасувати колоду – у такому випадку додайте карти зі скиду до колоди та перетасуйте її *(якщо не вказано інше)*.

Огляд Дії Розбишаки

Типові Цілі Розбишаки

1. ***Найближчий Містянин:*** Містянин, шлях до якого використає найменшу кількість РУХ Розбишаки. *Примітка: Навіть якщо ціль стоїть занадто далеко, Розбишака однаково буде рухатися до неї.*
2. ***Найдальший Містянин:*** Містянин, шлях до якого використає найбільшу кількість РУХ Розбишаки. *Примітка: Навіть якщо ціль стоїть занадто далеко, Розбишака однаково буде рухатися до неї.*
3. ***Найслабший Містянин:*** Містянин із найнижчим **наявним** рівнем здоров'я (ПЗ). *Примітка: Навіть якщо ціль стоїть занадто далеко, Розбишака однаково буде рухатися до неї.*
4. ***Усі Містяни в межах 2 клітинок:*** Цілями цієї дії будуть усі Містяни в межах 2 клітинок від Розбишаки. Ця відстань вимірюється **клітинками по прямій**, а не по діагоналі.
5. ***Немає.*** У деяких дій немає цілі! Просто виконуйте дію, як описано.

Типові Рух/Дія

1. ***Рухайтеся до цілі. Якщо ви досягли її, завдайте 1 ПОШ.*** Розбишака повертається до цілі і йде в її напрямку, намагаючись закінчити рух **на суміжній клітинці** із ціллю, використавши найменшу **кількість клітинок.** Якщо Розбишака досягає цілі, ціль отримує 1 ПОШ. **Якщо Розбишака не досягає цілі, ПОШ не завдаються.**
2. ***Завдайте 1 ПОШ усім цілям. Рухайтеся до найдальшого Містянина.*** Розбишака завдає 1 ПОШ усім цілям, потім він рухається до найдальшого Містянина, намагаючись закінчити рух якомога ближче до нього.
3. ***Покладіть цю карту перед групою/Містянином...*** Дії з таким описом, зазвичай матимуть певні ефекти пізніше в бою. Ці карти лежать перед групою або ціллю до моменту активації, після чого зазвичай скидаються.
4. ***Поверніться до цілі та рухайтеся вперед.*** Розбишака повертається обличчям до цілі, потім йде на X клітинок, де X – це його РУХ. Якщо ціль розміщена по діагоналі, Розбишака повертається в тому напрямку, який дасть йому можливість закінчити рух найближче до цілі. Якщо ціль стоїть на ідеальній діагоналі від Розбишаки, гравці можуть обрати напрямок, у який повернути Розбишаку.

Приклади Руху Розбишаки



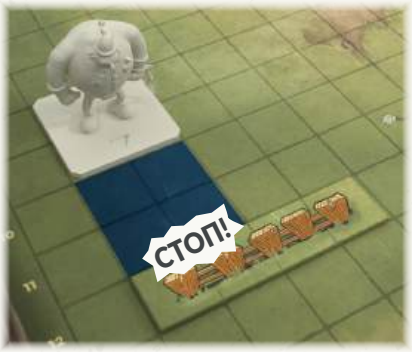
Клітинки, виділені **синім**, вважаються суміжними з Розбишакою.



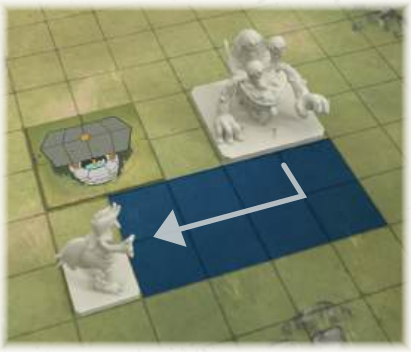
Зона, виділена **синім**, показує як далеко може переміститися Розбишака по прямій, маючи **3 РУХ**.



Зона, виділена **синім**, показує ВСІ клітинки, на які може переміститися Розбишака, маючи **3 РУХ**.



Якщо Розбишака на своєму шляху **рухається вперед** і стикається з місциною, через яку він не може пройти, рух закінчується.



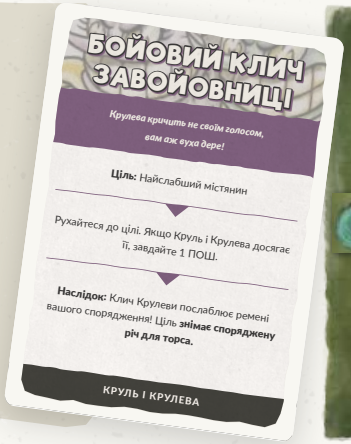
Розбишака завжди намагається обрати **найкоротший шлях** до цілі.

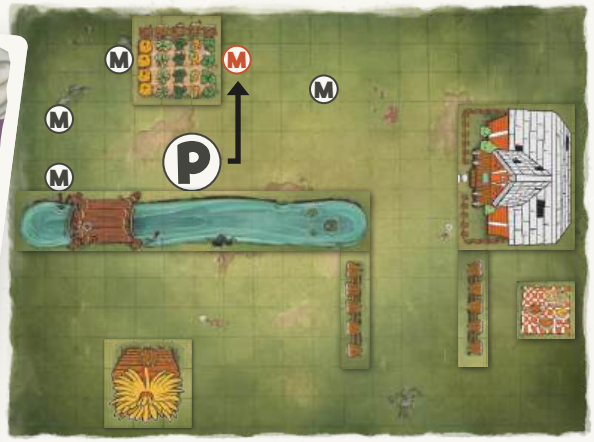


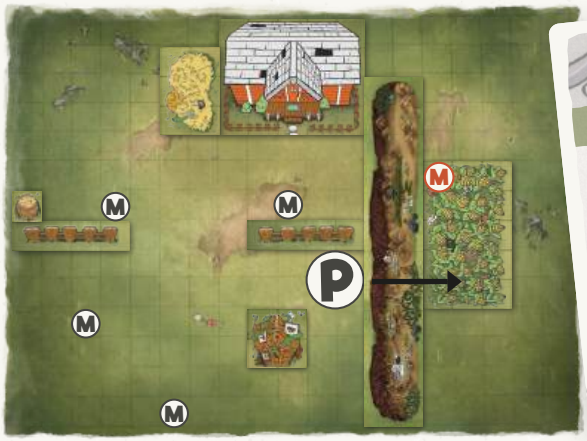
Рухаючись, Розбишака відштовхує Містянина зі свого шляху на найближчу вільну клітинку. У прикладі, Містянин може стати на одну із **червоних** клітинок на вибір.

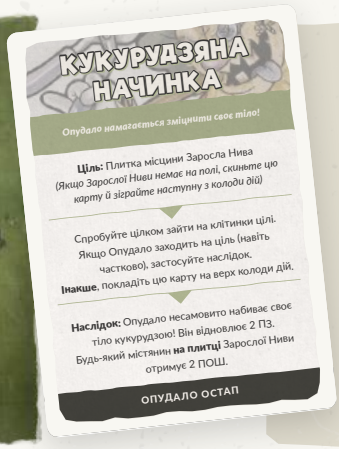
Приклади Дій Розбишаки

Уявімо, що Містянин, позначений червоним, має найменшу кількість здоров'я в групі – 2 ПЗ. Під час цієї дії, Круль і Крулева рухатимуться до цього Містянина й завдадуть 1 ПОШ. **Оскільки ціль дії отримала ПОШ, застосовується наслідок** і ціль буде змушена зняти річ для торса.



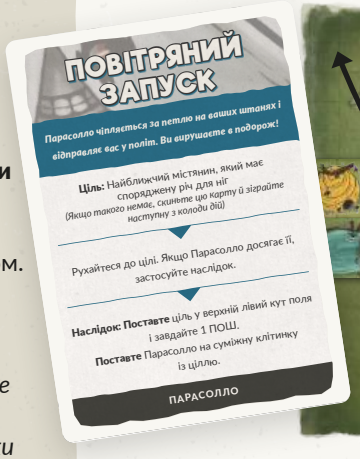


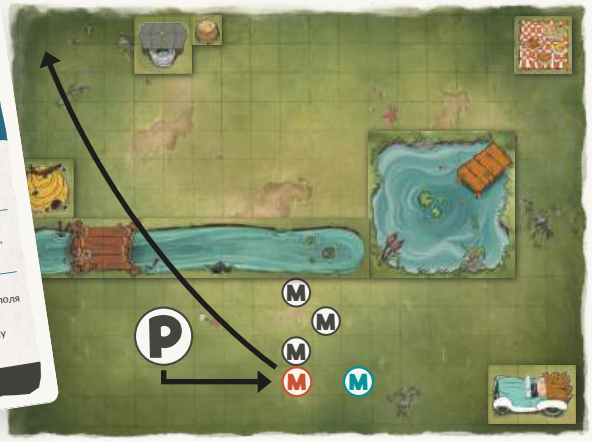




Для виконання цієї дії, Опудало буде намагатися зайти на ціль – Зароблу Ниву. Він може досягти цілі зі своє поточної позиції, що призведе до активації наслідку. **Навіть якщо Опудало тільки частково зайде на клітинки цілі, наслідок однаково активується.** Наслідок відновлює 2 ПЗ Опудалу, а Містянин, позначений червоним, отримає 2 ПОШ через своє розташування.

Ціль цієї дії – найближчий Містянин, який має споряджену річ для ніг. Тільки у червоного та синього Містянина є такі Речі, але оскільки червоний Містянин є найближчим, то саме він стає ціллю. Парасолло рухатиметься до цілі, зможе її досягти та активувати наслідок. Тому червоного Містянина потрібно **поставити** у верхній лівий кут поля і він отримує 1 ПОШ. Після цього Парасолло стає на суміжну клітинку із червоним Містянином. **Пам'ятайте, що коли персонажа «ставлять», а не «рухають», відстань не береться до уваги (РУХ персонажа не має значення).** *Якщо якийсь персонаж уже займає ці клітинки, Парасолло і його ціль натомість стають на найближчі клітинки до вказаного місця.*





ХІД МІСТЯНИНА

“Настала ваша черга сяяти!”



У свій хід Містянам є із чого вибрати! **Нижче перелічені варіанти дій, які можна виконувати в довільному порядку,** поки у вас є для цього відвага (ВІДВ) та рух (РУХ). Якщо ви трохи розгубилися в бою, візьміть двосторонню карту-пам’ятку, щоби зібрати думки до ладу! Вона нагадуватиме вам про можливі дії, які ви можете зробити.

