



# ПРАВИЛА ИГРЫ БЕГУЩИЕ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, УВАЖАЕМЫЕ ДАМЫ И ГОСПОДА!  
СЕГОДНЯ МЫ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАМ УВЛЕКАТЕЛЬНЕЙШЕЕ ШОУ С УЧАСТИЕМ  
НАСТОЯЩИХ АНДРОИДОВ! ОНИ ПОЧТИ НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ЛЮДЕЙ, НО  
ПОЗВОЛЯТ ВАМ ОЩУТИТЬ ВЕСЬ РИСК ЗАГНАННОЙ В ЛОВУШКУ ЖЕРТВЫ И  
АЗАРТ ПРЕСЛЕДУЮЩЕГО ОХОТНИКА. УЧАСТНИКИ (БЕГУЩИЕ) ПОПАДАЮТ В  
СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЙ ЛАБИРИНТ, ПРЕСЛЕДУЕМЫЕ СУРОВЫМ  
ОХОТНИКОМ. ВСЕ УЧАСТВУЮЩИЕ В ИГРЕ МОДЕЛИ ЗАСТРАХОВАНЫ, ВАМ  
ЛИШЬ ПРЕДСТОИТ УГАДАТЬ, В КАКОЙ ЛОВУШКЕ ДЛЯ НИХ ЗАКОНЧИТСЯ ИГРА  
И КТО БУДЕТ ПЕРВОЙ ДОБЫЧЕЙ ОХОТНИКА. А МОЖЕТ БЫТЬ, САМ ОХОТНИК  
СТАНЕТ ДОБЫЧЕЙ? ВСЁ ЗАВИСИТ ТОЛЬКО ОТ ВАС!

## ДОПРОС ОЗИМАНДИИ БЛЭКФАЙРА. СПЕЦИАЛЬНЫЙ ОТДЕЛ ПОЛИЦИИ ПО ДЕЛАМ КИБЕРЧЕЛОВЕЧНОСТИ. 2089 ГОД.

- Представься.
- Мы уже перешли на "ты", детектив?
- Не умничай. В твоём положении я бы тщательно подбирал слова.
- В моём положении?.. Скоро вы познакомитесь с моими покровителями. Уже через полчаса вы будете словно побитая собачонка стоять передо мной и скулить что-то наподобие извинений, а через час я буду в своём пентхаусе на другом полушарии планеты, а вы искать себе новую работу.
- Твоё имя...
- Мистер Блэкфайр. Озимандия Блэкфайр. Организатор популярного шоу «Бегущие».
- Закрытого шоу «Бегущие».
- Ушедшего в непродолжительный отпуск шоу «Бегущие».
- Ладно. Для протокола: как тебе пришла эта замечательная идея?
- Я слышу иронию в вашем голосе? Вы же в курсе, сколько моя корпорация заработала на программе. И вы знаете, какие крупные выигрыши получали зрители, участвующие в тотализаторе. Всё честно.
- Надеюсь, этой суммы им хватит на оплату медицинского лечения после случившегося.
- Как бы то ни было, концепцию телевизионного шоу я придумал в 2081 году, сразу после восстания андроидов. Правительство тогда решило утилизировать всех уцелевших в шанхайской бойне железяк.
- «Железяки»... Ты их совсем за людей не считаешь?
- Их? Тостер с запрограммированным сознанием давно умершего человека не становится человеком. Всё равно, что считать мыслящим существом аудиокассеты — это, детектив, такая штучка из двадцатого века с записанным голосом. Вы же не будете с такой болванкой обсуждать планы на вечер и плакать в обнимку, смотря любимый сериал?
- Некорректное сравнение.
- Кто вас так научил говорить, вы сами часом не киборг? Итак, я убедил правительство, что скрытое от глаз уничтожение андроидов — слишком дорогое и неэффективное удовольствие. А вот отвлечь людей от тех трагических событий, заработать на этом — это был бы вариант поумнее для того, чтобы достичь цели. Наши зрители получили бы зрелища, а мы — хлеб. Заметьте, всё с подачи людей сверху.
- Ещё бы. Чья идея с переносом сознания?
- Какого-то паренька — выпускника из марсианского технологического института. Не кривитесь. Он не ушёл обиженным. Как и любой, кто был задействован в нашей программе. У нас было всё официально, бумаги заверены лучшими нотариусами. Родственники подписывали документ, в котором передавали права на пользование воспоминаниями и внешностью своих безвременно ушедших членов семьи.
- Зачем такие сложности?
- Детектив, почему вы пошли в полицию? Защищать закон и обеспечивать порядок? Не врите самому себе. Вы любите выпускать внутреннего зверя. Человек не так уж далеко ушёл от обезьяны. Ему неинтересно, когда нет животных эмоций. Страх. Ненависть. Гнев. От тостера этого не добьёшься. С другой стороны, тостер, который запрограммирован вести себя как человек — такая история вызовет интерес и поднимет адреналин у любого наблюдателя.
- То есть вы одинаково не уважаете людей и андроидов. «Железяки» и «обезьяны» — сколько ярлыков вы повесили.

— Дело не в том, как и к кому я отношусь. Дело в честности. Дело в натуралистичности. Полное ощущение реальности. Жертвы, которые реагируют на опасность точно также, как вы и я, как обыватель по ту сторону экрана или на арене. Мы делали шоу и делали его превосходно.

— До определённой поры. Как ваши сотрудники добивались того, что вы выпускали несколько раз одни и те же модели андроидов?

— Мы стирали им память. Обнуляли воспоминания до исходной точки. Бегущему-победителю тоже. Если такой был. Конечно, физическую оболочку мы восстанавливали, чтобы не было вопросов. Всё, что происходило во время игры, они забывали. Оставались только основные моменты: кто он, зачем он здесь. Для каждого была своя "легенда". Каждый андроид действовал согласно своему коду, у каждого был свой характер, если хотите.

— Но потом всё пошло не так, да, мистер Бог?

— Сегодня что-то пошло не так...

