

СТАНЦИЯ ПАД

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО (КНИГА II)

«ЖИВЫЕ» ПРАВИЛА, ВЕР. 25.11.25



Перевод
Old Wizard RULEZ
https://boosty.to/board_games



1. ТЕХНИЧЕСКИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1.1. Это полные и канонические правила. Они заменяют собой все остальные тексты правил, за исключением внутриигрового текста, который может изменять эти правила. Не делайте никаких выводов, которые прямо не прописаны в настоящих правилах.
- 1.2. Эти правила являются справочными и намеренно написаны предельно формально и сжато. «Руководство по Запуску» включает в себя дополнительную информацию, объяснения, примеры, изображения и т. д.
- 1.3. Все термины, указанные в Справочном руководстве (сведены в конце этой брошюры), пишутся с заглавной буквы.
- 1.4. Названия Секций пишутся с заглавной буквы и выделены *курсивом*. Оригинальные названия Секций, их перевод и место расположения перечислены в начале «Руководства по Запуску» (Книги I).
- 1.5. Некоторые Персонажи могут добавлять особые правила, Предметы, Действия, Способности или Секции. Более подробно это объясняется в «Досье на Персонажей». Все термины, указанные в «Досье на Персонажей» (сведены в конце Досье), включая имена всех Персонажей и Проектов X, пишутся с заглавной буквы и выделены *курсивом*.

2. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

2.1. Выбор персонажей



- 2.1.1. Перетасуйте колоду карточек Персонажей и возьмите из неё необходимое количество карточек согласно приведённой далее таблице, в зависимости от количества игроков. Разложите эти карты в 2 столбца справа от игрового поля.
- 2.1.2. Выберите Карты Личности для Персонажей, указанных на карточках, перетасуйте и раздайте взакрытую каждому игроку в количестве согласно приведённой далее таблицы, в зависимости от количества игроков.












Выделенный светло-голубой заливкой текст — отмечены актуальные обновления «живых» правил, текст отличается от коробочной версии компонентов.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ	КОЛИЧЕСТВО КАРТ, РАЗДАВАЕМЫХ ИГРОКУ
2	12	3
3	12	3
4	12	2
5	14	2
6	15	2
7	17	2
8	19	2
9	20	2

2.2. Жетоны

- 2.2.1. Выложите на поле зелёные *Капсулы*, соединенные с *Кормовым шлюзом* (*Aft Airlock*), стороной с указывающей вверх стрелкой, если иное не указано в специальных инструкциях по подготовке к игре на карточках Персонажей.
- 2.2.2. Выложите Предметы и/или Данные на каждую карточку Персонажа, как указано на правом и/или верхнем краю карточки.
- 2.2.3. Возьмите соответствующие жетоны Компромата ( / ) для каждого Персонажа, перемешайте их лицевой стороной вниз и разложите случайным образом, не раскрывая, в Секциях со значками Компромата. Начинайте раскладку снизу поля и идите наверх. Сначала выкладываются фиолетовые жетоны, а затем зелёные, если Компромат еще остался.
- 2.2.4. Разместите фишки / фигурки участвующих в игре Персонажей в местах, указанных на их карточках.
- 2.2.5. Разместите все жетоны, относящиеся к участвующим в игре Персонажам, на игровом поле в места, указанные на оборотной стороне жетона.
- 2.2.6. Разместите все остальные жетоны в места, указанные на игровом поле, а оставшиеся отложите в запас рядом с игровым полем.

2.3. Маркеры

- 2.3.1. Выложите серый маркер Минут на Шкалу Минут в левом верхнем углу игрового поля на значение, соответствующее количеству игроков.
 - 2.3.2. Установите маркер Камер (Cameras) в положение ON/ВКЛ .
 - 2.3.3. Установите маркер Глушилки (Jammer) в положение ON/ВКЛ .
 - 2.3.4. Поместите маркер Состояния Энергосети (Power Status)  на деление «Нормальная Мощность»/«Normal Power».
 - 2.3.5. Перемешайте лицевой стороной вниз 3 маркера Входа в Атмосферу (), затем случайно выберите один и поместите его лицевой стороной вниз на значение 0 Шкалы Минут. Два других маркера Входа в Атмосферу верните в коробку, не раскрывая их.
 - 2.3.6. Выложите маркер «Оставление Судна»  зелёной стороной вверх в правом верхнем углу игрового поля.
- 2.4. Случайно выберите одну карту Проекта X и разместите её лицевой стороной вниз на поле под *Хранилищем X (Vault X)*. Оставшиеся карты Проекта X верните в коробку, не раскрывая их.
- 2.5. Игроки выбирают себе цвет и берут все компоненты этого цвета. У каждого игрока должно быть 8 цветных кубиков Влияния, 3 маркера времени (), диск Активации (), маркеры Виновности (), Взятки () и Раскрытия (). Каждый игрок выкладывает свой маркер Виновности на поле «Невиновен»/«Innocent».
- 2.6. Случайным образом определите первого игрока и далее ходите согласно Очередности Хода.
- 2.7. Правила для одиночной игры приведены в «Руководстве по Запуску». Для партий на составы 2, 3, 6+ игроков или для командных игр ознакомьтесь, пожалуйста, со специальными правилами в разделе 17 этой брошюры.