Рух Містян

Характеристика РУХ визначає максимальну кількість клітинок, які Містяни можуть пройти під час кожного з ходів. Переміщення на **1 суміжну клітинку** коштує **1 РУХ. Містяни, як і Розбишаки не можуть рухатися по діагоналі.**

Наприклад, якщо ваш Містянин має 4 РУХ, ви можете переміститися на 4 клітинки на кожному з ходів. **Рух можна розділяти:** Містянин може пройти 2 клітинки, атакувати, потім пройти ще 2 клітинки. **Містяни можуть проходити крізь один одного, але не можуть рухатися крізь Розбишак.**

Взаємодія з Місцинами

Містяни можуть взаємодіяти з плитками місцин, заплативши відповідну кількість ВІДВ або Монет, вказану на карті місцини. Містяни мають стояти **на суміжній клітинці з Перешкодою**, або **на клітинці Переваги**, щоб взаємодіяти з ними. Містяни можуть взаємодіяти з кожною плиткою місцини один раз за хід. Зверніть увагу, що деякі місцини потребують особливого розміщення біля них *(напр., ви маєте стояти перед вхідними дверима Дряхлої Ферми для взаємодії з нею).*

Активація Властивостей Речей

Деякі Речі мають властивості, при активації яких ви отримаєте додаткові переваги в бою. Властивість вказана в нижній частині карти. Здебільшого активація коштує певну кількість **ВІДВ**, рідше вона вимагатиме зменшення характеристики, оплати в Монетах або отримання ПОШ! **Якщо не вказано інше, кожну Річ можна активувати один раз за хід.** Деякі Речі мають декілька властивостей; у такому випадку, можна активувати тільки одну з них за хід.

Деякі Речі використовують фішки для активації. Фішки, розміщені на Речах, не вилучаються між раундами або у випадку, коли Речі знімають.

Активація Здібностей Містян

Здібності Містян, які коштують певну кількість ВІДВ, можна активувати під час їхнього ходу, але тільки **один раз за хід.**

Заміна Речей (під час Бою)

За 2 ВІДВ Містяни можуть спорядити Річ зі сховку у відповідну комірку. Будь-яка річ, що була в цій комірці до цього, знімається і відправляється в сховок. Ви можете міняти Речі під час одного ходу стільки разів, скільки забажаєте. **Речі в комірках для рук можуть замінюватись одночасно.** *Напр., ви можете замінити 1-ручний кинджал і 1-ручну булаву на 2-ручний спис усього за 2 ВІДВ.*

Якщо зняття Речі зменшує ваш **макс. рівень ПЗ,** ваші поточні ПЗ зменшуються до нового максимуму. Ви не відновлюєте ПЗ, якщо під час бою ви споряджаєте Річ, яка підвищує макс. ПЗ. Спорядження Речі, яка дає РУХ, ВІДВ або ВЛУЧ, **негайно збільшує цю характеристику на відповідну кількість одиниць.** Зняття Речі, яка давала РУХ, ВІДВ або ВЛУЧ, **негайно зменшує цю характеристику на відповідну кількість одиниць.**

Атаки

Головна мета Містян – здолати всіх Розбишак і цього можна досягти атакуючи. **Кожною зброєю можна атакувати один раз за хід, якщо не вказано інше.** Атака складається з трьох етапів: стати в межах дальності атаки, сплатити ВІДВ, кинути 10-гранник для перевірки влучності (додати ВЛУЧ Містянина до результату). Якщо результат більший або дорівнює вимозі ВЛУЧ вашої зброї, атака влучає! **Див. детальні приклади атак на наступній сторінці.**

Критичний Удар та Промах

Якщо при атаці на Розбишаку на кубі випадає символ – це Критичний Удар, ви **автоматично влучаєте та отримуєте бонус до атаки** *(деталі на с. 20)*. Якщо при атаці на Розбишаку на кубі випадає 1 – це Промах, ви **автоматично промахуєтеся**, незалежно від вимоги ВЛУЧ вашої зброї.

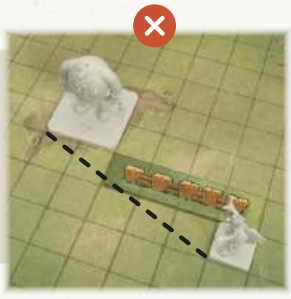
Зброя Ближнього Бою

Здебільшого зброя в грі – це зброя ближнього бою. Якщо не вказано інше, зброя має дальність 1. Містяни можуть атакувати Розбишак зброєю ближнього бою тільки, якщо стоять на суміжній клітинці (за будь-яких обставин клітинка по діагоналі **не** вважається суміжною).

Далекобійна Зброя

Далекобійна зброя може атакувати з відстані. Її дальність вказана в описі властивості **(Дальність: Х.)**. Це відстань у клітинках (як і для руху, по прямій), на якій Містянин може перебувати від Розбишаки для здійснення атаки. **Перешкоди блокують далекобійні атаки Містян, але не Розбишак.** Щоб визначити, чи блокує Перешкода атаку, намалюйте уявну лінію від будь-якої частини клітинки Містянина до будь-якої частини клітинки Розбишаки. Якщо ця лінія не торкається клітинок Перешкоди, атаку можна здійснити!

У цьому прикладі далекобійна атака блокується Дерев’яним Парканом. Ретельно плануйте далекобійні атаки!



Набратися Відваги (Перекинути Куб)

Ви можете заплатити 2 ВІДВ після **перевірки влучності або перевірки місцини,** щоби перекинути куб. Якщо ви це робите, ви мусите використати новий результат. Це можна використати лише один раз на кожну перевірку влучності або місцини.

Детальний Огляд Зброї



Опис Речі
Тут вказано чи зброя далекобійна, чи ближнього бою, 1-ручна чи 2-ручна, а також її тип.

Вартість Відваги (ВІДВ)
Кількість ВІДВ, яку треба заплатити, щоб скористатися цією зброєю.

Вимоги Влучності (ВЛУЧ)
На скільки високий результат необхідно отримати на перевірці, щоб влучити цією зброєю. До результату на кубі додається ВЛУЧ Містянина.

Пошкодження (ПОШ)
Кількість пошкоджень, які завдасть зброя при влучанні.

Властивості Речі
Деяка зброя має додаткові властивості. Вони бувають **пасивними** (напр., Дальність:4) та такими, які потрібно **активувати** (напр., 1 ВІДВ: Отримайте 1 ПОШ і отримайте +1 ВЛУЧ). Властивості, які потрібно активувати, можна використати один раз за хід, якщо не вказано інше.

Здійснення Атаки



Уявімо, що Містянин атакує Розбишаку. Він має споряджену зброю, яка зображена ліворуч. За таких умов атака буде виконуватися так:

1. Переконайтеся, що Містянин перебуває **в межах дальності** зброї, яку він обрав для атаки
   - *Цей Містянин планує атакувати Гнучким Ятаганом. Згідно з правилами, Ятаган – це зброя ближнього бою, тому Містянин мав би стояти на суміжній клітинці з Розбишакою для атаки (якщо не вказано інше, зброя ближнього бою має базову дальність 1). Але оскільки він також має споряджену Жердину-на-Пружині, Ятаган тепер має дальність 6. Якщо жодна Перешкода не блокує атаку, Містянин може атакувати!*
2. **Сплатіть вартість ВІДВ,** щоб атакувати цією зброєю.
   - *Вартість атаки Гнучким Ятаганом становить 1 ВІДВ. Цей Містянин має 2 ВІДВ. Таким чином, після атаки в нього залишиться 1 ВІДВ.*
3. **Киньте 10-гранник для перевірки влучності, потім додайте свій модифікатор ВЛУЧ** до результату. Якщо загальний результат більший або дорівнює вимозі ВЛУЧ зброї, атака влучає!
   - *Гнучкий Ятаган вимагає 4+ ВЛУЧ для здійснення атаки. Містянин отримує 3 на кубі. Це мав би бути промах, але оскільки цей Містянин має +1 ВЛУЧ, результат збільшується до 4, і вважається влучанням!*
4. При влучанні, **Розбишака отримує ПОШ** у кількості, що дорівнює ПОШ зброї.
   - *Гнучкий Ятаган завдає 2 ПОШ Розбишаці. Молодчина, Містянине!*

Переконайтеся, що взяли до уваги всі чинники перед тим, як атакувати. Чи можете ви стати в межах дальності атаки? Чи достатньо у вас ВІДВ для удару? Які ваші шанси на успішну атаку?

ЧИННИКИ БОЮ ТА ПЕРЕМОГА

“Вивчіть найдрібніші деталі бою, аби досягти успіху!”

Критичний Удар

Якщо при атаці на Розбишаку на кубі випадає символ – це Критичний Удар. **Цей символ вважається результатом 10, та завжди влучає в ціль.** Якщо у вас випав Критичний Удар під час атаки на Розбишаку, негайно киньте додатковий куб на перевірку Критичного Удару – так ви отримаєте бонус до вашої атаки. **ПОШ від вашої атаки зараховується одночасно з бонусом за Критичний Удар.** Список Критичних Ударів можна знайти наприкінці цього Посібника та на карті Крит Удар.



Браво, у вас випав Критичний Удар! Спробуйте не провалити цю перевірку, адже низький результат може мати катастрофічні наслідки!

Активація Переломних Моментів

Коли ПЗ Розбишаки зменшується до певного рівня, він досягає Переломного Моменту. Ці моменти позначені символом на трекові ПЗ Розбишаки, а саме на **4 ПЗ, 7 ПЗ, 12 ПЗ і 18 ПЗ.** Якщо ПОШ зменшує ПЗ Розбишаки **до цього рівня або нижче,** Розбишака сягає Переломного Моменту, який змушує його відбиватися з подвійною силою! Якщо це відбувається під час ходу Містянина, **його хід негайно закінчується і Розбишака виконує свою дію.** Після цього, хід передається наступному гравцеві. Якщо це відбувається під час ходу Розбишаки, **він виконує додаткову дію, після закінчення свого ходу.** Переломні Моменти **можуть активуватися багато разів,** якщо Розбишака зможе відновити ПЗ вище відповідного рівня. Тож, дійте обережно!



Будьте обережні, коли атакуєте: якщо ви активуєте Переломний Момент, ваш хід негайно закінчиться і ваша доля тепер буде в руках Розбишаки!

Прибрати з Поля

Деякі дії та Речі можуть прибрати персонажів із поля. Якщо **Містянина** прибрали з поля, він або вона не може бути ціллю та не може активувати Речі або здібності. Якщо **Розбишаку** прибрали з поля, він не може бути ціллю та не може отримувати ПОШ.