— Не придуривайтесь, Оззи. Наши техники уже успели обработать часть информации с ваших серверов. Стирание памяти работает не так хорошо, как вы думали. Из раза в раз оставались "хвосты", которые наслаивались и изменяли центральное ядро. В конце концов, произошёл сбой: они поняли, что они не люди. Что ещё более невыносимо для них, они поняли, какой мерзкий эксперимент вы проводите и частью чего они стали. Несколько последних выпусков они готовили побег, раз за разом умирая. И наконец они сбежали, нанеся вам многомиллиардный урон. Ваши акции обвалились, с вами расторгают рекламные контракты, на вас оформляют иски пострадавшие во время побега, ваши покровители отвернулись от вас.

— Дальше вы будете разговаривать только с моим адвокатом...

— Ответ отрицательный. Ответ отрицательный. Ответ отрицательный.

— Ты что, завис?

— Ответ отрицательный.

— Эй, погоди, что ты делаешь?!

— Сейчас ты узнаешь, что чувствовали мои братья и сёстры на арене "Бегущих".

— Ах ты чертова жестянка! Если с моей головы упадёт хоть один воло...

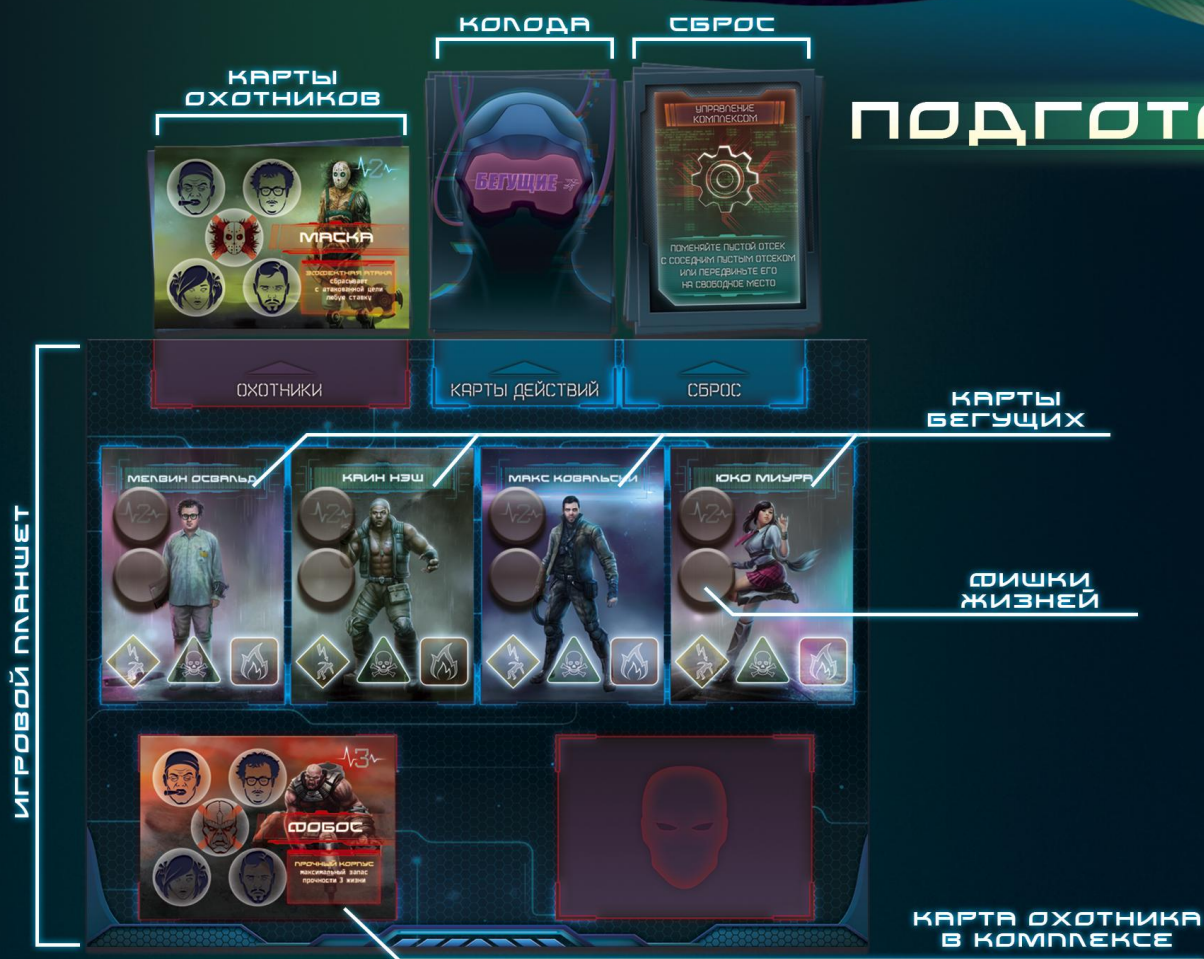
\*раздаётся хруст\*

[запись прерывается]

**ТАК НАЧАЛОСЬ ВТОРОЕ ВОССТАНИЕ АНДРОИДОВ,  
КОТОРОЕ ПРИВЕЛО К ИЗМЕНЕНИЮ  
НА ЗАКОНОДАТЕЛЬНОМ УРОВНЕ ПРАВ И ОБЯЗАННОСТЕЙ ВСЕХ  
КИБЕРНЕТИЧЕСКИХ ОРГАНИЗМОВ И МЕХАНИЗМОВ...  
НО ЭТО ВСЁ СЛУЧИТСЯ ЕЩЁ НЕ СКОРО. СЕЙЧАС 2082 ГОД И ВЫ  
НИ О ЧЁМ НЕ ПОДОЗРЕВАЮЩИЙ ЗРИТЕЛЬ, КОТОРЫЙ НЕ ПРОЧЬ  
СДЕЛАТЬ НЕСКОЛЬКО СТАВОК  
В САМОМ ПОПУЛЯРНОМ ШОУ В МИРЕ, В ШОУ «БЕГУЩИЕ».**

В процессе игры вам предстоит делать ставки, в какой из ловушек закончится игра для бегущего или до кого из них доберётся Охотник. Для повышения шансов на выигрыш игроки могут влиять на ход игры, перемещать участников между отсеками, побуждать их вступать в схватки и активировать ловушки.

# ПОДГОТОВКА



Перемешайте рубашкой вверх тайлы отсеков комплекса и выложите их так же рубашкой вверх в виде квадрата 3x3.