Зменшення Характеристик

Деякі Розбишаки можуть зменшувати характеристики Містян. Коли таке відбувається, зменште характеристику Містянина на відповідну кількість одиниць. Ці зменшення прибираються наприкінці кожного бою.

Нокаутування

Якщо ПЗ Містян опускається нижче 1, їх нокаутовано і їх прибирають із поля. **Нокаутовані Містяни однаково отримують Монети, якщо Розбишаку здолано, але вони не можуть отримати трофейні Речі Розбишаки, незалежно від кількості Подвигів, які вони виконали за цей раунд.** Якщо хоча б один Містянин вижив у бою, ПЗ усіх Містян повністю відновлюється на початку наступної Фази Міста!

Програш у Грі

Гравці програють, якщо всіх Містян нокаутовано під час бою **або** якщо всіх Містян, які залишилися, прибрано з поля без можливості повернутися. Якщо так сталося, **гру закінчено!**

Здолання Розбишаки

Якщо ПЗ Розбишаки опускається нижче 1, його здолано, а бій закінчено! **Після здолання Розбишаки Містяни виконайте такі дії:**

1. Містяни **можуть** скинути всі невиконані Подвиги, які їм не потрібні в наступному раунді.
2. Кожен Містянин отримує **6 Монет**, люб’язно наданих із гаманця Розбишаки.
3. Ретельно обшукайте понівечений труп Розбишаки, аби віднайти щось корисне на майбутнє! У кожного Розбишаки є 3 Речі; вони перелічені в нижній частині кожної карти Розбишаки. **Містянин, який виконав найбільшу кількість Зухвалих Подвигів (НЕ найбільшу кількість очок за Подвиги) у цьому раунді**, отримує одну із цих Речей навмання. **Нокаутовані Містяни не можуть отримати цю нагороду!** У випадку нічиєї, киньте куб: річ отримує гравець із найбільшим результатом.
4. Відновіть характеристики всіх Містяни. Ефекти Дій, Міських Подій та Місцин прибираються. **Мають залишитися тільки зміни характеристик, здобуті від Речей.**
5. **Розверніть порядок Биття/Купівлі для Містян.** Жетон Містянина вгорі пересувається вниз.
6. Настав час відпочити в Місті й відновити сили! **Переверніть додаткове поле й перейдіть до нової Фази Міста!**



Використовуйте додаткове поле Фази Бою як підказу до початку й закінчення Фази Бою!

ОСТАННІЙ БІЙ

“Ну, добре... хто з вас стане нашим новим шерифом?”

Останнього Розбишаку, якого ви зустрінете, буде здолати важче за інших, бо він буде битися за власними правилами під час **Останнього Бою**! Але не втрачайте віру! Якщо вам вдасться здолати Розбишаку, **ви переможете**!

На звороті карти Розбишаки (під підготовкою Місцевості) викладено деталі вашого Останнього Бою. Тут ви знайдете детальний опис того, як підготувати поле для Останнього Бою та як здолати Розбишаку, використовуючи чіткі правила Останнього Бою.

1. Підготовка до Останнього Бою

Після прочитання опису скрутних передумов вашого Останнього Бою, виконайте додаткові кроки з розділу «Підготовка». Зазвичай, вам необхідно покласти додаткові плитки місцин і, найголовніше, призначити нового шерифа!

Новий Шериф у Місті

На посаду нового шерифа призначається Містянин, який має **найбільшу загальну кількість очок за Зухвалі Подвиги (НЕ кількість Подвигів)!** У разі нічиї, Містяни можуть гуртом обрати найкращого кандидата серед тих, хто має однакову кількість очок. Якщо дійти спільного рішення не вдається, кандидати кидають куб, і новим шерифом призначається Містянин із найбільшим результатом! **Він або вона отримує унікальну Річ, яка може допомогти під час Останнього Бою.** Іншим Містянам треба співпрацювати з їхнім новим символом справедливості. Для Останнього Бою застосовуються особливі умови перемоги й вони передбачають збереження життя нового шерифа!

2. Чинники Останнього Бою

Місцина

Деякі Останні Бої вимагають розміщення додаткових плиток місцин, які будуть описані в Підготовці. Їхні місця на полі будуть позначені ОБ (Останній Бій). Якщо таких плиток декілька, вони будуть позначені ОБ1, ОБ2, ОБ3 і т.д. для визначення порядку розміщення. Кількість плиток місцин для Останнього Бою часто визначається кількістю Містян у грі.

Здібності Містян/Розбишак

Останні Бої можуть підсилити Містян **або** Розбишаку особливими здібностями. Переконайтеся, що пам’ятаєте про них під час бою!

3. Як Перемогти

Цей розділ описує необхідні умови для перемоги над Розбишакою, а також особливе завдання. **У нагороду за виконання Особливого Завдання ви отримаєте альтернативне закінчення вашої пригоди, а також додаткові Речі для майбутніх пригод!**

4. Результати

Кожен Останній Бій може мати **3 різні кінцівки:** одна для перемоги, одна для програшу й ще одна, якщо ви виконали Особливе Завдання. Після завершення бою, прочитайте відповідний результат *(починаючи зі с. 22)*, щоб дізнатися фінал вашої пригоди!



Новий шериф отримує унікальну Річ для Останнього Бою. Часто вона є ключем до знищення останнього Розбишаки!



РЕЗУЛЬТАТИ

“Подивімося, чим закінчиться ваша історія...”

Ці сторінки містять фінальні результати вашої пригоди. Прочитайте тільки ту частину, що вказана в результатах вашого Останнього Бою!

01. Від Містянина до Мінерального Добрива

Опудало Остап насаджує новопризначеного шерифа на дерев’яну жердину. Схоже, що тепер у Мсті є нове опудало! Остап повільно шинкує інших містян на фарш своїм садовим секатором. Але є і позитивний момент – ви будете чудовим мінеральним добривом для ґрунту, який потребує відновлення!

Хтось міг би подумати, що Опудало Остап продовжить свій терор, поки не знищить решту містян Юркових Вод за допомогою ножиць та армії воронів. Але хтось помиляється! Виявляється, що на вашу невелику групку Містян припадало 90% сміття, званого в Юркових Водах. Оскільки нового шерифа та вас, надокучливих сміттєвих жуків, більше немає, Остап вирішив, що настав час озвучити свою позицію щодо сміття в мерії. Городяни, які залишилися в живих, приємно вражені політикою Остапа щодо боротьби з відходами, тож вирішили обрати його новішим новим шерифом! Юркові Води ще ніколи не сяяли такою чистотою! **Вибачте, але ви програли. Хай щастить наступного разу!**

02. Нестор Знайшов Друга

Парасолло ширяє низько над головами, закривавлений та побитий. Новий шериф хапає його за ногу та сильно б’є об землю. Рибалка Нестор запихає рибину Парасолло в горлянку, чим завершує його злодійське життя. Місто врятовано! Нажаль, величезна хвиля, яку він прикликав, наробила шкоди.

Упродовж наступного місяця Юркові Води були трохи підтоплені, але не треба хвилюватися, місцеві вміють адаптуватися. Рибалка Нестор, зокрема, провів цей час із насолодою. Весь місяць водяні створіння із сусіднього озера плавали за Нестором, не відстаючи ні на крок. Щойно вода відійшла, він вирішив залишити собі одне з них як хатню тваринку.

Місто приходить до тями, а Містяни можуть радіти своїм успіхам. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Рибалки Нестора! Знайдіть Риб’ячу Паличку та Дооовгого Вугра в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Рибалку Нестора для гри, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

03. Розрізані Навпіл

Ніякі речі у світі не змогли б врятувати Круля і Крулеву від м’ясорубки, в яку вони потрапили! Вони міцно обійнялися, намагаючись врятуватися від кровожерливих Містян. Новопризначений шериф хапає з землі клеймор Круля і завдає нищівного удару, розрізаючи Круля і Крулеву точнісінько навпіл. Ура! Битву завершено!

Майбутнє Юркових Вод виглядає блискуче. Зрештою, ви врятували не тільки Місто, коли перемогли Круля і Крулеву, а й весь континент! Туристи звідусіль прибувають подивитися на героїв, які здолали Близнят Завойовників, а також на їхні мертві тіла, що висять на шибеницях на міській площі. Населення Юркових Вод ніколи ще не почувалося так безпечно, як із новим шерифом. Завдяки тяжкій праці та відданості насильству Місто врятовано! **Вітаємо, ви перемогли!**

04. Блискавична Повенева Поразка

Містяни не можуть зрівнятися в силі з Парасолло. Ваша група лежить розгромлена на землі, а довкола стрімко підіймається вода. Останнє, що ви бачите перед смертю, це мерзенний оскал Парасолло, який кружляє над вами.

Перемотаємо на декілька тижнів уперед – у Стрімкограях усе просто чудово! Туризм процвітає завдяки чудовому краєвидові на озеро (люб’язно наданому Юрковими Водами). Парасолло облаштував невеликий чарівний фонтан у центрі нової водойми – композиція із мертвого тіла новообраного шерифа в позі балерини. Це була смілива й жорстока спроба, **але ви програли!**

05. Молочного Короля Скинуто з Трону

Містяни завдають вирішального удару Жабославу, збиваючи Молочаря з ніг прямо в калабаню з його огидним молоком. Він верещить в агонії, коли його шкіра починає плавитися від контакту з бридкою рідиною. Жабослав виє, заперечуючи: «Не так уже й боляче! Присягаюсь, це молоко можна використовувати як зволожуючий засіб!» Через кілька секунд від Жабослава залишається лише маленька зелена калюжка, накрита капелюхом молочаря. Як тільки з вулиць Міста зникло молоко Жабослава, Юркові Води нарешті можуть спати спокійно. Містяни назавжди пам’ятатимуть сміливі та жорстокі вбивства, скоєні вами. **Вітаємо, ви перемогли!**

06. Усе – Тільки Корм для Зарізайків

Зарізайки затягують вас один за одним у свій вир, прямісінько у свою нору під трав’яним покровом. Першою жертвою стає новопризначений шериф. Приглушений крик, приємний «поп» і потім... тиша. Решта Містян намагається втекти, втім, марно. Їхня подорож скінчиться сьогодні.

Пройшло небагато часу і Юркові Води цілковито опинилися під навалою Зарізайків. У місцевих немає іншого вибору, як покинути Місто й залишити його цим хуліганам. Усього за кілька днів, Зарізайки згризають усі запаси Юркових Вод та йдуть далі, лишивши купку лушпиння на місці колись процвітаючого міста. Ви були дуже сміливими й жорстокими, **але ви програли!**

07. Беззахисний та Випотрошений

Привиди, що захищали Вернигроба, розвіюються в повітрі, залишаючи його беззахисним. Містяни користуються цією можливістю, аби його оточити, схопитися за рукоятки та перевернути Павла догори дригом. Новий шериф встромляє зброю глибоко в корпус Вернигроба, інші Містяни повторюють за ним. Швидко тулуб Вернигроба перетворюється на шмат швейцарського сиру і з кожного отвору ллється брудна жижа. Містяни розуміють, що місію виконано, коли кінцівки Павла завмирають. Ура, Місто врятовано!