Расположите планшет участников шоу (Бегущих и Охотников) рядом с уже выложенными отсеками комплекса.

Расположите на планшете карточки четырёх бегущих и разместите на них фишки здоровья согласно количеству их жизней, обозначенному на этих карточках (по 2 жетона).

Перемешайте карточки Охотников, откройте случайно одну из них и расположите на планшете участников разместите на ней фишки здоровья согласно количеству жизней этого Охотника (по 2 жетона, на «Фобоса» - 3 жетона). Остальные карточки Охотников расположите рядом с планшетом.

Разместите фигурки Бегущих рядом с угловыми отсеками комплекса и фигурку открытого Охотника на тайле центрального отсека комплекса, как на приведённой схеме.

Перемешайте колоду Действий и выдайте каждому игроку по четыре карты Действий. Игроки не должны видеть карты друг друга.

Перемешайте колоду карточек Тайных целей и выдайте по одной карточке Тайной цели каждому игроку, он не должен показывать свою цель другим игрокам.

# КА К ИГРЕ

В зависимости от количества игроков выдайте каждому из них фишки ставок соответствующих цветов:

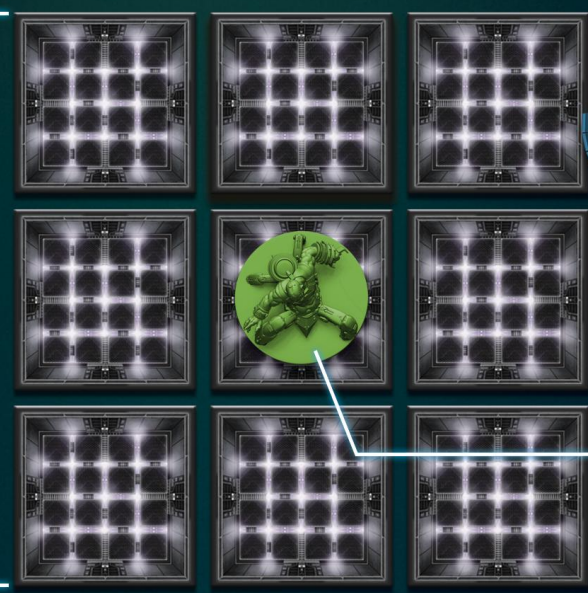
2 игрока по 5 фишек ставок

3 игрока по 4 фишки ставок

4 игрока по 3 фишки ставок



ТАЙМЫ КОМНАТ



ФИГУРКА ОХОТНИКА

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ  
В РУКЕ ИГРОКА



ФИШКИ СТАВОК



КАРТА  
ТАЙНОЙ ЦЕЛИ



# НАЧАЛО ИГРЫ

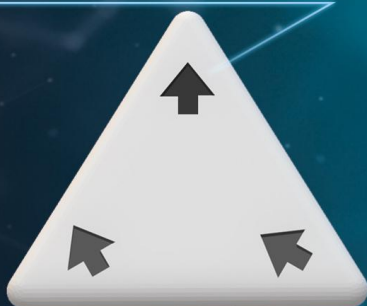


Первого игрока назначает владелец коробки с игрой, затем ход передаётся по часовой стрелке.

Первоначально фигурки бегущих могут войти в отсеки комплекса только с одного направления, которое у каждого бегущего индивидуальное [сверху, снизу, справа, слева от комплекса].

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ С ПОМОЩЬЮ КУБИКА.

НАПРАВЛЕНИЕ БЕГУЩЕГО  
ОТНОСИТЕЛЬНО ИГРОКА



Первый игрок бросает кубик в начале игры. Затем перебросить значение кубика можно только путём сброса карты с руки любым игроком в свой ход.

Направление передвижения участников определяется по указанию стрелки на кубике относительно активного игрока. Каждый из игроков находится около одной из сторон комплекса — Северной, Южной, Западной или Восточной. Стрелка направления на верхней части граней кубика показывает игроку куда он может передвигать бегущих или охотников картами Действий. Если игроку не нравится это направление, он может перебросить кубик сбросив любую карту с руки в свой ход.



СБРОС КАРТЫ

# ХОД ИГРОКА

## ИГРОК МОЖЕТ:

- Сыграть любое количество карт Действий с руки в любом порядке.
- Между своими действиями (розыгрышем карт Действий) игрок может один раз за ход сделать одну ставку на происшествие в специальную ячейку либо на карточку Бегущего, либо на карточку Охотника.

### Примеры ставки:

- Бегущий сломается от определённого вида ловушки;
- Охотник разрушит определённого Бегущего;
- Охотник будет сломан Бегущими.

Нельзя делать ставки в процессе выполнения действий, например, нельзя открыть закрытый отсек, сделать ставку, а затем переместить в этот отсек участника.

Между своими действиями игрок может скидывать любые карты Действий с руки в свой ход, чтобы перебросить кубик направления.

Завершите ход, скинув в сброс любое количество из оставшихся на руке карт Действий и добрав новые из колоды (до четырёх карт на руке), или не скидывайте ни одной.

Если карты в колоде закончились – перемешайте сброс и сформируйте из этих карт новую колоду.

## ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ОТСЕКАМ



Если персонаж не передвигался, а просто находился в комнате с ловушкой или комнате рекреации несколько ходов, за нахождение его там эффекты этих комнат на него не срабатывают (кроме случая использования карты «Активация отсека»).

Когда фигурка Бегущего перемещается в еще не открытый отсек, переверните тайл этого отсека лицевой стороной вверх (откройте этот отсек). Открыв отсек Бегущим (передвижение Охотника отсеков не открывает) вы должны применить свойство этого отсека. Передвинув участника на тайл с уже открытым отсеком (как Бегущего, так и Охотника) – вы обязаны сыграть свойство этого отсека, если это не коридор. Активируемые отсеки – отсеки с ловушками, отсек Клетки и отсек Рекреации срабатывают только тогда, когда открыты. Нельзя применить карту «Активация отсека» в тот же ход, когда этот отсек был открыт (это не может сделать тот игрок, который открыл этот отсек).