Після нападу Розбишак все Місто вкрито трупами. Хто вміє краще за всіх прибирати сміття, як не старий гробар? Новий шериф прилаштовує останки Вернигроба для перевозки трупів – як винахідливо! Дуже швидко Юркові Води повертаються в атмосферу чистоти та нормального життя. Усі, хто пережили цей жах, назавжди запам'ятають ваші сміливі та жорстокі вбивства! **Вітаємо, ви перемогли!**

08. Щось із Цим Хлопчиськом не Так...

О, ні, що робить цей божевільний хлопчак? Поки Містяни намагаються вгамувати Сірка, Кіндрат кидається на нього, спрямовуючи зброю прямісінько в бідолашне цуценя. Очі Сірка скляніють і за декілька секунд його вже нашатковано на шматки цим малим чортенякою. Група дивиться на це із жахом, бо той, кого вони знали й любили, за мить перетворився на фарш. Щось не так із головою в цього хлопця – усі ці бійки зробили його ще брутальнішим, ніж раніше...

Проте, оскільки всі Розбишаки (а також один добрий друг) вбиті, Юркові Води врятовано! Городяни назавжди запам'ятають сміливі та жорстокі подвиги нового шерифа та його команди! **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Кіндрата Мацапури! Знайдіть Кривавий Значок та Биток Грабіжника в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Кіндрата Мацапуру для гри, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

09. Запізніла Смерть

Лінтюх трохи перечіпається, чим і користуються Містяни. Вони навалюються на нього юрбою і б'ють його щосили. Новий шериф хапає каменюку й завдає вирішального удару по макітрі Лінтюха, переконуючись, що він уже не зможе встати. Ви бачите скупу сльозу на щоці його «дружини», яка тікає якомога далі. Схоже, вони зблизилися під час цієї бійки. Будь-що, ви це зробили, Місто врятовано!

Наступні декілька тижнів були важкими, але Юркові Води тримаються під юрисдикцією нового шерифа! Розбишаки припиняють набіги, а шериф докладає зусиль, аби прибрати з міста всі трупи. Він особисто займається розчленуванням трупа Лінтюха задля простішого прибирання – справжній командний гравець! Нарешті життя в Юркових Водах налагоджується. **Вітаємо, ви перемогли!**

10. Треба Просто Непомітно Втекти...

Кудкудаха із жахом спостерігає, як її друзі-Містяни відривають кінцівки від тіла Івана Роздайбіди. Річ у тім, що Кудкудаха особисто знала Івана, бо вони були з одного міста. Вона також знала, що Іван і мухи не скривдить, а все, що зараз відбувається – це вбивство невинної людини. Але щоб уникнути зайвого розголосу, Кудкудаха затуляє дзьоб та задкує. Допомога Містянам тільки наробила шкоди Кудкудасі. Можливо, тепер їй слід замаскуватися під «фермерку-відлюдницю»...

Коли Містяни закінчують, від Івана залишаються лише криваві нутрощі. Ура, Місто врятовано! Ще довго Розбишаки не насміляться показуватися в Юркових Водах. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Кудкудахи Захисниці! Знайдіть Набір для Маскування та Сумний Врожай у колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Кудкудаху Захисницю своєю Містянкою, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

11. Братерство, Дружба та Картопля

Оце так видовище! Містяни оточенні вогнем стоять біля нерухомої купи сіна. Опудало Остапа переможено! Новий шериф підпалює купу сіна задля власної впевненості. Інші Містяни вилазять зі своїх сховків, але замість щастя, їхні обличчя сповнені смутком. Кволий добродій Старий Злат каже: «Що в біса... Що ви наробили? Ці посіви мали б годувати Місто впродовж усієї зими! Ви прирекли всіх нас до загибелі через голод!» Щойно Злат починає в'язати собі петлю, новий шериф бере слово: «Припиніть скиглити, усе буде гаразд! Погляньте!» Новий шериф викопує із золи апетитну картоплину – щойно запечену. Схоже, Опудало ховав смачні бульби далеко в ниві для задоволення своїх витончених смаків.

У той доленосний день розпочалася епоха миру – Містяни з різних верств об'єдналися для того, щоби пройти всі негаразди з душком горілого сіна. Юркові Води навчилися цінити братерство, дружбу і, найголовніше, картоплю. Таке славне досягнення стало можливим завдяки новому шерифу і групі сміливих (і вбивчих) Містян. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували нові Товари Крамарихи! Знайдіть Прапор Єдності та Зайву Бульбу в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!) та додайте їх до колоди Крамарихи. Шукайте нові Речі у наступних іграх!

12. Борг Сплачено...?

Розалія перераховує гори Монет навколо себе і її настрій кардинально міняється. Вона дає знак своїй цирковій трупі, що чекає поруч у лісі. «Це варте святкування! Влаштуймо шоу!» Містяни занадто налякані, щоб відмовитися і наступне, що вони бачать – розставлені шапіто. Уцілілі в хаосі останніх днів стікаються до цирку.

Яке видовище! Клоуни жонглюють відрізаними кінцівками, гімнасти балансують на канатах, зроблених із кишок Містян – чого ще можна бажати? Містяни забувають усе насилля цього дня та весело проводять час. Наприкінці циркової вистави, Розалія вручає новому шерифу рахунок за шоу, від чого шериф стрімко втрачає свідомість. Наступного дня вона їде – припускаємо, що вона, зрештою, повернеться за своєю платнею. На деякий час Місто в безпеці та цілості! **Вітаємо, ви перемогли!**





13. Жахлива Робота, Оплесків не Буде

Рукася довела, що з нею вашій групі не впоратися. Одна за одною, вона вириває кінцівки з ваших тіл, щоби прикрасити своє гніздо в лісі вашими трупами, тепер схожими на сосиски. Вона лютує в Місті, душачи городян вашими конфіскованими руками. Здається, їй понад усе до вподоби руки нового шерифа – вони ніжні, але міцні. Коли Рукася закінчує свою справу, у Місті не залишається жодної живої душі, а за нею тягнеться яскравий шлейф із крові та кулаків. З іншого боку, про Юркові Води напишуть його власну легенду: *Місто, яке подарувало Рукасі пір'я.* Це була сміліва та жорстока спроба з вашого боку, **але ви програли!**

14. Славетна Розправа над Зарізайками

Королеву Зарізайку вбито, а разом із нею і величезну кількість Зарізайчиків. Ви успішно захистили Місто! Юркові Води святкують перемогу печенею із зайця. Вишукане м'ясо Зарізайчиків забезпечить місто їжею впродовж багатьох тижнів, а заяче хутро, безумовно, підніме економіку Юркових Вод! Усіх Розбишак знищено, а Містян буде відзначено за сміливі та жорстокі вчинки! **Вітаємо, ви перемогли!**

15. Під Новим Керівництвом

Хапайла забирає у вас угоду та вкладає її у свій гросбух. Вона хапає Містян за комір і одного за одним кидає до свого мокрого, заповненого монетами, тіла-сейфа. Це неймовірно болісний процес, але кожен із вас розчиняється в шлунковій кислоті Хапайли. Останню надію Юркових Вод було знищено!

Тримаючи угоду в своїх руках, Хапайла стає (не)правомірною власницею Юркових Вод. Вона вирішує оселитися в будинку нового шерифа, життя якого було таким коротким, і стати кимсь на кшталт домовласниці. Уцілілі Містяни мусять платити безумно високі податки, перебуваючи у власності Хапайли. Проходить зовсім мало часу, і мешканці Юркових Вод змушені покинути свої домівки й жити в злиднях. Треба було всього-на-всього зберегти клаптик паперу – чому все пішло не так? **Вибачте, але ви програли!**



16. Недобровільна Жертва

Павло Вернигроб стоїть на ритуальній мітці – привиди зникають, залишаючи його безсилим. Усі містяни швидко накидаються на Павла, поки його захист пропав, усі, крім одного… Один самотній Містянин лежить убитий на землі – новий шериф вбив свого соратника задля загальної користі! Група стоїть над своїм полеглим другом зі сльозами на очах. Його привид вилітає з бездиханних вуст і гнівно вказує на нового шерифа: «Я ніколи цього не забуду! Я переслідуватиму тебе до кін...» Хлоп! Поки всі Містяни вирячилися на примару, з'явилася Крамариха й ув'язнила бідну душу в пляшці. Вона, певне, відчула, що бій закінчується, і відразу почала збирати трофеї! Хто зна, що ще вона взяла у Вернигроба... хай там як, бій завершено, а Місто врятовано!

Після цього дня все повертається до норми в Юркових Водах. Новий шериф пропонує спорудити статую на честь жертви сміливого Містянина – благослови його душу! Що завгодно, шерифе, аби заспокоїти твоє серце, сповнене провини!

Ваша група зробила чудову роботу, долаючи труднощі, ви заслуговуєте на визнання! **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували нові Товари Крамарихи! Знайдіть Млявого Привида та Проклятий Жезл у колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!) та додайте їх до колоди Крамарихи. Шукайте нові Речі у наступних іграх!

17. Неперевершене Вбивство Молочаря

Новий шериф кидає Кота Джеррі в Жабослава й кіт намертво впивається в його лице. Жабослав падає на землю і квакає від жаху, поки Джеррі вишарпує його очі! Група бачить, що у Джеррі все під контролем, і прямує до фургона Жабослава, аби пересвідчитися, що все його зловонне молоко утилізоване належним чином. Ще не зайшовши всередину, вони бачать Крамариху, яка мчить повз них, ховаючи щось за спиною. Новий шериф дає їй вислизнути, адже вона дуже допомогла й заслуговує на винагороду… що б то не було. Крамариха зникає, а група залізає у фургон. Містяни перекидають глеки з молоком, щоб ніхто в Місті більше не мав справи з цією бридкою субстанцією. Після повернення на поле бою, вони бачать єдину жаб'ячу лапку та ситого круглого кота. Мешканці Юркових Вод можуть спати спокійно завдяки таким героям, як Джеррі та новий шериф. Вашу групу будуть ще довго пам'ятати за сміливі й жорстокі подвиги! **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували нові Товари Крамарихи! Знайдіть Секретний Інгредієнт та Збірник Замовлянь в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!) та додайте їх до колоди Крамарихи. Шукайте нові Речі у наступних іграх!