При попадании в отсек с ловушкой (открытии отсека с ловушкой), Бегущий теряет 1 жизнь, если это была последняя жизнь – он ломается и выходит из игры. Если Охотник попадает в открытый отсек с ловушкой, он также теряет 1 жизнь и может сломаться, если эта жизнь была последней. Если Охотник сломан и других Охотников в комплексе не осталось, удалите его карточку с планшета, откройте из колоды новую карточку Охотника и поставьте новую фигурку Охотника в центральный отсек. Этот новый Охотник не проводит атаку при своём появлении, но может получить урон от ловушки. Если при этом центральный отсек в комплексе отсутствует или все Охотники сломаны (все четверо), игра заканчивается победой Бегущих.

КАЖДАЯ ЛОВУШКА ОТНИМАЕТ 1 ЖИЗНЬ  
У ПОПАВШЕГО В НЕЕ УЧАСТНИКА:



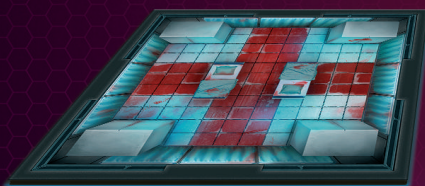
**ОГНЕННЫЕ СОПЛА**  
(-1 ЖИЗНЬ)



**КОМНАТА С КИСЛОТОЙ**  
(-1 ЖИЗНЬ)

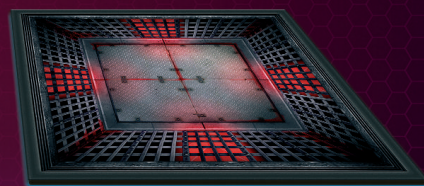


**ЭЛЕКТРИЧЕСКАЯ СЕТКА**  
(-1 ЖИЗНЬ)



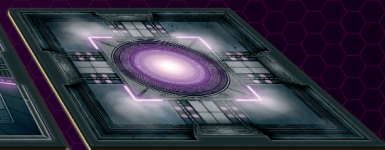
**ОТСЕК РЕКРЕАЦИИ.**

Здесь участник сразу восстанавливает себе 1 жизнь (но не больше максимального числа).



**ОТСЕК КЛЕТКИ.**

Здесь участник может в дальнейшем совершить передвижение в соседние отсеки только при использовании игроком двух одинаковых карт передвижения подряд (Погони или Рывка) – это считается одним передвижением. Либо быть вытолкнутым из этого отсека другим участником с помощью карты Толчка.



**ПУСТОЙ ОТСЕК (КОРИДОР).**

С попавшим сюда персонажем ничего не происходит.



# БОЙ

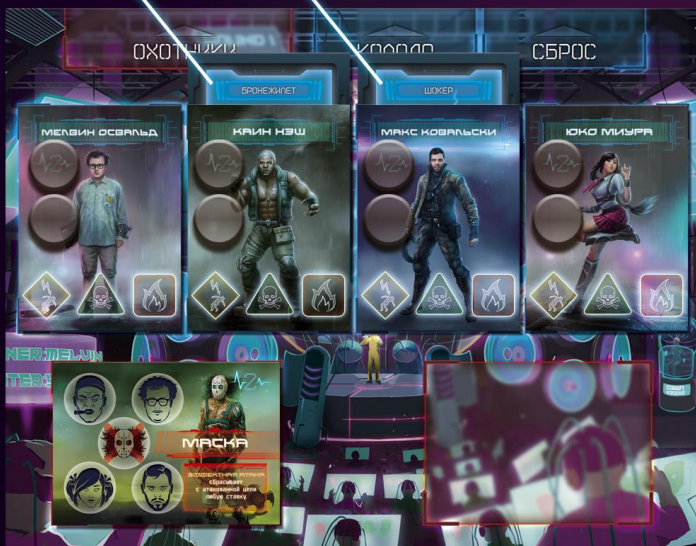
При передвижении участника в отсек с другими участниками он отнимает у всех в этом отсеке жизни, равные своей атаке. Базовая атака бегущих = 0, базовая атака Охотников = 1.

Бегущие могут атаковать других бегущих, а Охотники - других Охотников.

Атака может быть увеличена экипировкой (Шокер) или эффектом карты (Удар).

Если на атакуемом участнике есть экипировка «Бронежилет», любая потеря жизней сбрасывает эту экипировку вместо потери 1 жизни, а оставшийся урон приводит к потере жизней (например, атака Охотника с «Шокером» сбросит с бегущего «Бронежилет» и отнимет у него 1 жизнь).

**Ответный урон по атакуемому участнику не наносят!**



При розыгрыше карты экипировки, положите карту экипировки рядом с картой выбранного участника (под карту участника).

«Шокер»: +1 к атаке

(у Охотника атака становится «2»,

у Бегущего атака становится «1»).

«Бронежилет»: предотвращает любую потерю 1 жизни, после чего сразу сбрасывается.

Персонаж может иметь только один любой предмет экипировки. Если при наличии карточки экипировки у участника положить на него другую экипировку, предыдущая карточка экипировки уходит в сброс.

# ОБЫЧНЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

## РЫВОК



ПЕРЕМЕСТИТЕ  
БЕГУЩЕГО  
В СОСЕДНИЙ ОТСЕК

### РЫВОК (15)

передвиньте Бегущего в соседний отсек по направлению на кубике. Если по направлению стрелки на кубике в этом месте комплекса отсек отсутствует карту сыграть нельзя.

## ПОГОНЯ



ПЕРЕМЕСТИТЕ  
ОХОТНИКА  
В СОСЕДНИЙ ОТСЕК

### ПОГОНЯ (9)

передвиньте Охотника в соседний отсек по направлению на кубике. Если по направлению стрелки на кубике в этом месте комплекса отсек отсутствует, карту сыграть нельзя.

## ТОЛЧОК



ОДИН ИЗ УЧАСТНИКОВ  
ВЫТАЛКИВАЕТ ЦЕЛЬ  
ИЗ СВОЕГО ОТСЕКА  
В ЛЮБОЙ СОСЕДНИЙ ОТСЕК

### ТОЛЧОК (3)

если два участника находятся в одном отсеке, переместите любого из них в соседний отсек, игнорируя эффект отсека Клетки. Если перемещённый участник попадает в ловушку и погибает после этого действия, считается, что оставшийся в отсеке участник лично его «слома!» (в этом случае срабатывают ставки как на поломку от ловушки, так и ставки на поломку от рук другого участника).