18. Досконала Картина Поразки

Іван Роздайбіда робить фотографію на фоні Дряхлої Ферми. «Яка чудова подорож, – вигукує він. – Треба обов'язково повернуся наступного року!» Він востаннє обводить поглядом краєвид та легкою ходою виходить із Міста, не помічаючи купу розчавлених тіл Містян, розкиданих довкола.

Життя в Юркових Водах для багатьох залишилося без змін. Але, звісно, не для вашої групи – якимось чином вас спромігся вбити невинний турист! Але погляньте на це з іншого боку: Іван розповів усім своїм колегам про Юркові Води, що призвело до розквіту сфери туризму! Здається, усе буде добре й без вас. **Вибачте, але ви програли!**

19. Тут не Місце для Туристів

Містяни оточують Івана Роздайбіду, розмахуючи перед ним своєю зброєю. Іван нервово усміхається і прочищає горлянку: «Вітаннячка! Хтось підкаже, де тут туа...» Він затинається, коли новий шериф завдає йому нищівного удару довідником по потилиці. Долучаються й інші, розтоптуючи Роздайбіду в щось схоже на кровавий борщ. Ось що трапляється, коли шукаєш неприємностей у Юркових Водах.

Після цього дня все заспокоїлося в Юркових Водах. Місто почувається безпечніше під пильним наглядом нового шерифа, ніж будь-коли раніше. Але чомусь туризм зменшився до рекордно низького рівня. Та це питання вирішимо іншим разом. Зараз Юркові Води в повному порядку! **Вітаємо, ви перемогли!**

20. Хто Був Шерифом Хоч Раз, Назавжди Ним Залишиться

Лінтюх вичавлює життя з кожного Містянина одне за одним. Він зриває жетон із грудей нового шерифа й відкидає його тіло в бік. Здається, Лінтюх хоче повернутися на посаду шерифа Юркових Вод!

Потрібен деякий час, але уцілілі Містяни підлаштовуються під суворе та безглузде керівництво Лінтюха. За перший тиждень на посаді він засудив дев'ятьох Містян до смертної кари за дрібні злочини – але принаймні про три вироки він швидко забув! Важко сказати, що буде з Юрковими Водами, але вам не слід хвилюватися, адже вас вбито! Це була смілива й жорстока спроба, **але ви програли!**



21. Неймовірно «Підсмажена» Перемога

Оце так видовище! Містяни оточенні вогнем стоять біля нерухомої купи сіна. Опудало Остапа переможено! Новий шериф підпалює купу сіна задля власної впевненості. Місто... врятовано?

На жаль, решта Містян не схвалюють ваш метод «спалити все вщент». Знадобляться місяці, або навіть роки, щоб відновити поля та виростити нові урожаї. Наступного дня, у Місті відбувається екстрена нарада, де приймається рішення про довічне вигнання вашої групи з Міста. Але погляньте на це з іншої сторони: вам не доведеться боротися з голодом, який неодмінно настане! Ваша група покидає Місто в пошуках нової пригоди! Можливо, ви підете в Стрімкограї – ви чули непогані відгуки про це місце. Вітання для вас, **ви перемогли!**



22. Заспокоєний та Слухняний

Заспокійливе починає діяти на Сірка. Він кривуляє передніми лапами, і новий шериф заскакує йому на спину, щоб дістати револьвери з кобури. Сірко засинає скоріше, ніж може почути нотації щодо своїх ненавмисних дій. В Юркових Водах нарешті все заспокоюється і Містяни можуть вважати оборону Міста успішною. Новий шериф проявляє милосердя до Сірка й не карає його за ненавмисні вбивства, натомість його призначають новим міським гробарем. Усі у виграші: у Містян є той, хто закопає всі трупи, а Сірко познайомиться з новими людьми, і, звісно, потім їх поховає.

Мешканці Юркових Вод можуть спати спокійно з такою командою на варті. Уцілілі в той кошмарний день назавжди запам'ятають ваші сміливі й жорстокі подвиги! **Вітаємо, ви перемогли!**

23. Згадка про Бабусині Славетні Дні

Баба Галя пролітає над головою Лінтюха й завдає йому нищівного удару своїм ціпком. Він падає снопом, а інші Містяни навалюються зверху, щоби переконатися, що він уже не встане. Після завершення своєї частини справи, Баба Галя шкутильгає на узбіччя, даючи змогу іншим прикінчити Лінтюха. Вона помічає фотографію, яка випала з його кишені в цьому хаосі. Піднявши її, вона бачить на знімку молодого Лінтюха поруч зі ще молодшою Бабою Галею в костюмі для виступу. Колись Лінтюх був шанувальником Баби Галі! Вона залишає фото собі на пам'ять... вона була приголомшливо гарною! Їй стає цікаво, чи зможе вона влізти в той костюм – треба його приміряти вдома! Хай там як, Лінтюха вбито, і Місто в безпеці. І так буде завжди під пильним наглядом нового шерифа. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Баби Галі! Знайдіть Тісний Корсет та Жезл для Жонглювання в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Бабу Галю своєю Містянкою, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

24. Кінець Довічної Ворожнечі

Ярило Здоровило стоїть над Рукасею, дивлячись в її мертві очі. Сьогодні Ярило поклав край довічній ворожнечі з цим чудовиськом! Роками Містяни звинувачували Ярила у вигадуванні казок, але Ярило ніколи не брехав! Його руку вкрала Рукася – її не відрізало дверцятами драндулета. Ярило підіймає свою саморобну руку-гайковерт і одним ударом зносить голову Рукасі. Її обезглавлене тіло завалюється і падає в гніздо. Ярило помічає щось краєм ока – невже...? Так, це його давно загублена рука! Він хапає її, дістає клаптик старого пергаменту і швидко царапає якісь нотатки. «Більше жоден Розбишака не забере жодної частинки мене, ніколи!» – бурмотить Ярило собі під ніч. Можливо, він покінчив із довічною ворожнечею, але впертість і параноя залишилися на місці!

Усіх Розбишак успішно вбито, а Юркові Води врятовано! Вашу групу будуть шанувати ще багато років за сміливі та жорстокі подвиги. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Ярила Здоровила! Знайдіть Маніакальні Замітки та Руку, що Командує в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Ярила Здоровила для гри, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

25. Невдалий Вибір Шерифа

Весело наспівуючи, Розалія Ніж рахує отримані монети, адже це найприємніша частина її роботи. Поки Містяни прибирають околиці, вона помічає нового шерифа, який стоїть без діла, витріщаючись вдалину та запхнувши пальця в ніс. Це не може не дратувати Розалію: у її цирку будь-хто з клоунів платить кров'ю за ухиляння від праці. Розалія вирішує взяти справу у власні руки. Тому перед тим, як піти, вона жбурляє останній ніж прямісінько в шию нового шерифа. Його голова котиться геть, а інші Містяни відскакують у шоці. «Повірте, вам так буде краще!» – гигоче вона і зникає за містом. Містяни все ще не можуть прийти до тями, а Крамариха безсоромно оглядає тіло шерифа в пошуках чогось цінного, включно з його відрізаною головою.

Загалом, Місто оговталося від мародерства Розбишак. Уцілілі Містяни створюють сусідську варту, щоб самим оберігати Юркові Води за відсутності шерифа. Ці шерифи схильні швидко помирати. Місто в безпеці завдяки вашим спільним зусиллям, принаймні зараз. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували нові Товари Крамарихи! Знайдіть Іржавий Значок та Моторошний Мішок в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!) та додайте їх до колоди Крамарихи. Шукайте нові Речі у наступних іграх!

26. Хапайла Платить Найвищу Ціну

Новий шериф та Хапайла грають у «перетягування каната» угодою. Угода майже розривається навпіл, коли група приходить на допомогу, встромляючи зброю в спину Хапайли. Сила удару зриває передню панель і з її тіла-сейфа вивалюються нутрощі та купа різних дрібниць. Хапайла валиться на землю і стає зрозуміло, що бій закінчено! Містяни радіють, а Крамариха крадькома витягає добро з нутрощів Хапайли.

Після цього дня Місто повертається до звичайного життя: без податків та без турбот. Ваша різношерста група спромоглася запобігти передачі Міста в погані руки, і це заслуговує на овації. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували нові Товари Крамарихи! Знайдіть Кнопку Паніки та Благодійну Чекову Книжку в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!) та додайте їх до колоди Крамарихи. Шукайте нові Речі у наступних іграх!

27. На 2 Метри Під Землею

Павло Вернигроб зі своїми примарними друзяками – занадто важке завдання для вашої групи. Вернигроб хапає жахливими лапами одного Містянина за іншим і глибоко затовкує їх до своєї ями. Після кількох невиразних криків, земля в ямі перестає ворушитися, а групи й слід загув.

Оскільки більше не залишилося захисників, Вернигроб із легкістю вирізає все місто. Він хоронить усіх своїх жертв на старому цвинтарі. Усіх, окрім тих, хто безглуздо насмілився виступити проти нього. Вони залишаться з Вернигробом назавжди, а їхні привиди потрапили в довічне рабство. Можна впевнено сказати, що ваші зусилля були марні, адже Юркові Води перетворилися на місто привидів. **Вибачте, але ви програли!**

28. Голі, Босі, Переможені

Містяни розбігаються напівроздягнені, не маючи жодної надії на перемогу. Круль і Крулева швидко розбираються з ними, завалюючи Місто дріб'язком та закривавленими частинами тіл. Впевнено можна сказати, що Близнята Завойовники захопили Юркові Води.

Коли Круль і Крулева завершують мародерити, Місто перетворюється на руїни. Вони забирають усі монети до останньої перед тим, як поїхати додому в Дволикію. Королівські Близнята дають останній наказ уцілілим мешканцям: зшити килим зі шкіри Містян із вашої групи, який прикрашатиме їхню літню резиденцію в Юркових Водах. Це було смілива й жорстока спроба, **але ви програли!**

29. Був Шерифом, Став Розвагою

Ваша група не змогла віддати борг Розалії! Вона приділяє час тому, щоби пошматувати всіх вас на малюсінькі скибки... усіх, окрім нового шерифа. Вона інформує шерифа, що тепер його завдання – забезпечити оплату рахунку Розалії, так чи інакше. Розалія хапає його за шию і забирає з Юркових Вод без надії на повернення.

Після того дня, Місто живе спокійно. Час від часу Містяни чують про мандрівний цирк і його головний атракціон: Живу Подушечку для Голок. У цьому шоу Розалія кидає купу ножів у якогось нещасливця – кожного вечора того самого! На рекламній листівці він залитий кров'ю, але він, безсумнівно, має знайомі риси обличчя. Юркові Води, можливо, і врятовано, **але ви програли!**



30. Королівські Спогади

Поки ваша група безжально розриває членів Зарізайків, Вільгельм Ненажера стоїть над тілом Королеви Зарізайки. Корона на її голові розбурхує давно забуті спогади. *«Колись я був королівського роду, – думає він, – як я став таким простаком?»* Можливо, Вільгельм повертає собі контроль над свідомістю...

... а, можливо, й ні. Тієї ж миті ротяка Вільгельма Ненажери широко розкривається і він проковтує Королеву Зарізайку цілком. Він вишукано прибирає шматочки, що залишилися в кутках його ротяки – це щось! Можливо, старий Вільгельм, зрештою, ще десь там є.

Усіх Розбишак вбито, отже, Юркові Води врятовано! Містян будуть шанувати упродовж багатьох років за сміливі та жорстокі подвиги. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Вільгельма Ненажери! Знайдіть Слинявчик та Обідню Виделку, що Командує в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Вільгельма Ненажеру для гри, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

31. Поганий Собака, Дуже Поганий!

Сірко пірнає головою в овочеву грядку і все стихає. Він помер? Чи заснув? Новий шериф обережно підповзає до овочевої грядки, а за ним й інші Містяни. Раптом із неймовірною швидкістю Сірко вистрибує з овочів на нового шерифа й починає лизати його лице. Втім, револьвери Сірка не такі привітні. Вони вивергають шквал куль і кожна з них потрапляє точно в голову комусь із Містян. Так і закінчується бій.

Сірко бігає Містом у пошуках нових друзів, ненавмисно вкорочуючи життя будь-яким уцілілим мешканцям. Прагнучи уваги та прихильності, Сірко вирушає в дорогу на пошуки нових друзів, залишаючи в Юркових Водах сумну гору трупів. Це була смілива й жорстока спроба, **але ви програли!**

32. Злочин Ніколи не Окупається

Група оточує Хапайлу, тримаючи її на місці, поки новий шериф нестримно б'є по шарнірах на її обличчі. Кілька сильних ударів, і її лице злітає з кріплень. Воно з гуркотом падає на землю, а з її тіла-сейфа висипається купа нутрощів, монет та різних паперів. Ура! Місто врятовано від смерті та податків!

З того самого дня Юркові Води процвітають під пильним наглядом нового шерифа. Угода зберігається на міській площі у вітрині, яку зроблено зі спустошеного тіла-сейфа Хапайли Гривнетті. Це була кривава бійня, але ви довели свою доблесть і врятували всіх. **Вітаємо, ви перемогли!**

33. Побиття Сумнозвісної Парасольки

Парасолло ширяє низько над головами, закривавлений та побитий. Новий Шериф хапає його за ногу та кидає на землю, де його нещадно б'ють інші Містяни. З кожним ударом здається, що хмари розсіюються. Городяни, виходять зі своїх сховків неподалік і бачать прекрасну веселку над Містом і вашу групу, яка нещадно топче стару зламану парасолю. Чудовий день, ви врятували Юркові Води від потопу! Нехай новий шериф насолоджується ясною погодою багато років! **Вітаємо, ви перемогли!**

34. Воз'єднання Родини

Близнюки Кривавко стоять над Крулем і Крулевою зі злісними посмішками. Група ніколи ще не бачила такий спрацьований дует. Ви вирішуєте, що Близнюки далі впораються самі. Відчувши ненависть, що випромінюють Близнюки, Крулева нервово усміхається і каже «Ходіть-но сюди, ви двоє. Ви добре знаєте, що батьки вас люб...» БАЦ! Не встигла Крулева закінчити фразу, як Близнюки вхопили клеймор Круля і розсікли навпіл його власників. Містяни зі страхом спостерігають, як одна з близнюків і далі б'є бездиханне тіло, а інший риється в їхніх кишенях – хто знав, що в тих чоботах були руки? Близнюки Кривавко розбудили звіра в собі, чи може вони завжди були такими?

Не зважаючи на непривабливість видовища, ця смерть означає перемогу Юркових Вод! Ще довго Розбишаки не прийдуть у Місто, поки тут є така група охоронців. **Вітаємо, ви перемогли!**

Ви розблокували альтернативні стартові Речі Близнюків Кривавко! Знайдіть Кривавий Самоцвіт та Одну Команду в колоді секретних Речей (перевірте під органайзером у коробці!). Якщо в майбутньому ви оберете Близнюків Кривавко для гри, ви зможете взяти ці Речі замість звичайного набору стартових Речей.

35. Кінець Легенді

Група оточує Рукасю, їй немає куди бігти. Вона лежить на землі, квола та переможена. Містяни по черзі виривають руки з її тіла одну за одною, допоки від неї не залишається нерухома купа пір'я. Новий шериф викидає залишки Рукасі прямісінько в Криницю Бажань – погляньте, який він сильний! Городяни-втікачі зі страхом виглядають зі своїх сховків, очевидно, в захваті від вашої командної мужності. Юркові Води можуть спати спокійно, коли за порядок відповідають такі, як ви. **Вітаємо, ви перемогли!**

36. Убиті та Забутильовані

Жабослав із легкість долає вашу групу. Він розчиняє ваші тіла у своєму гидкому молоці, а потім швидко розливає його назад у глеки, щоб не марнувати дорогоцінну рідину. Упродовж наступних днів, Жабослав ходить від будинка до будинка та продає свої мерзенні молочні продукти. Як не дивно, продажі йдуть добре! Звичайно, покупці кожен раз нові, бо старі зазвичай розчиняються після першої ж пляшки. За лічені дні Юркові Води перетворюється на вкрите слизом місто-привид. Можна впевнено сказати, що вас переміг продавець протеїну Жабослав Молочар. Це була смілива й жорстока спроба вашої групи, **але ви програли!**



Трекер Особливих Завдань

- ☐ **Жабослав Молочар**
  Секретний Інгредієнт
  Збірник Замовлянь
- ☐ **Зарізайки**
  Слинявчик
  Обідня Виделка
- ☐ **Опудало Остап**
  Прапор Єдності
  Зайва Бульба
- ☐ **Парасолло**
  Риб'яча Паличка
  Дооовгий Вугор
- ☐ **Розалія Ніж**
  Іржавий Значок
  Моторошний Мішок
- ☐ **Павло Вернигроб**
  Млявий Привид
  Проклятий Жезл
- ☐ **Круль і Крулева**
  Одна Команда
  Кривавий Самоцвіт
- ☐ **Заступник Сірко**
  Кривавий Значок
  Биток Грабіжника
- ☐ **Офіцер Лінтюх**
  Тісний Корсет
  Жезл для Жонглювання
- ☐ **Рукася**
  Маніакальні Замітки
  Рука, що Командує
- ☐ **Хапайла Гривнетті**
  Кнопка Паніки
  Благодійна Чекова Книжка
- ☐ **Іван Роздайбіда**
  Набір для Маскування
  Сумний Врожай

СТАРЕ КЛАДОВИЩЕ

“Пропащі, але не забуті!”



Закопані Павлом Вернигробом



Потопленні Парасолло

Ми схиляємо голови в пам'ять тих, хто пав у нерівному бою з Розбишаками. Наше кладовище й далі розширюється, але ми всіх пам'ятатимемо.

Дякуємо вам за допомогу в створенні Фантастичного Першого видання гри!



Розчленовані Рукасею



Заколоті Розалією Ніж

ДОБЛЕСНІ НОТАТКИ

“Щоб ліпше запам’ятати, завжди краще записати.”

Хочете запам’ятати ключову стратегію здолання якогось Розбишаки? Або хочете закарбувати той момент, коли ви врятували Юркові Води від поразки? Не соромтеся занотовувати тут усе, що завгодно!


DON'T OPEN!

Часті питання та уточнення

“Це ж так просто!”

ЧаПи

Чи я вважаюся «найближчим Містянином» при виборі цілі, якщо між моїм Містянином і Розбишакою є Перешкода?
Найближчий Містянин – це той, до кого Розбишака може дійти, використовуючи найменшу можливу кількість РУХ. Якщо Розбишаці доведеться витратити більше РУХ, щоб дістатися до вас, ніж до іншого Містянина, через Перешкоду на його шляху, тоді ви не вважатиметеся найближчим містянином.

У якому порядку застосовуються ефекти дій та здібностей?
Дії та здібності виникають у відповідь на певну ситуацію; якщо у вас є здібність, яка активуються рухом Розбишаки, вибором цілі тощо, то ця здібність застосовується негайно у вказаний момент. Наприклад, якщо Розбишака має отримати ПОШ за вибір Містянина ціллю, то спочатку він отримує ці ПОШ, а потім виконує решту дії.

Чи можу я вибрати себе як «суміжного» Містянина?
Ні; ви не вважаєтесь суміжним із собою, отже, ви не можете вибрати себе ціллю здібності, яка спрямована на суміжних Містян.

Що робити з картами Речей із колоди Крамарихи, які були розкриті під час пошуку певного типу Речі?
Покладіть усі розкриті карти під низ колоди Крамарихи. Якщо під час пошуку вам довелося розкрити всі карти в колоді Крамарихи, уся колода перетасовується.

У якому порядку виконуються Зухвалі Подвиги наприкінці бою?
Хто рано встав, той штани взяв!

Що відбувається, якщо під час бою на початку або наприкінці ходу застосовуються кілька ефектів?
Ви можете вибрати порядок, у якому ці ефекти застосовуються.

Скільки кубів я кидаю?
Для всіх перевірок використовується один 10-гранний куб. Це охоплює Міські Події, атаки та дії Розбишак.

Що відбувається, якщо в мене випав Критичний Удар, а ПОШ від цієї атаки активують Переломний Момент Розбишаки?
ПОШ від вашої атаки завдаються одночасно з бонусом Критичного Удару, тому Переломний Момент активується після того, як буде застосовано бонус Критичного Удару.

Чому на деяких Речах Розбишаки є символ ★ ?
Речі Розбишак, які позначені символом ★, можна отримати під час бою за допомогою влучного Критичного Удару!

Як вимірювати відстань для далекобійної зброї, вибору цілі тощо?
ВСІ відстані вимірюються так само як і рух: клітинками по прямій, ніколи не по діагоналі.

Якщо ціль нокаутовано, чи застосовується наслідок атаки?
Так; якщо ціль отримала ПОШ, або якщо наслідок має активуватися в інший спосіб, то наслідок однаково застосовується.