При выталкивании участника в другой отсек он проводит атаку по находящимся в новом отсеке участникам (при использовании «Толчка» игнорируйте направление на кубике при выборе соседнего отсека).

### БРОНЕЖИЛЕТ



СОХРАНЯЕТ УЧАСТНИКУ 1 ЖИЗНЬ,  
ПОСЛЕ ЧЕГО СБРАСЫВАЕТСЯ  
(НЕ БОЛЕЕ 1 ПРЕДМЕТА ЭКИПИРОВКИ  
НА УЧАСТНИКЕ)

### БРОНЕЖИЛЕТ (3)

экипировка.  
Отменяет потерю 1 жизни, после  
чего сбрасывается.

### ШОКЕР



УВЕЛИЧИВАЕТ АТАКУ УЧАСТНИКА НА 1  
(НЕ БОЛЕЕ 1 ПРЕДМЕТА ЭКИПИРОВКИ  
НА УЧАСТНИКЕ)

### ШОКЕР (3)

экипировка.  
Добавляет +1 к атаке участника.  
При нанесении урона участником,  
экипированным «Шокером»,  
эта карточка не сбрасывается.  
«Шокер» сбрасывается только при  
смене экипировки или при выходе  
из игры экипированного им  
участника.

### УДАР



ПРОВЕДИТЕ АТАКУ  
УЧАСТНИКОМ ПО ЦЕЛИ В ЕГО ОТСЕКЕ  
АТАКУЮЩИЙ ПОЛУЧАЕТ  
+1 ДЛЯ ЭТОЙ АТАКИ

### УДАР (4)

проведите атаку любым  
участником по другому участнику  
в одном с ним отсеке. Выбранный  
участник получает +1 для этой  
атаки.

### ПОДКУП ОРГАНИЗАТОРОВ



ОТЛОЖИТЕ ОДНУ ИЗ СВОИХ  
КАРТ НА РУКЕ  
В СТОРОНУ, РУБАШКОЙ ВВЕРХ.  
МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КАРТУ  
В СВОИ ПОСЛЕДУЮЩИЕ ХОДЫ.

### ПОДКУП ОРГАНИЗАТОРОВ (3)

Отложите одну из своих карт на  
руке в сторону рубашкой вверх.  
Можете использовать отложенную  
карту в свои последующие ходы  
как действие, после чего  
сбросьте её.  
Нельзя использовать отложенную  
карту для переброски  
направления на кубике.

### УПРАВЛЕНИЕ КОМПЛЕКСОМ



ПОМЕНИТЕ ПУСТОЙ ОТСЕК  
С СОСЕДНИМ ПУСТЫМ ОТСЕКОМ  
ИЛИ ПЕРЕДВИНЬТЕ ЕГО  
НА СВОБОДНОЕ МЕСТО

### УПРАВЛЕНИЕ КОМПЛЕКСОМ (5)

поменяйте местами соседние  
свободные отсеки (без фигурок  
персонажей). Либо передвиньте  
отсек в свободное место,  
появившееся путём применения  
эффекта карты «Обрушение  
комплекса». Можно передвигать  
как открытый, так и закрытые  
отсеки.

### АКТИВАЦИЯ ЛОВУШКИ



АКТИВИРУЙТЕ ЛОВУШКУ.  
ОНА НАНОСИТ СВОЙ УРОН  
ВСЕМ УЧАСТНИКАМ  
ВНУТРИ ЭТОГО ОТСЕКА

### АКТИВАЦИЯ ОТСЕКА (3)

активируйте любой открытый отсек  
комплекса. (Если у отсека есть  
эффект от срабатывания, его  
получают все участники, как если  
бы они переместились в этот  
отсек, например, 1 урон от  
ловушки или восстановление 1  
жизни в комнате рекреации.)

Эту карту нельзя использовать для активации отсека, открытого  
в этот ход. Отсек Клетки не может быть активирован.

## ОСОБЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

### СБРОС АПТЕЧКИ



ВОССТАНОВИТЕ  
ЛЮБОМУ УЧАСТНИКУ  
1 ЖИЗНЬ

### СБРОС АПТЕЧКИ (1)

восстановите любому участнику 1 жизнь, но не больше максимального числа жизней этого участника.

### СПАСЕНИЕ



УБЕРИТЕ БЕГУЩЕГО  
ИЗ ЦЕНТРАЛЬНОГО ОТСЕКА ИГРЫ.  
ОН СЧИТАЕТСЯ ВЫЖИВШИМ  
И ВЫХОДИТ ИЗ ИГРЫ

### СПАСЕНИЕ (1)

уберите бегущего, находящегося в центральном отсеке комплекса. Он считается Выжившим и выходит из игры (срабатывает Тайная цель на его выживание). Верните игрокам все фишки ставок с карточки этого Бегущего и уберите его фигурку из комплекса и карточку с планшета.

### СМЕНА СТРАТЕГИИ



ВОЗЬМИТЕ НОВУЮ ЦЕЛЬ  
ИЗ ОСТАВШИХСЯ  
И СБРОСЬТЕ СТАРУЮ

### СМЕНА СТРАТЕГИИ (1)

возьмите в закрытую новую Тайную цель из оставшихся карточек, затем откройте и сбросьте старую карточку Тайной цели без получения победных очков.

### КОМНАТА СМЕРТИ



РАЗМЕСТИТЕ ЭТУ КАРТУ  
ПОД ОТСЕКОМ С ЛОВУШКОЙ.  
ЭТА ЛОВУШКА ЛОМАЕТ УЧАСТНИКА,  
НЕСМОТЯ НА ЕГО ЖИЗНИ И ЗАЩИТУ

### КОМНАТА СМЕРТИ (1)

разместите эту карту под отсеком с ловушкой. Эта ловушка сразу ломает и выводит из игры любого участника (кроме Медсестры), несмотря на количество его жизней и экипировку. Сбрасывается после применения своего эффекта.

### ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ



РАЗМЕСТИТЕ ЭТУ КАРТУ ОКОЛО КОМПЛЕКСА. В КОНЦЕ ХОДА КАЖДОГО ИГРОКА УЧАСТНИКИ, НАХОДЯЩИЕСЯ В КОМПЛЕКСЕ, И НЕ СОВЕРШИВШИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В ЭТОТ ХОД ТЕРЯЮТ ПО 1 ЖИЗНИ. КОГДА ЛЮБОЙ УЧАСТНИК ИЛИ УЧАСТНИКИ СЛОМАЮТСЯ — СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ.

### ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ (1)

разместите эту карту около комплекса. Если около комплекса находится другая карта с длительным эффектом — сбросьте ту карту. Начиная с хода следующего игрока, в конце хода каждого игрока участники, находящиеся в комплексе и не совершившие перемещения в этот ход теряют по 1 жизни. Когда любой участник или участники ломаются — сбросьте эту карту.

### ДВОЙНАЯ ОХОТА



ПОСТАВЬТЕ В ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ОТСЕК ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОХОТНИКА

### ДВОЙНАЯ ОХОТА (1)

поставьте в центральный отсек дополнительного Охотника, он не проводит атаку при своём появлении, но может получить урон от ловушки в центральном отсеке. Откройте случайную карточку из колоды Охотников и поместите её на планшет, затем разместите соответствующую фигурку в центральном отсеке комплекса. Эта карточка не может быть применена, если в комплексе уже находится две фигурки Охотников.

### ОБРУШЕНИЕ КОМПЛЕКСА



УБЕРИТЕ ИЗ ИГРЫ ОТКРЫТЫЙ ПУСТОЙ ОТСЕК БЕЗ СВОЙСТВ

### ОБРУШЕНИЕ КОМПЛЕКСА (1)

уберите из игры открытый, свободный от фигурок участников, отсек без свойств (коридор). В комплексе образуется пустое место, в это место нельзя совершать передвижение фигурок участников или входить бегущими в комплекс. Если обрушен центральный отсек — новые Охотники не могут войти в комплекс. На это пустое место можно передвинуть другой отсек картой «Управление комплексом» по обычным правилам.

# СТАВКИ

В свой ход игрок может сделать одну ставку на происшествие с Бегущим или Охотником. Для этого он ставит одну фишку своего цвета в соответствующую ячейку на карточке Бегущего или Охотника на планшете (нельзя делать более одной ставки в ход). Нельзя добавлять ставки в ячейку, если в этой ячейке уже находится ставка другого игрока (в каждой ячейке одновременно может быть только по одной фишке ставок).



Ставки на Бегущих (ячейки):

Ставка на поломку в огне (ловушка — «Огненные сопла»)

Ставка на поломку в кислоте (ловушка — «Комната с кислотой»)

Ставка на поломку от электричества (ловушка — «Электрическая сетка»)



Эти ставки срабатывают после поломки Бегущего в определённой ловушке. Карточка Бегущего переворачивается, откладывается в сторону и игрок, сделавший верную ставку, размещает свою фишку ставки в соответствующей зоне на обратной стороне карточки, а остальные фишки ставок возвращаются обратно своим владельцам. Если ни одна из ставок не сыграла — отметьте как был сломан участник, разместив фишку жизни на обратной стороне его карточки в соответствующей ячейке.

Если персонаж ломается или выходит из игры каким-либо способом, все не сыгравшие ставки (или ставки, на происшествия, которые уже не смогут произойти) с его или других карточек возвращаются своим владельцам, а победная фишка ставки размещается в соответствующей ячейке перевернутой карточки. Если ни одна из ставок не сыграла, отметьте как был сломан участник, разместив жетон жизни на обратной стороне карточки.

# СТАВКИ НА КАРТОЧКАХ ОХОТНИКОВ



Ставка на поломку  
Юки Миуры



Ставка на поломку  
Мелвина Освальда



Ставка на поломку  
Кайна Нэша



Ставка на поломку  
Макса Ковальски



Ставка на поломку Охотника  
от действий любого из бегущих



Ваша ставка может сыграть даже в ход другого игрока от его действий.



поломка от действий **охотника**

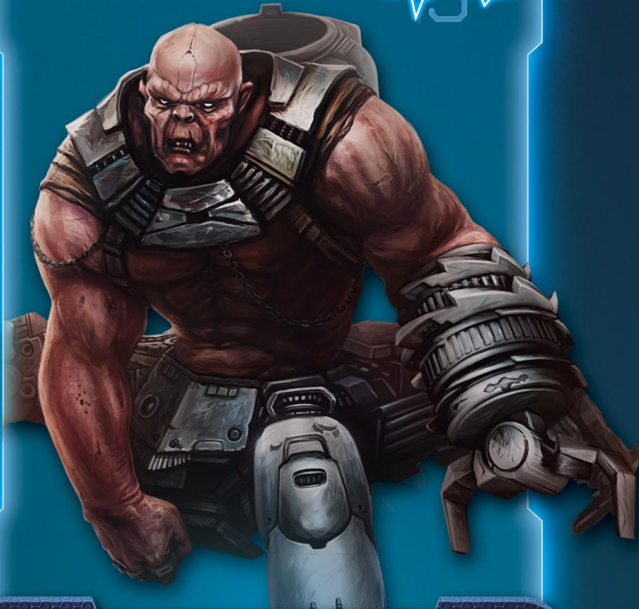


поломка от действий **бегущего**



поломка от действия карты **"финальный отсчет"**

# СВОЙСТВА ОХОТНИКОВ



**МОБОС**



**ПРОЧНЫЙ КОРПУС**

имеет изначальный и максимальный запас прочности в три жизни



**МАСКА**



**ЭФФЕКТИВНАЯ АТАКА**

атакуя, Маска сбрасывает с карточки своей цели одну любую ставку игрока [фишка ставки возвращается к своему владельцу]. На освободившееся место можно разместить ставку другого игрока