Уточнення до Речей



Чавунний Казан
Якщо дія Розбишаки, здібність Містянина або інший ефект вимагає зменшення характеристики, ви не можете зменшити свій РУХ, поки у вас споряджений Чавунний Казан.



Капелюх-Сирена
Якщо активовано кілька ефектів «відволікання», буде застосовано лише останній активований ефект. Наприклад, якщо один Містянин активує Капелюх-Сирену, а потім Ярило використовує своє відволікання, то відволікання Ярила матиме пріоритет.



Палиця Каліки
Ви мусите бути в змозі зменшити свій РУХ на 2, щоб активувати Палицю Каліки.



Високі Підбори
Ви мусите бути в змозі зменшити свій РУХ на 1, щоб активувати Високі Підбори.



Накладний Ніс
Якщо ви розкрили всі карти в колоді Крамарихи й не знайшли жодної витратної Речі, ви не отримуєте жодної Речі.



Маска для Сну
Ви мусите бути в змозі зменшити свою ВЛУЧ на 1, щоб активувати Маску для Сну.



Укулеля Барда
Укулеле Барда має дві властивості, але ви можете активувати лише 1 з них на кожному з ходів.



Водонепроникні Чоботи
Клітинки з водою – це всі клітинки Каламутного Рову, на яких немає мосту.



Риб’ячий Ковпак
«Повінь» – це плитка місцини з доповнення «Погані Сусіди».

Уточнення до Розбишак



Жабослав Молочар

- **Місцини:** Вулик, Дерев'яний Паркан, Каламутний Рів, Старий Драндулет, Криниця Бажань, Дряхла Ферма, Ведмежа Пастка



Зарізайки

- **Місцини:** Хатина Костоправа, Каламутний Рів, Овочева Грядка, Дерев'яний Паркан, Покинутий Пікнік, Дряхла Ферма, Брудна Прибудова
- Як тільки на полі є 6 Зарізайчиків, не розміщуйте додаткових Зарізайчиків.



Опудало Остап

- **Місцини:** Дерев'яний Паркан, Велика Діжка, Копиця для Хованок, Дряхла Ферма, Небезпечний Рівчак, Заросла Нива, Брудна Прибудова
- Під час Останнього Бою з Опудалом, ви мусите спалити ВСІ плитки місцин, а не тільки Пшеничні Поля.



Парасолло

- **Місцини:** Міський Ставок, Покинутий Пікнік, Каламутний Рів, Вулик, Динаміт і Детонатор, Криниця Бажань, Велика Діжка
- Під час Останнього Бою з Парасолло, Велика Хвиля закінчує свій рух, як тільки вона опиняється на клітинці найближчого Містянина.
- Під час Останнього Бою з Парасолло, Велика Хвиля може рухатися через усі Переваги (на додаток до Міського Ставка й Каламутного Рову).



Розалія Ніж

- **Місцини:** Дрімучий Ліс, Сарай з Інструментами, Брудна Прибудова, Велика Діжка, Динаміт і Детонатор, Хатина Костоправа, Ведмежа Пастка
- Дії Розалії часто вимагатимуть зіграти ще одну карту дії. Це може призвести до того, що кілька карт дій будуть зіграні впродовж одного ходу або Переломного Моменту. У такому випадку виконуйте дії в тому порядку, у якому вони були розкриті.
- Під час Останнього Бою з Розалією, Монети може заплатити будь-який Містянин; кожному Містянину не обов'язково платити рівно 12 Монет.



Павло Вернигроб

- **Місцини:** Міський Ставок, Покинутий Пікнік, Небезпечний Рівчак, Сарай з Інструментами, Копиця для Хованок, Дряхла Ферма, Вулик
- Під час Останнього Бою з Павлом, якщо на полі вже є 5 Ритуальних Міток, більше Міток покласти не можна – активація Ножа і Відра не буде мати ефекту.



Круль і Крулева

- **Місцини:** Покинутий Пікнік, Дрімучий Ліс, Ведмежа Пастка, Криниця Бажань, Хатина Костоправа, Сарай з Інструментами, Грибна Галявина
- Якщо дія вимагає, щоб ви вибрали річ для вилучення або знищення, ви не можете вибрати річ, в описі якої чітко вказано, що її не можна вилучити або знищити.



Заступник Сірко

- **Місцини:** Грибна Галявина, Дерев'яний Паркан, Копиця для Хованок, Криниця Бажань, Покинутий Пікнік, Овочева Грядка, Заросла Нива



Офіцер Лінтюх

- **Місцини:** Дрімучий Ліс, Криниця Бажань, Старий Драндулет, Дряхла Ферма, Овочева Грядка, Заросла Нива, Міський Ставок
- Символ Zzz на діях Лінтюха означає, що наприкінці цієї дії він засинає. Те чи спить Лінтюх, чи ні, часто впливає на його здібність Розбишаки.
- Під час Останнього Бою з Офіцером Лінтюхом, для вибору «Дружини» Лінтюха використовуйте тільки Розбишак із базової гри.



Рукася

- **Місцини:** Велика Діжка, Копиця для Хованок, Дерев'яний Паркан, Динаміт і Детонатор, Дряхла Ферма, Вулик, Дрімучий Ліс
- Дії 1000 Хапань, 1000 Ляпасів і 1000 Стусанів повертаються в колоду Дій після їхнього виконання. Після цього перетасуйте колоду.



Хапайла Гривнетті

- **Місцини:** Криниця Бажань, Хатина Костоправа, Небезпечний Рівчак, Брудна Прибудова, Овочева Грядка, Дряхла Ферма, Покинутий Пікнік



Іван Роздайбіда

- **Місцини:** Міський Ставок, Криниця Бажань, Заросла Нива, Старий Драндулет, Дряхла Ферма, Овочева Грядка, Дрімучий Ліс
- Під час Останнього Бою з Іваном, для вибору колод для його здібності «Поширення Культури» використовуйте тільки колоди Розбишак із базової гри.
- Символ на діях Івана означає, що він фотографує. Це не має жодного ефекту саме по собі, але може активувати ефекти певних здібностей Розбишак або інших дій.

ВАРІАНТИ ГРИ

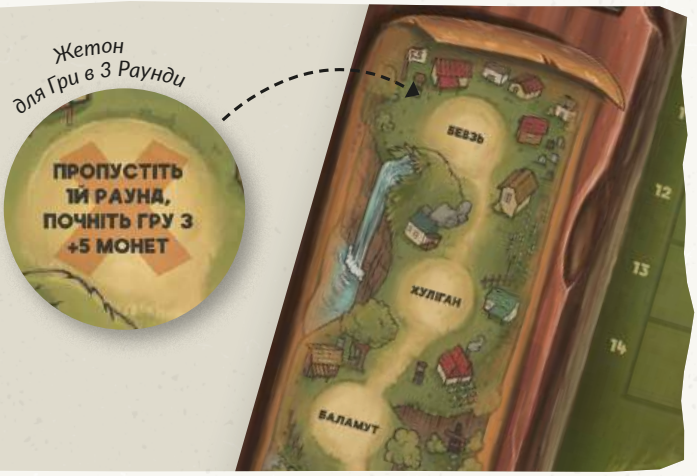
“Те саме, але... інакше.”

Гра в 3 Раунди

Хоч зазвичай ця гра складається із 4 раундів, ми рекомендуємо варіант гри в 3 раунди для швидшої та більш оптимізованої гри.

Для гри в 3 Раунди всі правила та підготовка до гри залишаються такими ж, з такими винятками:

- Покладіть жетон для гри в 3 раунди на першу комірку Мапи Міста. Не кладіть сюди жетон Розбишаки.
- Гра починається з другої Фази Міста. Перша Фаза Міста і Фаза Бою (рівень «Бевзь») пропускаються.
- Гравці починають гру з 15 Монетами замість 10.





Соло-режим

Бажаєте зіграти в гру наодинці? Хоча це не найкращий спосіб досліджувати Юркові Води, у нас є рішення для вас.
У соло-режимі всі правила залишаються такими ж, з такими винятками:

- Виберіть 3 Містян, яких ви будете контролювати.
- Вилучіть усі таємні Події з колоди Міських Подій.
- Почніть гру з 30 Монетами. Монети спільні для всіх Містян.
- У першій Фазі Міста, отримайте 6 Зухвалих Подвигів. Ви можете покласти їх горілиць для зручності. Ці Подвиги спільні для всіх Містян; Містянин, який виконує Подвиг, отримує його *(і бонус до характеристики, якщо він є)*. Наприкінці кожної Фази Бою ви можете скинути будь-які невиконані Подвиги, які вам більше не потрібні. На початку кожної Фази Міста, крім першої, добирайте на руку до 6 невиконаних Подвигів.
- Під час Фази Міста ви можете купувати Речі для будь-якого Містянина, а також обмінюватися не-стартовими Речами між Містянами.



Удвічі Менше (Варіант для 2 Містян)

Більше містян, більше насолоди! У цьому варіанті **для 2 гравців,** кожен гравець контролює 2 Містян. Усі правила та підготовка до гри залишаються такими ж, **але таємні Події вилучаються з колоди Міських Подій на початку гри.**



Один за Всіх і Всі за Одного (Варіант з Обміном)

З об’єднаними сховками можливо все!
Гравці можуть вільно обмінюватися не-стартовими Речами один з одним під час Фази Міста.
Усі інші правила та підготовка до гри залишаються такими ж. *Примітка: це зменшить складність гри.*

Дивовижне Українське Видання: Ігрова Майстерня
Керівники проєкту: Ігор Загребін та Михайло Мокляк
Редагування: Яна Мокляк
Переклад: Яна Мокляк, Дарина Сауленко, Єлизавета Чуприна
Дизайн і Верстка: Вікторія Погоріла та Інна Погоріла

СТВОРЕНО З ЛЮБОВ’Ю КОМПАНІЄЮ PANIC ROLL.

Ексклюзивний дистриб’ютор в Україні:
Компанія ТОВ «Ігрова Майстерня»
вул. Нижній Вал, 49, Київ, Україна
www.ihrova-maysternya.com

Відвідайте сайт Panicroll.com, щоби бути в курсі останніх новин про «Townsfolk Tussle».

Довідник

: Див. Критичний Удар. Вважається результатом 10 на кубі.