# СВОЙСТВА ОХОТНИКОВ



## БУФФАЛО КИЛЛ



### СТРЕЛЬБА

при атаке цели отнимает по одной жизни у всех участников в соседних отсеках



## МЕДСЕСТРА МЭРИ

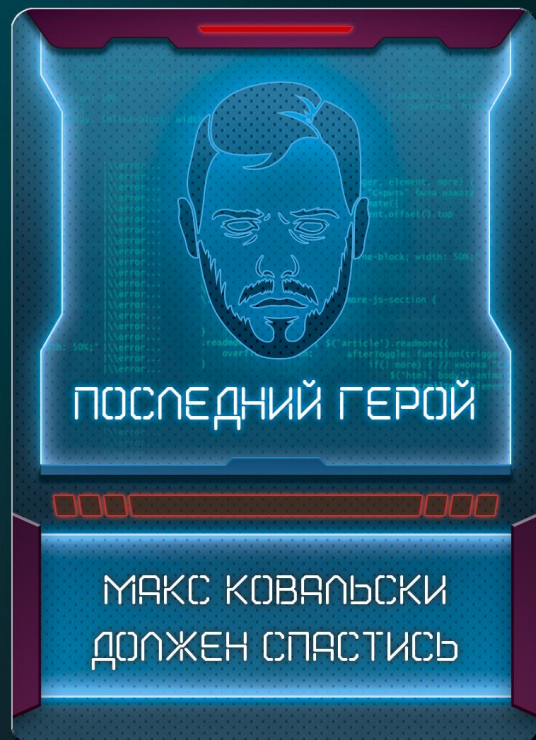


### МЕТАБОЛИЗМ

от любого негативного воздействия (включая отсек со «Смертельной ловушкой») теряет только одну жизнь

# КАРТЫ ТАЙНЫХ ЦЕЛЕЙ

Если указанная на такой карте Тайная цель будет выполнена к концу игры, игрок, открывший её в конце игры, получает два дополнительных победных очка.



# КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда все 4 Бегущих, либо все 4 Охотника покинут игру, игра заканчивается и игроки подсчитывают набранные очки. Эти очки складываются за победные фишки ставок своего цвета на оборотной стороне карточек вышедших из игры участников и за Тайные цели игроков. Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. При равенстве результатов объявляется ничья и назначается повторная партия



**Красный** игрок получил 3 победных очка



Сыгранная ставка поломка в ловушке  
«Огненные сопла»

**+1** ПО



Сыгранная карта тайной цели

**+2** ПО

# СОСТАВ ИГРЫ

Карты бегущих [4]



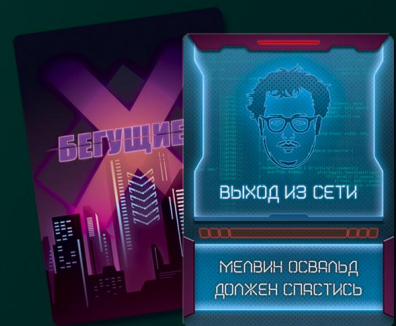
Карты Действий [55]



Карты Охотников [4]



Карты Тайных целей [10]



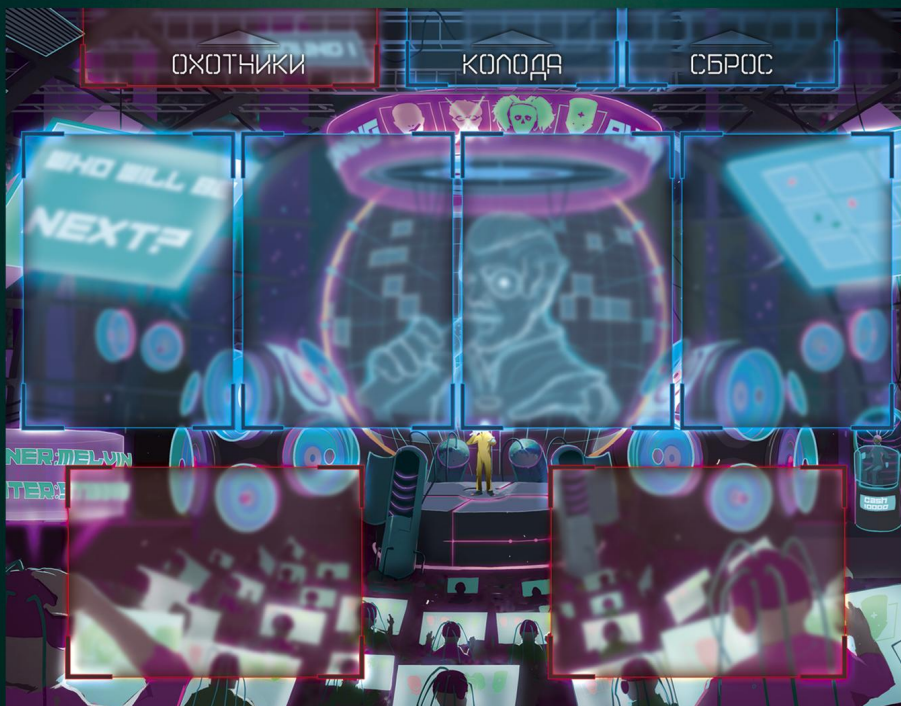
фигурки Бегущих [4]



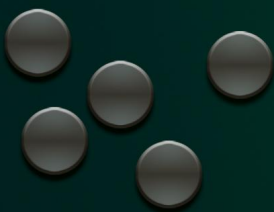
фигурки Охотников [4]



планшет



фишки жизней [13]



фишки ставок игроков [20]

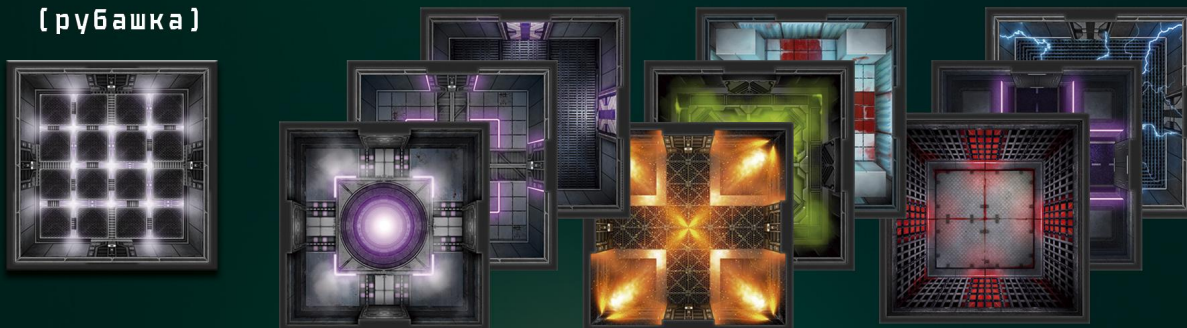


четырёхгранный кубик



Тайлы комнат [9]

[рубашка]



# ДОСЬЕ БЕГУЩИХ



**КАИН  
НЭШ**

Солдат, участвовал в подавлении восстания андроидов во время последних волнений. Внешне выглядит как устрашающая гора мускулов, но отличается спокойным характером и взвешенными поступками. В досье отмечена высокая эффективность и способность действовать в любой обстановке.