Атака: Ви можете атакувати зброєю один раз за хід, якщо не вказано інше. Сплатіть вартість ВІДВ зброї, киньте куб на перевірку влучності, потім додайте/відніміть модифікатор ВЛУЧ Містянина. Якщо результат більше або дорівнює вимозі ВЛУЧ зброї – це влучання! *С. 18-19*

Вилучення Речей: Якщо річ вилучено, її втрачено назавжди! Приберіть її з карти Містянина й поверніть у коробку. *С. 8*

ВІДВ: Відвага. Використовується для атаки, активації здібностей або взаємодії з місцинами. *С. 7*

Відновлення Характеристик: Якщо ефекти Дій, Міських Подій та Місцин змінили ваші характеристики, вони прибираються наприкінці Фази Бою. Залишаються тільки бонуси від Речей. *С. 20*

Вільна Клітинка: Будь-яка клітинка, на якій немає нічого (місцини, Розбишаки, Містянина тощо).

Властивості Речей: Можна активувати, заплативши відповідну вартість (зазвичай ВІДВ, але також Монети, зменшення характеристики тощо). Якщо не вказано інше, кожну властивість Речі можна активувати один раз за хід. *С. 18*

ВЛУЧ: Влучність. Впливає на ваші шанси влучити в Розбишаку. *С. 7*

Група: Це всі Містяни разом.

Далекобійні Атаки (дії Розбишак): Далекобійні атаки Розбишак не блокуються місцинами. *С. 15*

Дії Розбишак: Колода Дій визначає дії Розбишаки. У свій хід Розбишака розігрує одну карту Дії з колоди. *С. 15*

Зброя: Будь-які Речі в комірках для рук, вважаються зброєю. Не вся зброя може завдавати ПОШ. *С. 8*

Здібності Розбишак: Перераховані праворуч на кожній Карті Розбишаки. Кожен Розбишака має різні здібності залежно від того, де він стоїть на Мапі Міста. *С. 14*

Зіткнення: Якщо Розбишака стикається з Містянином, Містянин відштовхується на найближчу суміжну клітинку. *С. 15*

Зменшення Характеристик: Коли Розбишака або Міська Подія зменшують одну з характеристик Містянина, зменште цю характеристику на відповідну кількість одиниць. Такі зменшення прибираються наприкінці кожного бою. *С. 20*

Заміна Речей: У свій хід Містяни можуть замінити споряджені Речі в одній комірці (або в обох руках) за 2 ВІДВ. *С. 18*

Зухвалий Подвиг: Доблесні вчинки, які Містяни можуть виконати, щоб отримати нагороду. Вони не розкриваються, поки не будуть виконані. *С. 10*

Комірки для Речей: Розміщено вздовж краю карти Містянина. Усього є 6 комірок: 2 комірки для рук, комірка для голови, комірка для торса, комірка для ніг і комірка для аксесуарів. *С. 7*

Критичний Удар: Якщо при перевірці ВЛУЧ атаки на Розбишаку на кубі випав – це Критичний Удар. Негайно киньте куб на перевірку Критичного Удару й отримайте відповідний бонус. *С. 20*

Мапа Міста: Розташована в нижньому лівому кутку поля. Тут розміщені Розбишаки, які атакують Юркові Води. На комірці під жетоном Розбишаки написано його рівень, який визначає його здібності. *С. 11*

Містяни: Це ви! *С. 7*

Місцевість: Місце, де ви будете битися з Розбишакою. Інформація про підготовку місцевості міститься на звороті кожної карти Розбишаки. *С. 13*

Місцина: Об'єкти, розкидані по місцевості, які можуть допомагати або заважати Містянам. Поділяються на перешкоди та переваги. Містяни можуть взаємодіяти з кожною плиткою місцини один раз за хід. *С. 13*

Міські Події: Пригоди, які відбуваються з Містянами під час їхнього перебування в Місті. *С. 11*

Нокаут: Коли ПЗ персонажа зменшується до 0, його нокаутовано. Якщо вас нокаутували, приберіть вашого Містянина з поля. *С. 20*

Останній Бій: Фінальна сутичка з Розбишакою. Детальна інформація про Останній Бій міститься на звороті кожної карти Розбишаки. *С. 21*

Переваги: Місцина, через яку можна пройти. Щоб взаємодіяти, необхідно стояти на клітинці Переваги. *С. 13*

Переломний Момент: Позначений символом на ПЗ Розбишаки. Якщо ПЗ досягає цієї позначки, поточний хід Містянина закінчується, і Розбишака негайно виконує дію. *С. 20*

Перешкоди: Місцина, через яку не можна пройти. Щоб взаємодіяти, необхідно стояти на суміжній клітинці з Перешкодою, у деяких випадках – стояти на певній клітині. *С. 13*

Персонажі: Це як Містяни, так і Розбишаки.

ПЗ: Здоров'я. Коли ПЗ персонажа зменшується до 0, його нокаутовано. *С. 7*

Поворот Розбишаки: Під час руху Розбишака повертається обличчям у напрямку до цілі або місця призначення. Поворот не коштує Розбишаці жодного РУХ. *С. 15*

Поставити: Коли персонажа «ставлять», а не «рухають», це відбувається незалежно від відстані в клітинках. *С. 15*

ПОШ: Пошкодження. Завдання або отримання ПОШ зменшує рівень ПЗ.

Прибрати з Поля: Коки Містянина прибрано з поля, він або вона не може бути ціллю та не може активувати Речі або здібності. Коки Розбишаку прибрано з поля, він не може бути ціллю та не може отримувати ПОШ. *С. 20*

Продаж: Містяни отримують половину вартості Речі під час продажу, з округленням вниз. *С. 11*

Промах: Якщо при перевірці ВЛУЧ атаки на Розбишаку на кубі випала 1 – це Промах. Ви автоматично промахуєтеся, незалежно від вимоги ВЛУЧ зброї. *С. 18*

Результати: Розв'язка вашої пригоди, яку ви знайдете в цьому буклеті. *С. 22*

Речі Розбишаки: Речі, які ви отримуєте за здолання Розбишаки. *С. 8*

Розбишака-Спільник: У деяких Останніх Боях вам буде потрібно поставити на поле Розбишаку-Спільника. Розбишаки-Спільники можуть бути ціллю здібності або ефекту, які були б спрямовані на Розбишаку.

Розбишаки: Хулігани, які атакують Юркові Води! *С. 14*

Рух Розбишаки: Переміщення на один суміжний ряд клітинок коштує 1 Рух. Не може рухатися по діагоналі. Коли Розбишака рухається, він повертається до своєї цілі й намагається дійти до неї найкоротшим шляхом. *С. 15*

РУХ: Рух. Переміщення Містянина на 1 суміжну клітинку коштує 1 РУХ. Не можна рухатися по діагоналі. *С. 7*

Слабкості: Зазвичай активуються певними діями Розбишак і часто полегшують здолання Розбишаки. *С. 14*

Стартові Речі: Початкові Речі Містян. Перераховані внизу кожної карти Містянина. Мають сіре обрамлення. *С. 8*

Суміжний: Будь-який персонаж у сусідній клітинці по прямій (не по діагоналі) вважається суміжним. Здібності, спрямовані на суміжних Містян, не можна спрямувати на самого себе.

Сховок для Речей: Будь-які не споряджені (зняті) Речі лежать у сховку. Кількість Речей у сховку не обмежена. *С. 8*

Товари Крамарихи: Речі, які продає Крамариха. Мають блакитне обрамлення. *С. 8*

Унікальні Речі: Речі, які можна отримати лише особливим чином. Мають жовте обрамлення. *С. 8*

Фішки: Деякі Речі використовують фішки для активації. Фішки, розміщені на Речах, не вилучаються між раундами або у випадку, коли Речі знімають. *С. 18*

Ціль: Визначає, на кого спрямована дія Розбишаки. *С. 15*

КРИТ УДАР!

Завдавши Критичного Удару Розбишаці, киньте куб!

1

Ваша атака спричиняє напад люті в Розбишаки! **Ваш хід закінчується одразу після атаки й Розбишака виконує дію.**

2-3

Ваш удар нервує Розбишаку; гнів робить його передбачуваним! **Розкрийте наступну дію Розбишаки.**

4-5

Ви розтрощили колінку Розбишаці! **Зменште РУХ Розбишаки на 1.**

6-7

Ви підбадьорені таким сильним ударом! **Збільште РУХ, ВІДВ або ВЛУЧ на 1 на цей бій.**

8

Блискуча техніка! **Ваша атака завдає +1 ПОШ.**

9+

Святі небеса, ви майже відправили Розбишаку до пращурів! **Отримайте річ Розбишаки, позначену (★) у списку нагород. Ви можете одразу спорядити її. Якщо цей результат уже було активовано в цьому бою, атака натомість завдає +1 ПОШ.**

Довідник Місцин


Каламутний Рів


Небезпечний Рівчак


Міський Ставок


Дряхла Ферма


Дрімучий Ліс


Заросла Нива


Овочева Грядка


Хатина Костоправа


Дерев'яний Паркан


Копиця для Хованок


Покинутий Пікнік


Старий Драндулет


Сарай з Інструментами

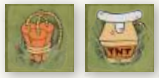

Криниця Бажань


Брудна Прибудова


Грибна Галявина


Велика Діжка


Ведмежа Пастка



Динаміт і Детонатор


Вулик

Короткі Правила Гри

1 **Кожен гравець обирає собі Містянина, отримує стартові Речі й 10 Монет, а також кладе свій жетон на трек Биття/Купівлі.**

2 Фаза Міста

Переверніть додаткове поле на Фазу Міста.

Кожен Містянин **добирає до 3 невиконаних Подвигів.** У першій Фазі Міста просто візьміть 3 Подвиги.

Кожен містянин бере і виконує **Міську Подію.**

Зробіть **закупівлю** в Крамарихи.

Спорядіть свої Речі та переходьте до **Фази Бою.**

3 Фаза Бою

Переверніть додаткове поле на Фазу Бою.

Розкрийте наступного Розбишаку на Мапі Міста. Розмістіть його жетон у першій комірці на трекові Порядку Биття.

Покладіть карту та колоду дій Розбишаки на додаткове поле. Відмітьте їхні ПЗ та РУХ.

Використайте зворот карти Розбишаки, щоби підготувати **плитки місцини та карти**. Гравці розміщують своїх персонажів та Розбишаку на полі.

Почніть бій із **ходу Розбишаки.**

4 Після здолання Розбишаки

Містяни **можуть скинути** будь-які невиконані Подвиги, які їм не потрібні в наступному раунді.

Кожен містянин отримує **6 Монет.**

Містянин, який виконав найбільшу кількість Подвигів у цьому раунді, отримує випадкову **річ Розбишаки.** У випадку нічиї, киньте куб: річ отримує гравець із найбільшим результатом.

Відновіть характеристики всіх Містяни. Мають залишитися тільки бонуси від Речей.

Розверніть порядок Биття/Купівлі.

Перейдіть до наступної **Фази Міста.**