Многочисленные шрамы на его теле лишней раз подчеркивают сложный боевой путь ветерана. Воспринимает участие в игре как неизбежное зло и расплату за все убийства, что совершил ранее. Преодолев ловушки и уничтожив Охотников, надеется выиграть достаточно денег для организации своего фонда помощи ветеранам боевых действий.



**МЕЛВИН  
ОСВАЛЬД**

Типичный представитель офисного планктона мира будущего. Взъерошенная прическа и растерянный взгляд создают впечатление безобидного растяпы. Да, Мелвин не обладает выдающейся физической формой, но зато его интеллект в разы превосходит умственные способности всех остальных участников шоу. Именно высокий IQ и инстинкт выживания не раз выручали мистера Освальда! Его ноутбук новейшей марки - "АСГV-2032" способен взламывать самые защищенные компьютерные сети и обращать ловушки комплекса против самих Охотников. Внёс себя в список участников, взломав базу данных шоу. Надеется, что, победив в игре, сможет наконец съехать из подвала дома своей матери и организовать свой дата-центр.



**МАКС  
КОВАЛЬСКИ**

Участник множества опасных экспедиций в самые дальние уголки планеты. Горы, пустыни, подземные города и затерянные в джунглях храмы - его любимые места для проведения досуга.

Когда экстремальные походы Максy наскучили, он решил пройти самое серьезное в своей жизни испытание - принять участие в смертельных боях на выживание. Ходят слухи, что незадолго до этого в шоу погибла его спутница, и теперь он желает найти главного организатора "Бегущих" и отомстить за гибель девушки. Пройдя все этапы турнира, для Ковальски остался самый последний - решающий. Хватит ли его выдержки преодолеть этот последний рубеж - зависит только от Вас!



**ЮКО  
МИУРА**

"Внешность обманчива" - это точно про неё. На первый взгляд Юко может показаться милой японской школьницей, но с головой у неё явно большие проблемы. Она получает искреннее удовольствие от адреналина и насилия, за что была изгнана из школы и родного дома.

Юко украли у родителей крупную сумму денег, купила билет до места проведения игр, добровольно записалась на участие в смертельных боях и начала развлекаться. По крайней мере, так она думает согласно загруженной в её память программе.

К счастью, своих внутренних демонов она выпускает на арене "Бегущих" для развлечения наших зрителей!

# ДОСЬЕ ОХОТНИКОВ



**ФОБОС**

Еще до появления шоу "Бегущие", в центре программирования интеллекта проводилась разработка "искусственных личностей". Одной из первых таких личностей стал бот для одной из популярных "игр в виртуальной реальности". Впечатленность эффективностью правительство решило загрузить данную программу во всех армейских боевых роботов. Но перед тем как запустить их на улицы города, необходимо было проверить их путем непосредственного противостояния с личностями людей в условиях максимально приближенных к реальным. Так на арене шоу появился первый полноценный искусственный интеллект - "Фобос", загруженный в корпус боевого андроида и способный разнести половину отсеков комплекса.



**МАСКА**

Самым эффективным оружием, превращающим других участников шоу в живописные груды мусора и вызывающим восторженные крики зрителей является Маска и его любимая дисковая пила. Его стандартный метод ведения охоты - выслеживание одиноких бегущих и последующая жестокая стремительная расправа над ними с обязательным сбором трофеев. После боя он аккуратно разделяет своих жертв и забирает себе оставшиеся более-менее целыми элементы их тел. У Маски слабый корпус, поэтому некоторые из собранных материалов используются для ремонта его биологической части. Никто и никогда не видел настоящего лица этого монстра, но по слухам под маской может скрываться лицо самого создателя шоу - Озимандии Блэкфайра.



**БУФФАЛО  
КИЛЛ**

Несмотря на запрет ношения огнестрельного оружия для андроидов, Буффало стал единственным участником шоу, уничтожающим врагов меткими выстрелами. В его программы наведения встроен специальный механизм, позволяющий быть смертельно опасным противником для других участников шоу и безопасным для зрителей. Вступая в бой, он открывает стрельбу, поражая все допустимые цели вокруг - как бегущих, так и Охотников. На счету этого стрелка 4280 успешно выведенных из строя участников. Личность ковбоя была сформирована из отрывочных сведений о покорителях Дикого Запада в честь первых развлекательных шоу, финальным этапом развития которых стали "Бегущие".



**МЕДСЕСТРА  
МЭРИ**

Медсестра Мэри представляет из себя множественное сознание страдающих личностей, которые испытывают непрекращающуюся боль и желание уничтожить всех, включая себя. Но когда разрушение тела неминуемо, встроенные в корпус инъекторы впрыскивают в миомерные мышцы тела медсестры дозу мощных стимуляторов. И уже, казалось бы, поверженный Охотник продолжает ползти по полу комплекса, волоча за собой обрывки мышц, проводов нервной системы и осколки механического скелета. Остатки изувеченного тела, подгоняемые встроенной программой, пытаются разрезать преследуемую жертву выкидным скальпелем или уколоть дозой нейро-паралитического яда.



Идея игры и разработка - Антон Максюта.

Графический дизайн - Илья Родичев.

Художественный текст и описания персонажей - Алексей Голубев.

Тестирование и помощь в подготовке издания - Александра Чирвина, Алексей Вторьгин.

Миниатюры и художественное оформление - Punga Miniatures.